

IM BANNE DES NORDLICHTS

DIE NIVESEPLANDE, DAS HERZOGTUM PAAVI,
DAS EHERNE SCHWERT UND DER EISIGE NORDEN

AVENTURISCHE REGIONEN XIII: DER HOHE NORDEN



Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

IM BANNE DES NORDLICHTS



VLISSES SPIELE

AVENTURIEN®

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



COVERBILD

ALAN LATHWELL

INNENILLUSTRATIONEN

BOROS/SZIKSZAI, CARYAD, TRISTAN DEPECKE,
EVA DÜNZINGER, ANDREE HACHMANN,
JENS HAUPT, ALEXANDER JUNG, INA KRAMER,
DON-OLIVER MATTHIES, MELANIE MAIER,
SUSI MICHELS, PATRICK SOEDER,
MIA STEINGRÄBER, FLORIAN STITZ,
SABINE WEISS, UĞURCAN YÜCE,
EVA ZIMMERMANN

KARTEN, GRUNDRISS UND STADTPLÄNE

RALF HLAWATSCH, MARKUS HOLZUM, DANIEL JÖDEMANN,
MARTIN LORBER

REGIONALKARTE VON

INA KRAMER,

BEARBEITET VON

THOMAS RÖMER UND TOBIAS WIERSCH

Copyright © 2010 by Significant Fantasy GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGEN in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.
Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und
Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu
Zwecken der Vervielfältigung auf elektronischem,
photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit
schriftlicher Genehmigung von
Ulisses Medien & Distribution GmbH, Waldems.

ISBN 978-3-86889-721-0

Das Schwarze Auge

IM BANNE DES NORDLICHTS

DER HOHE Norden Aventuriens

Redaktion

Daniel Simon Richter

Mit Texten von

Chris Gosse, Stefan Küppers, Uli Lindner, Julian Marioulas, Katja Reinwald,
Daniel Simon Richter, Thomas Römer, Nina Schellhas, Anton Weste

Mit Dank für Kritik, Anregungen und Korrekturen an

Klaus Adrian, Michael Masberg, Katharina Pietsch, Andrea Richter,
Jochem Stütz, Stefan Unteregger

Basierend auf Texten von

Thomas Fipp, Ralf Hlawatsch, Stefan Küppers, Anton Weste, Hadmar von Wieser

»Unsäglich langsam nur vermochte das menschliche Auge die Nebel des Eismeer zu durchdringen;
hinter der Nebelwand lag das Land des Mythos'.«

—aus: 'In Nacht und Eis' (1898) von Fridtjof Nansen

Eine DSA-Spielhilfe





İNHALT

Vorwort	5	Persönlichkeiten des Hohen Nordens	159
Gefrorene Zeit – die Äonen des Eises	6	Mysteria et Arkana des Hohen Nordens	173
Die Lande der Nivesen	11	Das Reich des Eishexe	173
Der Golf von Riva	12	Mysterien Aus dem Nebel der Zeiten	177
Die Elfenwälder	19	Mysterien der Nivesenlande	178
Die Grüne Ebene	24	Mysterien des Herzogtums Paavi	181
Das Land zwischen Oblomon und Letta	27	Mysterien des Ehernen Schwerts	185
Das Herzogtum Paavi	33	Mysterien des eisigen Nordens	190
Die Organisation des Herzogtums	34	Weitere Mysterien des hohen Nordens	198
Die Brydia-Steppe	35	Index	206
Die Nornja-Region	44		
Das Eherne Schwert	47		
Fuldigors Refugium	55		
Der eisige Norden	58		
Die Nebelzinnen und die Firnklippen	58		
Ifirns Ozean	61		
Die Bernsteinbucht	64		
Das Yeti-Land	68		
Die Grimmfrostöde	70		
Die Eiszinnen	72		
Die Brecheisbucht	76		
Die Bäreninseln	76		
Das erstarnte Land – Gletschermeer und Klirrfrostwüste	78		
Das Gletschermeer	79		
Die Weiten des Ewigen Eises	80		
Am Rande der Welt	82		
Polwärtige Expeditionen	82		
Die Nivesen	85		
Die Wolfsjäger im Ehernen Schwert	103		
Die Fjarninger	105		
Mittelländer im Hohen Norden	118		
Glaube und Götter	118		
Schätze und Handel	121		
Weitere Völker des hohen Nordens	124		
Firnya fey'e – Die Firnelfen	124		
Die Shakagra – Schwarze Augen und finstere Seelen	127		
Die Yetis – Wächter über Eis und Schnee	132		
Die Schurachai – Geister im Eis	136		
Wilde Zwerge	139		
Die Schneegoblins	142		
Die Affenmenschen	144		
Waldschräte	146		
Reifriesen	147		
Die Blauen Mahre	148		
Drachen im hohen Norden	149		
Reisen im Hohen Norden	150		
Überleben in Schnee und Eis	154		





VORWORT

Obwohl der Hohe Norden aus aventurischer Sicht weithin unkartographiert ist und auch kaum schriftlich niedergelegte Geschichte kennt, versuchen wir uns in dieser Spielhilfe an genau diesen beiden Dingen.

Zum einen wollen wir Ihnen und Ihrer Spielrunde die unterschiedlichen Regionen des Hohen Nordens nahe bringen, seien es die Steppen der Nivesen, die Küsten der Walfänger, das Eis der Firnelfen, das Eherne Schwert oder die Wälder der Schrate. Zum anderen versuchen wir ein wenig Licht in die Geschichte der Gegend zu bringen, was sie also zu dem gemacht hat, das sie heute ist – und dabei auch ein wenig den Schleier der Kulturen zu lüften, die in dieser unwirtlichen Region leben.

Die Regionen des höchsten Nordens Aventuriens, gemeinhin mit den Worten 'Firuns Reich' oder 'Nagrachs Reich' bedacht, sind auch über 10 Jahre nach dem Erscheinen der ersten beiden Spielhilfen **Rauhes Land im Hohen Norden** und **Firuns Atem** weitgehend weiße Flecken im aventurischen Atlas geblieben. Obwohl einige Abenteurer den Hohen Norden verän-

dert haben, zuvorderst natürlich die Entstehung des dämonischen Eisreiches Glorianien, ist vieles doch so geblieben, wie es ursprünglich war.

Das mag durchaus an den riesigen Ausmaßen der Region liegen, die gut 1.000 Meilen von Ost nach West und 600 Meilen von Nord nach Süd misst – wobei die riesige Packeiswüste des Nordmeeres nicht einmal berücksichtigt ist. Zum anderen liegt es daran, dass hier nur so wenige Menschen – oder überhaupt sterbliche Kreaturen – leben, die zudem weit verstreut oder auf wenige Orte konzentriert sind.

Hier liegen Firun, der grimme Wintergott, und Nagrach, der unerbittliche Erzdämon, miteinander im Kampf, der mit aller Härte und Mitleidslosigkeit geführt wird. Eis und Schnee bedecken teilweise ganzjährig große Teile des Gebiets und in vielen Gegenden bedeutet ein warmer Sommer Temperaturen um den Gefrierpunkt – dennoch haben sich Sterbliche diese Region als Lebensort ausgesucht. Und tatsächlich verspricht der Hohe Norden nicht nur einen kalten Tod, sondern große Schätze oder unsterblichen Ruhm.

MYSTERIA ET ARCANAE

Geheimnisse, weitergehende Meisterinformationen und Aufhänger für eigene Szenarien finden sich im Kapitel zu den **Mysteria et Arcana** ab Seite 173. Wenn eine Textstelle in den übrigen Kapiteln eine dazugehörige Meisterinformation in den 'Mysteria' besitzt, ist diese zur einfachen Handhabung mit einem Symbol wie dem Schwarzen Auge versehen:

☞ 188 A. Dieses Symbol bedeutet, dass Sie zugehörige Meisterinformation auf Seite 188 im Mysterium A finden. Am entsprechenden Ort in den Mysterien führt sie das Symbol ☞ A 26 zurück zur ursprünglichen Textstelle auf Seite 26.

GASTHÄUSER UND TAVERNER

Bei der Erwähnung oder Beschreibung von Schänken finden Sie in Klammern Anmerkungen der Form "Q7/P5". Diese Kürzel geben Ihnen Hinweise auf *Qualität* und *Preis* dieser Gasthäuser. Die genannten Zahlen lassen sich in eine Skala von 1 bis 10 einordnen, so dass 5 eine durchschnittliche Qualität bedeutet, eine Kneipe mit Qualität 1 eine heruntergekommene Kaschemme ist und ein Gasthaus mit Qualität 10 auch den allerhöchsten Ansprüchen genügt. Der Preis ist im Verhältnis angemessen, wenn die Zahl dieselbe Größe hat wie die der Qualität. Ein Haus mit "Q3/P6" ist nicht nur von unterdurchschnittlicher Ausstattung, sondern auch noch deutlich überbeuert, während "Q9/P7" zwar nichts für den kleinen Geldbeutel, im Vergleich zu der gelieferten Qualität aber sehr günstig ist. Diese Angaben werden bei Gasthäusern mit Übernachtungsmöglichkeit noch durch ein "S" ergänzt, das Auskunft über die Anzahl der verfügbaren *Schlafplätze* gibt. "S20" bedeutet also, dass hier bis zu 20 Gäste ein Nachtlager finden können, wobei Ihnen überlassen bleibt, wie viele Einzel-, Doppel- oder Viererzimmer es gibt oder ob womöglich nur ein großer Schlafsaal vorhanden ist.

QUELLENVERWEISE

Verweise auf andere DSA-Publikationen sind **fett** gesetzt. Dabei werden folgende Abkürzungen und die jeweilige Seitenzahl verwendet.

AB xxx	Aventurischer Bote Nummer xxx
Angrosch	Angroschs Kinder (RSH 4)
Arsenal	Aventurisches Arsenal
Basis	Das Schwarze Auge – Basisregeln
Efferd	Efferds Wogen (Q 2)
Geographia	Geographia Aventurica
Handelsherr	Handelsherr und Kiepenkerl (Q 4)
Katakomben	Katakomben & Kavernen (Q 5)
LCD	Liber Cationes Deluxe
Licht und Traum	Aus Licht und Traum (RSH 7)
Patrizier	Patrizier und Diebesbanden (Q 3)
Ritterburgen	Ritterburgen & Spelunken (Q 1)
Roter Mond	Reich des Roten Mondes (RSH 11)
Schild	Schild des Reiches (RSH 9)
Schwarzer Bär	Land des Schwarzen Bären (RSH 9)
SRD	Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen
WdH	Das Schwarze Auge – Wege der Helden
WdG	Das Schwarze Auge – Wege der Götter
WdS	Das Schwarze Auge – Wege der Schwerts
WdZ	Das Schwarze Auge – Wege der Zauberei
Zoo-Botanica	Zoo-Botanica Aventurica



Eine Reise in diesen Landstrich ist niemals ein Spaziergang, Fehler verzeiht der Norden nur selten – es ist und bleibt ein Land für hartgesottene Abenteurer, nur die Stärksten oder Gewitztesten überleben die Extreme, die der Hohe Norden bereithält. Für eine Expedition ins ewige Eis braucht man gute Gründe, aber die gibt es aber reichlich: sei es Agam Bragab, der legendäre Polardiamant, die sagenhaften Bernsteinvorkommen an den Gestaden von Ifirns Ozean, Theriak, Sumus Blut, oder das legendäre erste Schwarze Auge, das in den weißen Weiten vermutet wird, sind nur die prominentesten darunter. Aber auch der Kampf gegen die Eishexe Glorana, Kartierungsmissionen der 'Kaiserlich Derographischen Gesellschaft' oder die Begleitung von Zügen der großen aventurischen Handels-

häuser wie Stoorrebrandt können tapfere Helden hierher locken – und werden für gewöhnlich fürstlich entlohnt.

Nehmen Sie die Beschreibungen in diesem Band zum Anlass, um mit Ihrer Spielrunde die Landstriche und Mysterien des Hohen Nordens zu erkunden. Wagen Sie die Reise von den bewohnten Küsten und Steppen bis tief hinein in die ewig gefrorenen Ödnis, in der allein Sie entscheiden, ob sie jemals vom Fuß eines Menschen (Elfen, Zwerges) berührt worden ist. Wir hoffen Ihnen dafür genügend Anregungen in diesem Band versammelt zu haben.

*Daniel Simon Richter,
Oberhausen, im September 2010*

GEFRORENE ZEIT – DIE ÄONEN DES EISES

»Eine Historie der Nordlande? Ein solches Kompendium gibt es ebenso wenig wie ein Buch über die Hierarchie des Tsa-Kults, zwergische Reiterei oder thorswalschen Walfang.«

*—Durian von der Heydt, Schriftführer der
Immerwährenden Chronik zu Punin*

Der Hohe Norden, Firuns eisiges Reich, sollte den Menschen niemals eine echte Heimat sein. Das Eis wurde vor Urzeiten von überderischen Gewalten erschüttert, die den weißen Weiten bis heute ihren Stempel aufgedrückt haben. Ewig gleich geblieben ist nur der Nordstern, Liskas vorwurfsvoll blickendes Auge, um das sich seit Anbeginn der Zeit der Kosmos dreht. Und es haben bei weitem nicht nur menschliche Entdecker, Wal- und Robbenfänger oder Goldgräber ihre Spuren hinterlassen, sondern auch undenkliche Wesen aus vergangenen Äonen.

Außer einigen wenigen Daten zu Entdeckungsfahrten der Südländer und den Erzählungen der Eisbewohner ist daher kaum etwas über die Geschichte der Nordlande bekannt oder gar dokumentiert. Nachfolgender Abriss ist keinem aventurischen Gelehrten in dieser Genauigkeit bekannt.

DIE VORZEITEN

»Los hatte Sumu erschlagen, und sie sank stehend hernieder in das Nichts. Aus ihren blutenden Wunden quollen ihre Kinder und Kindeskinde. Einer von ihnen war Firun, der dem Welteis entstieg, das sich um Sumus langsam erkaltenden Leib legte, um alles Geschaffene vor den ewig Ungeschaffenen zu behüten.

Als Firun und seine gewaltigen Schwestern und Brüder erkannten, dass andere die Schöpfung unter sich aufteilen wollten, da erfüllte ihn kalter Grimm und er zog an der Seite aller Kinder Sumus mit samt seiner Reifriesen und Frostriesen gegen die Zitadelle von Alveran. [...] Firun ließ das Nirgendmeer zufrieren, und es war kein Sterben mehr auf Deren, Herr Boron verfinsterte sich. Einer der Himmlischen erhob seine Hand wider Firuns Schar, sie zu würgen, doch Klirrfrost umfing seine Finger, und seine Hand brach ab, fiel gefroren auf Dere und zersprang ... Lach nicht, Novize! Dies

ist eine bittere Geschichte, und du erzürnst den Herren des Winters mit deinem Gekicher!

Nun war es aber so, dass die Himmlischen zurückschlugen und Firuns Winter hinwegfegten, wie der Wind den Schnee hinfortweht. In den Eiszinnen, die am Nordrande Aventuriens aufragen, fingen sie zwei Eisriesen des Winterherren und schlugen ihnen die Köpfe ab, so dass sie noch heute kochendes Blut ausspucken und im Todeskampf wütend gegen die Wurzeln der Erde treten.«

*—Erzählung des Firun-Geweihten Ailgrimm
im Haus der Eisigen Stelen zu Trallop*

Noch heute kennt man *Teufelstisch* und *Greipnirtobel* – zwei vulkanische Tafelberge am Nordrand des Blauen Sees, die in diesem Schöpfungsmythos Firuns erwähnt werden. Gerade die Vorzeit, die letztlich dem Hohen Norden Aventuriens seine heutige Form gab, wird allein durch solche mystischen Legenden näher beschrieben.

»Als aber die Götter erzürnt waren über den Namenlosen, da wollte auch der Winterkönig auf seinem bitterkalten Thron seinem Zorn freien Lauf lassen und die bestrafen, die schlecht waren auf Deren und das Namenlose anbeteten. Er pustete und pustete immer stärker, bis sein Atem, der Sündfrost, sogar an die mittäglichen Wälder reichte und Gletscher und Eis und Schneegries über allem walzte. Zuerst lachten die schlechten Leute und spielten mit Schneeball und Eismann, doch dann wurde ihnen eisigkalt, und sie fielen stumm in den Schnee.«

*—Fabeln des Sasquehama Quellenbusch, Rohalszeit,
gesammelt und überarbeitet von der Halle der Schönen
Künste zu Kuslik, 999 BF*

»Als Firun den Menschen wieder einmal grollte in seiner kalten Wut, da wandte er sich gen Mittag, um alle Frevler mit seinem Zorn zu treffen. Sein weißer Mantel fuhr über die Gefilde der Sterblichen, und Dere ächzte unter der Macht des Eises. Doch als Firun am Ziel angelangt war, da fiel sein Auge auf die Tochter eines wandernden Hirten in der Wüste, die heute Khom



geheißt wird. Die Frau hieß Meriban, und ihr Anblick rührte sein eisiges Herz. Firun nahm sie mit sich in sein Schloss aus Eis und Schnee und vergaß, den Allwinter herrschen zu lassen. Neun Monde später gebar Meriban Firun eine Tochter, die sie Ifirn nannten.«

—Die Ifirnsage in Aventurische Götter- und Heldensagen, Rommilyser Ausgabe von 936 BF

»BURGON: Der Herr deiner Pfeile ist nicht der Weiße Jäger, nein, nein. Vielmehr ist es ... sein Bruder, der Eisige Jäger. Du weißt von den altklugen Märchen, die da berichten von einer Bestie, die durch die Lande tobte. Sie konnte nur niedergestreckt werden von Riesenklingen und eingekerkert, indem der Alte vom Berg Eis über die ganze Brut warf? Ja, ja, alle Bestien konnten von den Gletschern gefangen gesetzt werden, nur nicht die Gefolgschaft des Eisigen Jägers: Weißschrecke, Fröstlinge, Wächtenbeißer und Eiswühler, die sich fortan über das Reich des Schnees ausbreiteten.

JALLIK: Wie aber ist nun sein Name?

BURGON: (geifernd) Siehst du diese Wurzel, die nur dort gedeiht, wo Schnee und Eis niemals vordringen?

JALLIK: Argan.

BURGON: Drehe den Namen um, und du hast ihn.«

—Der Freie Schütz, im Norden verbreitete Erzählung oder Aufführung

Die hesindianischen Annalen des Götteralters berichten, dass Firuns Klirrfrost im Äon des Namenlosen ein Sechstel der Macht des Rattenkindes vernichtete, und tatsächlich gab es mehrfach Eiszeiten in der Vorgeschichte, von denen die Fjorde in ganz Nordaventurien und Findlinge bis nach Nordmarken und Warunk zeugen. Als der Namenlose die Vielleibige Bestie auf die Welt losließ, warf Firun Eis über große Stellen der Kreatur und begrub sie darunter (☉ 117 A).

Immer wieder drangen frühere Zivilisationen, deren Namen heute zum Teil vergessen sind, mit seltsamen Gefährten und Mitteln ins Ewige Eis vor (☉ 177 B). Weiter berichten die praoitischen Offenbarungen der Sonne, dass am Ende des 6. Zeitalters, das die Gryphonen beherrschten, ein jahrhundertelanger Krieg tobte, dessen letzte Schlacht den Legenden nach über der Bernsteinbucht geschlagen wurde. Mächtige Trümmer sollen damals ins Wasser von Ifirns Ozean gestürzt und auf das Eis gefallen sein oder gar das Land zerschlagen haben (☉ 177 A).

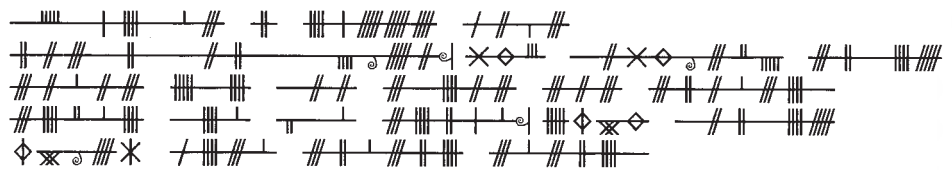
»Die Schiffsreste, die wir nach dem letzten Rondrikhan an den Klippen fanden, stellen uns vor eyn Enigma. Es schein komplett aus Wal- oder Elfenbeyn gezimmert worden und weyst dabey krude Formen auf, die sich auch nicht durch Wasserverzug erklären lassen. Die Spruenge in den weyszen Knochen verifizieren ein hohes Alter, die Besatzung schein körperlich gar weit groeszer als unsere staemmigsten Olporter Huenen gewesen zu seyn. Am seltsamsten sind aber die Naegelloecher, die keynerley rosthigen Reste aufweysen. Vielmehr zeygte eine elementare Analyse, dass die Naegel aus Eys bestanden haben und geschmolzen sind, als es zu warm wurde.«

—Swangard Gletscherfaust, Spektabilität der Runajasko von Olport, 824 BF

»Makaauna tano. Viele und viele Winter, doch nicht so viele wie Sandkörner an Küste der großen Eisbrühe. Shuuna-kjelka. Mächtiges jurtunar aus Bäumen und Gelbglanz, Atupal, groß wie alle muhuks zusammen, fliegt wie nujuki hellglänzend und sonnwärmend durch die Lüfte. Steine und Pfähle wie Kopf von kaimuk, fauchend uesäkaimuk. Wollten fliehen vor Schwarmvielbeinige, wo Schwarmvielbeinigen zu kalt ist. Jaasen numi. Aber Schwarmviele waren schnell und griffen an, viele und viele von Gelbglanz eingespeichelt, doch noch mehr kamen über Atupal, und Atupal zersprang wie getroffen von allen und allen rooke in Sonnensteine, fiel donnerhöhrend nieder in Land, wo Bärenspeichel breit fließt, und riss Eisbrühe ins Land. Uesäkaimuk mit Fuß in Eis und Schnee – lauki zerstreuen, aber kuri. Gungikuureknaagni.«

—Erläuterung der Baituri, einer Kaskju der Hokke

Für alle Leser, die des Nivesischen nicht mächtig sind, hier einige Vokabeln: jurtunar: Dorf, Behausungen, kaimuk: Säbelzahntiger, kuri: Fremder, abweisend, unzugänglich, lauki: weiß, muhuk: Mammut, nujuki: Möwe, rooke: Wurfkeule, uesäkaimuk: Tigermenschen (?).



Das Xenogramm von Paavi: Eine winzige Inschrift auf einem daumennagelgroßen Stück Seetigerhaut; auch nach über fünfzigjähriger Untersuchung im Festumer Hesinde-Tempel unentschlüsselt.

Aus dem 10. Zeitalter berichten die Annalen, dass der Alte Drache Pyrdacor den Elementaren Schlüssel des Eises im Herzen des Kontinentes opferte, ihn zumindest aber verlor, um die Dschungel Zze'Thas zu schaffen. Dadurch wuchs das polare Eis aus dem Norden in einer mächtigen Eiszeit nach Süden bis einschließlich des Eisenwalds, des Ambossgebirges und des Raschtulswalls (☉ 177 C).

Nach den Wesen der Vorzeit kamen vermutlich die Hochelfen als erstes kulturschaffendes Volk kamen in den Hohen Norden. Obwohl auch das umstritten ist, denn zu dieser Zeit haben vermutlich bereits die Vorfahren der heutigen Nivesen, die als eines der ältesten menschlichen Völker Aventuriens gelten, hier gelebt. Unter Führung des fähigsten Forschers Tie'Shiannas, Omethon, errichteten die Hochelfen um 4100 v.BF den gigantischen Himmelsturm etwa 600 Meilen nördlich von Yetiland (siehe auch Seite 68). Etwa um die gleiche Zeit erschuf Pyrdacor Pardona, die zu Omethons Gefährtin wurde (siehe auch Seite 187f.). Um 3950 v.BF brachen Chaos und Zerstörung im Himmelsturm aus und nur wenig später fand an der Küste Aventuriens die Schlacht im Eis statt, in der Elfen gegen Elfen fochten. Die wenigen Überlebenden flohen in die eisige Einöde und in den folgenden 3.000 Jahren entwickelte sich aus ihnen das Volk der Firnelphen.

»Dem Lied des Emetiel zufolge stammen wir Firnelphen von zwölf Clanvätern ab. Deren Väter hatten unter Einsatz all ihrer Macht eine kristallene Eissäule errichtet, um die sich das Himmelsgewölbe drehen sollte. Doch an ihrem Hochmut scheiterten sie. Als ihre



Kinder dessen einsichtig wurden, griffen die badoc-Elfen sie an. Bis heute erinnert an jenes Massaker das rote Erdenblut, das kochend auf die Gletscher sprudelt.

Den zwölf Ältesten gelang es nur durch die Macht ihrer Gemeinschaft – und nicht irgendwelcher Götter –, eine mächtige Solidirid-Brücke zu erschaffen, und mit den Eisseglern flohen sie in die Eiswüste. Nur dort fanden und finden wir die Reinheit, die uns vor dem Wahn unserer Vorfahren bewahrt.

Allein waren wir nicht in den Harschlanden: Wir trafen wieder auf die Schneeschrate, die die rothaarigen Wanderer yetis nennen. Sie waren lange vor uns da, und doch waren sie twel'fira*. Und die späteren Schattenbesuche dunkler Späher belehrten uns, dass auch in der Eissäule Wesen überlebt hatten – doch Elfen waren sie nicht mehr. Träume lehrten uns, dass viele von ihnen die Eissäule verließen, während bhardona verschwand in die weltlose Welt.«

—Bigesia Schnee-auf-den-Wipfeln, Gattin der Spektabilität zu Belhanka, Kiamu Vennerim

Um 3900 v.BF tauchten erstmals die Nachtalben in den Eiswüsten auf, die sich selbst als Shakagra bezeichnen, und begannen ihre Hatz auf die Überlebenden der Schlacht im Eis (siehe auch Seite 127). Um 3000 v.BF stahlen Trolle das Schwarze Auge Pyrdacors aus dem Hort des Gottdrachen und verbargen es angeblich bei ihren Brüdern, den Yetis, im Ewigen Eis. Doch Pyrdacor erschuf die Frostwürmer, als ersten von ihnen Schirr'Zach, und schickte sie aus, um das Schwarze Auge zurückzuerlangen (👁️ 177 D).

Ebenfalls im 3. Jahrtausend v.BF, nach dem Tag des Zorns 3070 v.BF, siedelten sich Zwerge in Nebel- und Eiszinnen an, was zur Entstehung des Ingrakults bei den Nordvölkern führte. Die Spur der Kinder Brogars verliert sich im Ehernen Schwert, doch halten sich bis heute Spekulationen, dass sich Reste jenes Stammes in den Wilden Zwergen wiederfinden, die heute in Höhlen und einfachen Hütten am Westrand des Ehernen Schwertes, in den Nordwalser Höhen und den Eiszinnen leben (siehe auch Seite 139f.).

DIE MENSCHLICHE ERKUNDUNG DES NORDENS

Die Episode menschlicher Historie im kalten Norden war nie eine Geschichte von blühenden Reichen, Kriegen und Usurpationen. Es ist die Geschichte eines Landes, das jenseits aller Zivilisation liegt. Ein Land, das der Mensch kurzzeitig erkunden, nie aber beherrschen kann. Denn über das ewige Eis herrscht nur einer: Firun.

Seit Urzeiten errichteten einige Nivesen-Sippen ihre Sommerlager am Südrand der Nebelzinnen oder der Grimmfrostöde. Vielleicht waren sie auch die ersten, die in ihren Lederbooten zur Robbenjagd die Firunsstraße durchquerten. Wahrscheinlich existierte selbst Paavi an der Mündung der Letta bereits schon als eines der größten Sommerlager.

Zu dieser Zeit hingen einige Stämme der Nivesen – und später auch andere Völker – einem archaischen Feuerkult an, der Ingra, den Herrn der Flammen verehrt und das lodernde Element als Licht- und Wärmebringer preist. Dieser Ingra-Kult wich im Laufe der Jahrhunderte meist wieder dem Wolfsglauben, doch geblieben sind bis heute die düsteren Tempelbauten von Tjolmar und Notmark sowie die Gerüchte über Steinruinen in der Tundra.

*) twel'fira: 'Eindringling im Eis' oder 'gastlicher Eising'

Meist war es Not, die Völker aus wärmeren Gefilden in das Firnland drängte: Um 1600 v.BF strandeten einige Ottas der Hjaldinger an den Küsten der Eislande. Sie gehörten einst zu Jurgas Schar, die aus Hjaldingard im Guldland floh, zerstritten sich jedoch mit dem Rest der Flotte und segelten eigene Wege. In den Hochflächen der Nebelzinnen sollten sie im Laufe der nächsten Jahrhunderte zu den Eisbarbaren werden, die man heute als Fjarninger kennt.

Auch die Sippen der Beni Nurbad wurden vom Krieg in den Norden versprengt. Sie flüchteten vor den Magiermogulen vom Gadang, die ihre Macht bis ins Sultanat Nebachot ausdehnten, und gelangten um das Jahr 1375 v.BF gelangten dort hin. Während die Nunnur und Gajka nach langer Irrfahrt im Hochland des nordwestlichen Aventuriens teilweise sesshaft werden sollten und mit den Hjaldinger Siedlern langsam zu den Gjalskerländer Barbaren wurden, die heute nordwestlich der Brinsaker Marschen leben, erschlossen die Serach als erste Handelsrouten zu Ifirns Ozean, um Pelze, den reinen nivesischen Bernstein, Obsidian und Elfenbein bis ins Diamantene Sultanat zu bringen – sie wurden zu den heutigen Norbarden.

Im Alten Reich war man lange Zeit der Ansicht, dass nicht weit hinter den Windhagbergen der Rand der Welt gähne. Erst die Expedition Admiral Sanins I. führte immerhin bis nach Torwald an der Bodirmündung. Als er weiter nach Norden fuhr, kehrte er nicht wieder, sondern verschwand 868 v.BF. Sanin der Jüngere richtete seinen Bug ebenfalls gen Firun, schon allein deswegen, um das Schicksal seines Vaters zu klären. Um 865 v.BF umsegelte er mit der Horasschwalbe das Gjalska-Hochland und gelangte in den Golf von Riva, wo er als erster güldenländischer Einwanderer von Treib- und Küsteneis sowie "anmutig bunten Nachtlichtern" berichtete. Sanin III., Enkel des berühmten Admirals, wollte nun erst recht den Gewalten des Nordens trotzen und durchpflügte von 819 bis 802 v.BF an der Spitze einer ganzen Flotte Ifirns Ozean, um die Küstenlinien für den "Groszen Aventurischen Atlas" zu erkunden. Auf seiner Fahrt soll es Sanin III. auch gelungen sein, den ersten Grünwal mit Speeren von einem Schiff aus zu erlegen, womit er die blutige Tradition des Walfangs begründet haben soll. Als der Enkel des ersten großen Entdeckers seinen Traum wahr machen und Aventurien im Nordosten umsegeln wollte, starb er um 802 v.BF 3.500 Seemeilen von Grangor entfernt fast achtzigjährig im Firunsatem der Bernsteinbucht, wo sein Schiff noch heute auf einer Klippe zu finden sein soll. Andere Quellen behaupten, der Admiral habe ein unterirdisches Meer unter Riesland entdeckt.

Die Drachenschiffe der Thorwaler waren für die eisigen Wogen weit besser geeignet und sollten in den folgenden Jahrhunderten die einzigen Seefahrer in Ifirns Ozean sein: Nach der Gründung Hjalmefjords an der Mündung des Kvill segelten die Nordmänner bis Yetiland und an die Gestade der Grimmfrostöde. Hetmann Olvir, der erste, der aus der Brecheisbucht wiederkehrte, entdeckte 595 v.BF die Letta-Mündung und das Eherne Schwert. Um 200 v.BF fochten die Nivesen in den Jahren ohne Sommer zahlreiche Schlachten gegen die Orks, bis der Schamane Jukuk der-mit-den-Tieren-spricht sie rettete, der Legende nach, nachdem er von Tausenden Bibern Dämme errichten ließ, die Orks in die Sumpfsenke lockte und dann die Dämme durchstach, um sie zu ertränken. 154 v.BF zerstörten Orks Hjalmefjord.



DIE MENSCHLICHE BESIEDLUNG

Während der Dunklen Zeiten dachte niemand daran, das Eisland weiter zu erforschen. Erst nach Bosparans Fall sind wieder Fahrten in die Polarregion verzeichnet.

Unter Hetmann *Isleif* begannen die Thorwaler um **150 BF** einen regen Handel mit den Schätzen des Nordens und brachten neben Kristallen, Daunen, Pelzen und Bernstein erstmals Schwarzstahl aus dem Norden mit. Nachdem zur Zeit des Klugen Kaisers Nardes im Bornland die ersten Firnelfen von den Mittelländern entdeckt worden waren, wagten sich Jäger und Goldsucher weiter nach Norden, verzeichneten erstmals die Eiszinnen und den Blauen See und bildeten die ersten ständig bewohnten Siedlungen der Pelzjäger und Walfänger. Leskari wurde um **193 BF** gegründet, Paavi um **290 BF** als feste Siedlung am Nordmeer und Glyndhaven etwa um die gleiche Zeit. **247 BF** wurden einige dieser Siedlungen von einer gigantischen Flutwelle hinweggespült, die im Golf von Riva die Küstenlinie veränderte, den Frisund bis zum Alavisee hinaufschwappte und angeblich ein Meeresungeheuer aus dem tiefen Meer in den Blauen See gespült haben soll.

Immer wieder gab es Firunanhänger, die die Nähe zum "Alten vom Berg" im Eisland suchten und häufig nicht zurückkehrten. Am prominentesten war sicherlich *Odilius von Mordain*, Herzogs-Protector zu Tobrien. Angeblich auf ein obskures Schriftstück vertrauend, brach er mit fünfzig Mann von Ysilia auf, um den Thron des Winterherrn zu finden, und blieb **312 BF** im Eis verschollen. Von seinem Schicksal kann nur der Nordwind künden, aber auf einer Landkarte aus der Rohalszeit ist im 'Land der Schneetrolle' eine Siedlung namens Yesilia verzeichnet. Der Firun-Heilige *Mikail von Bjaldorn* rettete **372 BF** die Bewohner des Ortes Norntal an der Letta vor dem Verhungern, die Legende dieser Heldentat ist zugleich die erste schriftliche Erwähnung Bjaldorns, das einst als nördlichster Vorposten des Bornlandes, der Legende nach durch *Bjala den Bogner*, gegründet worden war.

432 BF finden Siedler, die als Rondra-Anhänger vor den Verfolgungen der Priesterkaiserzeit flohen, an der Mündung des Kvills den alten thorwalschen Wall Hjalmejords und gründen darauf Riva.

594 BF, während der Magierkriege, entsagte eine Schar von Eis-Elementaristen den Zankereien zwischen den Zauberern und wollte eine neue Heimat im Schoß ihres Elements suchen, was in gelehrten Kreisen als *Exodus frigoris* bekannt wurde. Noch heute geht die Magierlegende, die Eisbeschwörer hätten eine isolationistische Akademie im ewigen Eis gegründet, allerdings wurden die Zauberer zuletzt in Leskari gesehen, wo sie mit ihren Dschinnen bleibenden Eindruck hinterließen.

Dem Thorwaler Hetmann *Arjolf* gelang zu Zeiten Kaiser Es-lams die einzige bis heute wirklich belegte Nordumsegelung des Yeti-Landes.

Zwischen etlichen versponnenen Berichten von betrunkenen Händlern, halberfrorenen Gelehrten und garnspinnenden

Matrosen – genannt seien hier nur der angebliche Besuch von Riesländern in Paavi, das Elfenmassaker von Frisov und die Drachenzusammenkunft über dem Yetiland – scheint zumindest ein Ereignis doch der Wahrheit zu entsprechen: Im Jahre **856 BF** war jede Nacht ein klagendes Lied voll elegischer Klänge und Hymnen aus den Eislanden zu hören – und zwar sowohl in Glyndhaven, Farlorn und Paavi. **870 BF** trat Riva dem Svelltschen Städtebund bei und man errichtet zu diesem Anlass eine steinerne Brücke über den Kvill. **898 BF** wurde das Prais-Kloster *Auridalur* in Glyndhaven errichtet.

912 BF kam es nach Goldfunden zwergischer Prospektoren zu einem Goldrausch am Oblomon und die Ortschaft Oblosch wurde gegründet. Nur drei Jahre später wurde diese Goldgräbersiedlung aber von Nivesen des Stamms der Lieska-Leddu vernichtet. **930 BF** rief *Geldana von Gareth*, die vor ihrem Schwager, dem späteren Kaiser Perval geflüchtet war, das Herzogtum Paavi aus und begründete damit das nördlichste staatenähnliche Gebilde Aventuriens.

Die letzten großen Expedition in Ifirns Ozean unternahmen **999 BF** der berühmte Alchimist und Mineraloge *Tyros Prahe* und zwischen **1007 und 1009 BF** *Phileasson Foggwulf* und *Beorn der Blender* während ihrer berühmten Wettfahrt um den Titel des "Königs der Meere".



1008 BF gründete der bornische Herrscher *Stover Regolan Stoerrebrandt* vor den Toren Rivas das Stoerrebrandt-Kolleg, eine Akademie zur Ausbildung magischer Leibwächter.

UNTER DER KUNTE DER EISEHEXE

Die Anfänge

Borbarad hatte nach **1017 BF** während dreier Monate Paavi, die Dämonenzitadelle im Ehernen Schwert und den Nagrach aufgesucht und in dieser Zeit sein Bündnis mit der Hexe Glorana geschlossen. Sie verließ noch vor der Invasion Tobrien Richtung Norden, um dort das Nagrach-Eisreich zu begründen und Herrin über das Theriak zu werden, das 'Blut Sumus'.

(Gefälschte) Goldfunde an der Letta lösten im **Winter 1018 BF** einen Goldrausch aus. Etliche Glücksritter und Handlungshäuser wurden durch diese Goldfunde ins Herzogtum Paavi gelockt: die Stadt wuchs schnell und prosperierte. Zur gleichen



Zeit weissagte der große Nivesen-Schamane *Kailäkinnen* einen ewigen Winter für die Nivesenlande und riet seinem Volk von den Weidegründen östlich der Letta ab. Während Paavi im **Winter 1019 BF** immer noch prosperierte, setzte Glorana ihre Pläne für das Eisreich um und gelangte in den Besitz des Nagrach-Schwertes *Hyrr-Kanhay*, das Anfang 1019 BF in den Pforten des Grauens am Friedhof der Seeschlangen geschmiedet worden war.

Am **30. Firun 1019 BF** ernannte sich Glorana zur 'Königin von Paavi' und wirkte **Anfang Tsa** im Tal der Letta, im höchsten Nordosten Aventuriens, Nagrachs *Magnum Opus des Ewigen Winters*, das das Land für immer in den Klauen des Äonenfrosts gefangen halten sollte. Die Auswirkungen dieses Frosts wurden erst langsam spürbar, und noch bis in den **Frühling 1019 BF** hinein zog Paavi allerlei Handels- und Goldsucher-Volk an. Doch schließlich gerieten die Gebiete entlang der Letta und ihrer Nebenflüsse im **Sommer 1019 BF** fest in den Griff der eisigen Nagrach-Kälte. Selbst Bjaldorn, die Stadt Firuns an der Quelle der Letta, war **Ende 1019 BF** im ewigen Winter gefangen.

Nach der Übernahme von Paavi errichtete Glorana ihren Schneepalast östlich der Stadt auf einem kleinen Hügel und entmachtete *Herzog Dermot* völlig. Sein Sohn *Dermot von Paavi der Jüngere* geriet in jahrelange Gefangenschaft, die Thronerbin *Geldana II.* heiratete Gloranas rechte Hand *Halman von Gareth* und wurde Statthalterin von Paavi.

In eisiger Winternacht

Am **30. Praios 1020 BF** schändete ein Gefolgsmann Borbarads den Haupttempel des Firun zu Bjaldorn, die berühmte Eiskuppel des Kristallpalastes zersplitterte. Daraufhin sandte das Schwert der Schwerter, Ayla von Schattengrund, den Meister des Bundes *Brin von Rhodenstein* und Heermeisterin *Hauka Wölfintochter* gen Bjaldorn. Im **Hesinde 1020 BF** rückten notmärkische Truppen unter Führung des Grafen Uriel und unter dem Banner der Dämonenkrone gegen Bjaldorn vor und begannen am **29. Hesinde** den Sturm auf Bjaldorn. Nur eine Handvoll Überlebender gelang es, sich im Tempel des Firun zu verschanzen, der durch ein Großes Wunder mit einer viele Schritt dicken und hohen Mauer aus undurchdringlichen Eis versiegelt wurde.

Im **Peraine 1020 BF** gelang es Abenteurern einen Teil der Pläne Gloranas zu verhindern, die Karenherden der Nivesen für sich zu gewinnen. Aber das Eisreich dehnte sich langsam nach Westen aus; Glorana begann mit der planmäßigen Förderung von Theriak. Im **Phex 1021 BF** entdeckten Gloarans Schergen in den Nebelzinnen eine Kristallhöhle, von der sie glaubten,

dass es sich um *firnya kharjanda sala* handeln könnte, einer sagenhaften Stätte der Firnelfen, wo sie die potenteste Waffe für den Kampf gegen Pardona und ihre Kreaturen geschaffen hatten, den *diroy firvar*.

Ende Ingerimm 1021 BF fiel Glorana mit dem Ende Borbarads in der Dritten Dämonenschlacht der Nagrach-Splitter aus Borbarads Dämonenkrone und machte sie so zur unumstößlichen Herrscherin über das dämonische Eis. Sofort ließ sie nun im ewigen Eis das *Erstarrte Wams des Belshirashs* – den nagrachgefälligen Teil des Frevlergewandes – suchen.

Auch Glorana gelang es nicht die Macht des *diroy firvar* zu nutzen, aber sie fand heraus, dass der Schlüssel dazu in der *Halle des Windes* zu Olport ruhte. Im **Hesinde 1026 BF** erschüttern gewaltige elementare Phänomene Akademie und Stadt Olport und dem Hetmann der Hetleute, Tronde Torbenson, gelingt es herauszufinden, was Glorana tatsächlich im

Schilde führt. Er bricht mit der Hetgarde und einigen Abenteurern auf, um in der *Darken Hjalla* (der 'Dunkle Halle') die Pläne der Eishexe zu vereiteln. **Mitte Tsa 1026 BF**

trifft Glorana bei den Dunklen Halle bei den Nebelzinnen ein, um ihr Ritual zu vollenden. Im alles entscheidenden Kampf kommt es zu einem Zwischenfall, durch den das Ritual Gloranas außer Kontrolle gerät und der *diroy firvar* die ganze Kraft der mit ihm verbundenen Eiszitadelle unaufhaltsam nach Dere lenkt. Im Chaos gelingt ihr die Flucht, Hetmann Tronde jedoch findet den Tod als entrückter Wächter über die Dunkle Halle. **Anfang Ingerimm 1027 BF** kündigte die Oberste Hetfrau Jurga, Trondes Tochter, an, eine Flotte zusammenzusammeln, um im kommenden Sommer gegen das Eisreich zu ziehen. Nach der Vernichtung einer Theriak-

Förderstation am **19. Rahja 1027**,

dem Kampf gegen den Nagrach-Paktierer *Arcorion Demoriet* und der Befreiung des Sohn des entthronten Herzog von Paavi, *Dermot Paavi der Jüngere*, erreicht die Flotte vor Beginn der **Namenlosen Tage** die *Darken Hjalla*, wo Jurga und die Überlebenden vor den Füßen Trondes Teile der Beute *Swafnir* zu Ehren opfern. Während die Thorwaler zurückkehrten, ließ sich *Dermot der Jüngere* nach Riva bringen. Im **Frühling 1028 BF** nimmt er Quartier in Gordask und organisiert von dort aus den Widerstand gegen Glorana, sammelt Geld, Waffen und Getreue und schickt diese auf waghalsige Missionen aus. In Norburg versucht zu dieser Zeit Junker *Fjadir von Bjaldorn* die Bronnjaren zum Kampf gegen die Eishexe zu einen. Graf *Tsadan von Norburg* rief einen Kriegszug zusammen, dem es unter der Führung *Fjadirs* gelang, mehrere Weiler Gloranas zu befreien.





ES BEGİNNT ZU TAUEM

Im **Frühling 1030 BF** begann sich das dämonische Schwarze Eis an den Grenzen Gloraniens auf geheimnisvolle Weise zurückzuziehen – just in einer Zeit, als verschiedene Parteien verstärkt gegen die Macht der Eishexe vorgingen: *Fjadir von Bjaldorn* und *Thesia von Ilmenstein* sammelten einen großen Heerzug, um Bjaldorn zu befreien. Eine Thorwaler-Flotte drang auf dem Seeweg an die Nordküsten des Reiches von Eis und Schnee. Die junge Ifirnsmaid *Walbirg von Löwenhaupt* brach nach Visionen zu ihrer Queste ins Eisreich auf. Und auch viele Sippen der Nivesen begannen, in ihre alten Jagdgründe zurückzukehren.

Widerstand stellte sich allen nur selten entgegen – meist waren einst besetzte Orte und Theriakstationen längst verlassen. Die Thorwaler erbeuteten das Nagrach-Schwert *Hyrr-Kanhay*. Bjaldorn wurde ohne Kampf befreit, die Macht der *Eisrose* rief

den Schutz Firuns und Ifirns zurück in die Stadt. Trotz gegenteiliger Befürchtungen kehrte das Schwarze Eis auch im folgenden **Winter 1031 BF** nicht zurück. Gerüchte machten die Runde, Glorana sei geflohen oder vernichtet. Wirklich erklären konnte diese Vorgänge jedoch niemand.

Seit **1031 BF** mehren sich bemerkenswerte Funde von Artefakten und Kostbarkeiten im Riedemoor bei Riva (👁️ 178 A).

Anfang 1032 BF drang ein Heer unter der Führung Fjadirs und Thesias weiter in den Norden, um dem zurückdrängenden Eis zu folgen und Glorana zu stürzen. Doch nach langer Zeit der Ungewissheit kehrte im **Winter 1033 BF** einzig Fjadir von Bjaldorn zurück und berichtete vom Scheitern der gesamten Unternehmung.

Trotzdem scheint gewiss: Die Macht der Heptarchin kann gebrochen werden!

DIE LANDE DER NIVASEN

Die Lande der Nivesen für den eiligen Leser

Geographische Grenzen: Golf von Riva, Svelltsümpfe, Salamandersteine, Rote Sichel, Bornwald, Nordwalser Höhen, Letta, Eiszinnen, Nebelzinnen

Landschaften: karge, teils sumpfige Steppe (im Westen *Jonsu*, im Osten *Brydia* genannt), ausgedehnte Wälder an Oblomon und Kvill

Bekannte Erhebungen: Gelbe Sichel, Tenjos (bizarre Felsformation), Dämmerungshügel südlich des Blauen Sees

Wichtige Gewässer: Kvill, Oblomon, Frisund; Alavisee, Blauer See, Kuri

Verkehrswege: Kvill, Oblomon, Handelsroute von Riva über Gerasim nach Norburg, Karawanenpfad von Oblarasim nach Eestiva

Bevölkerung: 70.000 (70% Nivesen, 15% Norbarden, 5% Elfen, der Rest Mittelaventurier und wenige Thorwaler)

Wichtige Städte und Dörfer: Riva, Leskari, Kvirasim, Oblarasim, Gerasim, Farlorn, Gordask

Ressourcen: Pelze, Felle, Horn, Elfenbein, Holz, Kräuter
Bemerkenswerte Tierwelt: Karen, Rauwolf, Elch, Steppentiger, Wollnashorn, Warzennashorn, Mammut, Schwarzbär

Personen: Mido von den Toivoa-Leddu, Karuukijo, Damiano von Valavet, Illoinen Schwanentochter

Besondere Orte und Mysterien: Boron-Kloster am Rabenpass (Gelbe Sichel), Blauer See, Boron-Kloster am Rabenpass, Johonkuhun, Kuri, Oblomondelta, Obloschruinen

wohner, und das auch nur aufgrund der im Westen wesentlich größeren Besiedlungsdichte.

Auch wenn so mancher Derograph behauptet, das Nivesenland sei flach wie ein Fladen, verfügt die Region über einige mehr oder weniger hohe Gebirgszüge. Andererseits kann der Reisende tage-, ja wochenlang durch Gebiete ziehen, die, so weit das Auge reicht, immer denselben Anblick bieten: ein Meer von Steppengras, aus dem sich hier und dort sanfte, flache Hügel hervorwölben.

»[...] Von großartiger Eintönigkeit ist das Land und völlig unbewohnt von Menschen. Wer vermöchte auch hier zu leben, wo die tieferen Bodenschichten das ganze Jahr über gefroren sind und die oberen im kurzen Sommer dieser Region nur bis etwa zwei Spann Tiefe tauen? Hier lassen sich weder Häuser bauen, noch kann man Ackerbau betreiben. Und doch, selten habe ich Sumus Leib in einer urtümlicheren Schönheit erlebt. Man schrieb den zweiten Rahja, als wir dem Uferpfad des Kvill folgend, etwa zwanzig Meilen hinter Kvirasim den Waldgürtel verließen und sich uns zum ersten Mal ein freier Blick über die Ebene bot. Wohl fünfzig Meilen weit kannst du schauen, denn die Luft an diesem Ort ist ungewöhnlich klar, und da die Praiosscheibe hier deutlich tiefer am Himmel steht als in meiner Heimat, dem Dorf Valavet im Lieblichen Felde (und auch als in Lowangen, wo ich im Tempel der Hesinde meine zweite Heimat gefunden habe), modellieren Licht und Schatten jede Einzelheit der Landschaft mit unglaublicher Schärfe. Ein Hügelchen von vierzig Schritt Höhe zum Beispiel erscheint wie ein gewaltiger Berg, und die vereinzelt krüppeligen Föhren, Birken und Zirbelkiefern werfen Schatten wie Wachtürme.

[...] Ich musste die Augen schließen, so sehr gleißte und funkelte es. Wasser, Wasser, überall Wasser! Tausende von Seen glitzerten im Sonnenlicht, manche winzig wie Regenfützen, andere etliche Reichtmeilen messend, und wieder andere wie Ströme sich windend. Doch sind es keine Ströme, wie unser Führer erklärte, es ist nur das Schmelzwasser, das sich sammelt, da es nicht im Boden versickern kann. Die ganze Welt schien in den Farben Grün, Blau und Silber gemalt.

Vom Golf von Riva bis zum Ehernen Schwert erstreckt sich das äußerst dünn besiedelte **Nivesenland**. Von allen festen Ansiedlungen, deren Namen wir kennen, also keinen Zeltlagern, erreichen allein *Riva* und *Paavi*, die beiden große Hafenstädte an **Ifirns Ozean**, eine Einwohnerzahl von annähernd viertausend Seelen. Die übrigen Weiler und Dörfer zählen zusammengerechnet annähernd dreimal so viele Ein-



[...] Hesinde sei Dank besitzt der Kvill flache Ufer – er ist überhaupt ein flacher Fluss – und führt viel Kies mit sich. So kamen wir einigermaßen zügig voran. Denn abseits des Pfades versinkt man bald knietief im aufgeweichten Grund.

[...] Die Blumen in diesem Landstrich blühen nur kurz und drücken sich dicht an den Boden, dafür sind ihre Blüten von ungewöhnlicher Schönheit und Farbenpracht. Unser Führer, den ich nach den Namen der Blumen fragte, konnte sie mir nicht verraten, denn dort, wo keine Menschen leben, werden die Dinge nicht benannt, doch schien es mir, dass es sich um Abarthen des Mohns, der Anemone, des Heideblümchens, der Frühlingsschelle, des Butter- und Azurglöckchens und der Trollblume handelte.«

—Reisebericht des Damiano zu Valavet

»Wer aber glaubt, sich in der Tuundra zurechtzufinden wäre ein Kinderspiel, der braucht nur mal eine Reise in die Länder nördlich des Oblomon zu machen. Ja, auf den ersten Blick glaubt man, das wundervolle Panorama würde bei der Orientierung helfen, schließlich reicht der Blick Dutzende von Meilen weit. Schnell aber wird man eines Besseren belehrt. In der mattgrünen Landschaft ist man einer Übermacht ausgeliefert, und zwar der überschäumenden Kraft der Natur, die den Willen erstickt. Denn der Einzelne zählt nicht viel in diesem weiten Land. Hilflosigkeit kann sich schnell breit machen, wenn man beginnt, sich verloren zu fühlen. In dem endlosen Grasmeeer erscheint jeder kleine Hügel, jede flache Senke wie ein hoher Berg oder ein tiefes Tal. Denn jede Abwechslung ist willkommen, so man nicht in der Eintönigkeit sich selbst aufgibt. Das ist kein Land, in dem wir etwas auszurichten vermögen. Und doch kann man hier Erquickung finden, so man sie denn sucht. An keinem anderen Ort vermag man in größerer Reinheit den Lauf der Natur vernehmen: das Singen des Grases im stürmenden Wind, den Geruch eines aufziehenden Gewitters, die Pracht der mächtigen Wolken am Himmel und das endlose Panorama der Sternennacht.«

—Narjuko von den Pajeki-Hokke, neuzeitlich

Der gesamte Hohe Norden südlich der **Eiszinnen** und **Nebelzinnen** kann streng genommen als Land der Nivesen bezeichnet werden. Auch im **Herzogtum Paavi** (vorgestellt ab Seite 33ff.) trifft man auf Nivesensippen beim Viehtrieb oder in ihren Sommerlagern. Dieses Kapitel stellt daher die Landschaften vor, die nicht zum Herzogtum gehören – die Grenze verläuft unsichtbar mitten durch die **Brydia**, irgendwo zwischen den Orten **Pekkaani** und **Elvurund**. Die nomadischen Karenhirten kümmern sich indes um derlei Zugehörigkeiten nicht.

Der **Golf von Riva** bildet die westliche Grenze des nivesischen Wanderungsgebiets. Die Bewohner sind sturmerprobt und leben vom Fischfang und der Handelsseefahrt. Die Städte **Riva** und **Leskari** als wichtige Handelsposten werden eingehend beschrieben.

Über weite Teile des Landes erstrecken sich die **Elfenwälder**, benannt nach seinen Bewohnern, den Au- und Waldelfen. Sie leben teilweise abgeschieden in Sippen fernab des menschlichen Lebens, aber auch in den Städten entlang der Flüsse und Wege – wie **Kvirasim**, **Gerasim** und **Oblarasim**.

Über Handelswege und Hirtenrouten gelangt man weiter östlich in die **Grüne Ebene**, ein Steppengebiet vor den Toren des Bornlandes. Hier leben Goblins und Steppenelfen und machen den Reisenden das Leben schwer. Im kleinen Ort **Travingen** stärken sich Wanderer, die sich auf dem Weg ins Mittelreich befinden.

Schließlich erreicht man auf dem Weg nach Osten das **Land zwischen Oblomon und Letta**, die weite Steppe, deren westlichen Teil die Nivesen **Jonsu**, den östlichen **Brydia** nennen. Hier begegnen dem Wanderer nicht nur Karenherden, sondern auch größere Gruppen Steppenrinder sowie Wollnashörner und vereinzelt Mammuts oder zottelige Firnyaks, die es aus den nördlicheren Breiten hierhin zieht.



DER GOLF VON RIVA

Ein Gewässer, das – zumindest im Sommer – das Herz des Seemanns erfreut, ist der Golf von Riva, der bei einer Ausdehnung von etwa 400 auf 300 Meilen von den sturm- und regenreichen Gjalsker Höhen, den flachen Brinakser Marschen und den vergletscherten Firnklippen eingerahmt wird. Die heftigste Bewegung des flachen und ruhigen Randmeers ist eine kabbelige See, wenn Dünung und Wind nicht im Einklang sind. Der Tidenhub ist nur gering, genügt aber dennoch, dass im flachen Marschland bei Enqui bei Ebbe weite Schlicklandschaften trockenliegen und das salzige Meerwasser bei Springflut (und besonders bei Sturmfluten unter Nordwind) meilenweit ins Land vordringt. Chroniken künden von einer Jahrhundertwelle, die am 28. Boron 247 BF den Golf heimsuchte, Meereswesen weit ins Land spülte, die Stadt Swelt westlich von Enqui zerstörte und archaische Orkheiligtümer freilegte. Die Katastrophe riss Landstriche ins Meer und veränderte die Küstenlinie dauerhaft. Zwar liegen an jeder Siedlung am Golf Fischerboote oder thorswalsche Drachenschiffe, doch die einzigen Häfen, die von tief-

gängigen Schiffen angelaufen werden können, sind Riva und Enqui. Die größte Gefahr für die Seefahrt in diesen ruhigen Gewässern stellen die Sandbänke im westlichen Teil des Golfes dar. Große Schiffe sind auf die Hilfe eines Lotsen angewiesen, um Enqui sicher zu erreichen. Riskant ist auch die Fahrt entlang der Riffe an der Schwadenküste im Norden, wo Nebel und Geistererscheinungen drohen.

Die ärgste Jahreszeit für Seefahrer sind die Wintermonate: Vom Beginn des Hesindemondes an treiben aus der Meerlunge die ersten Eisschollen in die Bucht, gelegentlich auch Eisberge, die sich im flachen Wasser festfahren und zum Sammelpunkt weiteren Eises werden. Mitte Firun ist jeglicher Schiffsverkehr unmöglich geworden. Zumindest die Küsten sind viele Meilen weit ins Meer hinein im Griff dichten Meereises. Und wenn Firun wirklich seinen Grimm zeigt, dann kann man vom Drachenkopf im Gjalskerland bis zur Arjolfsspitze zu Fuß über 200 Meilen Eis wandern. Das Zufrieren des flachen Golfs geht oftmals binnen weniger Tage vor sich – und wehe dem Schiff,



das dann noch keinen sicheren Hafen erreicht hat. Das Eis zerdrückt selbst stolze Schivonen, wirft Karracken auf die Seite oder hält Holken mit eiserner Hand, so dass die Besatzung jämmerlich verhungern und erfrieren muss.



KÜSTE UND MARSCHLAND

»Sie jagten in offenen Booten und als sie sich wieder dem Ufer näherten, rannte ihnen das ganze Lager entgegen. Mit vereinten Kräften zogen wir den erlegten Seetiger aus dem Wasser und binnen kurzem war der riesige Leib zerlegt. Überall türmten sich handliche Haufen von Tigerhaut mit Speck und Fleisch und jeder Haufen war für jemanden aus dem Stamm bestimmt. Keiner, der an den Strand gekommen war, ging mir leeren Händen, ob er nun geholfen oder nur zugesehen hatte. Selbst wir bekamen einen Anteil, was mich sehr verwunderte. Zum Dank überreichte ich einem ihrer Krieger meinen Jagddolch, was für einigen Aufruhr sorgte. Später, am Lagerfeuer, schenkte er mir dann den unterarmlangen, kunstvoll beschnitzten Zahn eines Seetigers. Es dauerte die ganze Nacht, bis ich alle Geschichten verstanden hatte, die in das Bein geschnitten waren, und Grinulf war am Morgen sehr unzufrieden mit mir.«

—Thalia Ljosvaki von Donnerbach in einem Brief an ihre Mutter, 1017 BF

Die Gestade des Nordens sind ebenso vielgestaltig wie die des Südens. Schroffe Steilküsten trotzen im Winter wie im Sommer den anbrandenden Gewalten, mögen dies nun donnernde Wassermassen, langsam und unbarmherzig kriechendes Eis oder Sturmwinde sein. Felsküsten stellen häufig ein unüberschaubares Labyrinth aus Gesteinsbrocken dar. Im Winter, wenn Meer und angrenzendes Land unter Eismassen erstarren, lässt sich Stein nicht von Eis unterscheiden. Dies ist gerade im Übergang der Jahreszeiten hochgefährlich, denn einmal eingebrochen gibt es im eiskalten Wasser kaum ein Entkommen. Mit der Eisschmelze verändern sich in jedem Jahr die Bedingungen, ergeben sich neue Felslandschaften, die erst erkundet werden wollen. Doch auch im hohen Norden gibt es vergleichsweise zahme Küs-

tenabschnitte. Jäh wandeln sich die wilden Felslandschaften zu ausgedehnten Stränden, die zu weiten Teilen des Jahres unter Eis und Schnee verborgen liegen. Kaum ein Strand gleicht dem anderen. Es gibt solche, die aus faustgroßen Steinen bestehen, meist findet man jedoch Schotterstrände vor und nur höchst selten kleine Sandstrände. Das Land ist insgesamt zerklüftet und unwirtlich. Selbst wenn die Eisdecke aufgebrochen und Schifffahrt wieder möglich ist, gibt es nur wenige Stellen, an denen man gefahrlos ankern oder an Land gehen kann. Die Einheimischen befahren das Meer mit kleinen, offenen Booten, die überwiegend aus Seetigerhaut gefertigt sind. In ihnen sind sie wendig und können dem launenhaften Meer trotzen.

Neben dem Fischfang widmet man sich vor allem der Jagd auf große Meeressäuger wie Felsrobben, Meerkälber und Seetiger. Letztere sind eine nahezu unerschöpfliche Quelle, aus der die Nivesen Nahrung gewinnen, Riemen und Decken, Brennstoff für Lampen und allerlei andere Dinge, die sich weiterverarbeiten lassen. Der Pelz der Robben ist gerade im harten Winter unersetzlich und fester Bestandteil in der hiesigen Garderobe. Fisch wird vor allem getrocknet und eingesalzen. Selbst die Fischhaut wird genutzt und feines Leder hergestellt, das gerade bei Mittelländern begehrt ist. Vegetation weist die Küstenlinie kaum einmal auf. Allein Moosen, Flechten, Gräsern und geduckten Krüppelsträuchern gelingt es, der extremen Lage zu trotzen (siehe auch **Zoo-Botanica 279**).

An die Küste schließt sich im Golf von Riva und am Rand der Brecheisbucht Marschland an, flache Landstriche ohne nennenswerte Erhebungen. An der Mündung von Flüssen zieht es sich zuweilen tief ins Land hinein. Zahllose Seen, Bäche und Flüsse, durch die das Schmelzwasser an die Küste geführt wird, prägen die Landschaft. Da ihrer Entwicklung keine Zügel angelegt werden, ändern sich Lage, Verlauf und Größe der Wasserflächen und -läufe ständig. Anders als die Küste beherbergt das Marschland jedoch zahlreiche Pflanzen, die sich mit dem Leben in der Randzone zwischen Meer und Land arrangiert haben und hart im Nehmen sind. Was hier überleben will, muss Überschwemmungen ebenso vertragen wie mondelangen Frost, rastlosen Wind und beißendes Salz. Bestens angepasst sind Kaauvilgras (Salzgras), Ried- und Wollgras (siehe auch **Zoo-Botanica 280**). In der kurzen Zeit des nördlichen Sommers blühen in Senken oder im Uferbereich von Gewässern farbenfrohe Blumen wie winziger Mohn, Sumpfdotterblume, Kratzdistel und die krüppelhaft wachsende Hügelbirke.



Das Vorankommen gestaltet sich an Küste und im Marschland genauso schwierig wie in Taiga und Tundra. Wege und Pfade gibt es in der Regel nicht. Die Küste ist zerklüftet, das Marschland von unzähligen Wasserflächen durchzogen. Zudem ist der Grund hier trügerisch und unsicher.

SIEDLUNGEN AM GOLF (VON PORDEN IM VHRZEIGERSIPP)

Leskari – siehe Seite 18f.

Keamonmund (niv. Caamajuk) – 300 Einwohner, an der Mündung des Ceamons, Station für Jäger, Handelsstation Storerbrandts, Schänke *Nachtwind* (Q2/P4), Schänke *Firunshel* (Q3/P4), Bordell *Rote Rahja* (Q3/P3/S6)

Tavaljuk – 220 Einwohner, 15 Meilen landeinwärts am für die Schifffahrt schwierigen Oblomondelta, Brücke über den Oblomon; nördlich des Dorfes Ottaskin der Vesthörger-Sippe (50 Thorwaler, 2 Knorren), die den Handel über den Oblomon zu kontrollieren versuchen (siehe **Unter dem Westwind** S. 116)

Trasik – 200 Einwohner, an der Mündung des Trastics, Fischer, Dinkelbauern und Schäfer, Station für nivesische Jäger

Ulva – 180 Einwohner, Fischerort, Schänke, Kohlengrube des Hauses Kolenbrander östlich des Ortes

Riva – siehe Seite 14ff.

Varmur – 100 Einwohner, Fischerort ohne Weganbindung, überwiegend Thorwaler der Guddir-Sippe, die mit der Thorfinn-Ottajasko aus Riva verfeindet sind (siehe **Westwind** 117) Die weiteren Siedlungen am westlichen Golf von Riva sind in **Unter dem Westwind** auf den Seiten 103ff. (Enqui) und 71ff. (Gjalskerland) beschrieben.

RIVA – HANDELSSTADT UND SÜNDEPPFUHL

Riva für den eiligen Leser

Einwohner: um 4.000

Wappen: auf rotem Grund ein silbernes Stadttor unter einem Halbkreis aus fünf silbernen Sternen

Herrschaft / Politik: unabhängige Stadt, (nominell) Mitglied des Svelltschen Städtebunds, Verwaltung durch einen Stadtrat

Garnisonen: ein Banner Söldner *Schwerter Rivas*, etwa zwei Dutzend Stadtgardisten und Bürgerwehrlente

Tempel: **Firun, Efferd, Phex, Tsa, Travia**

Besonderheiten: nivesisches Heiligtum *Nivilaukaju* nahe der Stadt, Magierakademie *Storerbrandt-Kolleg* (grau; Hellsicht, Schaden), Riedemoor (Torfmoor)

Wichtige Gasthöfe: Gaststätte 'Ratskeller' (Q8, P8, an Ratsagen dem Rat vorbehalten), Schänke 'Am Nurlabach' (Q5, P6, einmal die Woche findet hier ein Phex-Gottesdienst statt), Schänke 'Zum fröhlichen Spitzohr' (Q6, P5), Schänke 'Hafenmaid' (Q2, P3), Schänke 'Fuchsfell' (Q3, P2), Herberge 'Am Ufergraben' (Q5, P6, 16S), Hotel 'Trutzburg' (Q6, P7, 14S), Gasthof 'Blauer Kvill' (Q5, P4, 20S), Hotel 'Rivastube' (Q9, P10, 16S), Schänke 'Zum blutigen Kor' (Q4, P4), Schänke 'Nachtmahr' (Q5, P4), Gasthaus und Bordell 'Bei Swangard' (Q5, P6), Gasthaus und Bordell 'Neue Zeit' (Q6, P7)

Handelswaren: Lederwaren, Möbel, Pelze, Perlmutter (Rohstoff und Schmuck) Salz, Salzfisch, Wolle, Umschlag elfischer und nivesischer Waren

Wichtige Fest- und Feiertage: Warenschau 20. bis 30. Ingerimm, Fest zur Wintersonnenwende

Stimmung in der Stadt: Bei den Neubürgern Aufbruch- und Goldgräberstimmung nach den Schatzfunden im Riedemoor. Bei den Altbürgern dominiert die Angst vor dem Niedergang. Zwischen altem Bürgertum und Glücksrittern herrscht zähes Ringen um die Vorherrschaft.

Was die Rivaner über ihre Stadt denken: "Riva hat allen möglichen Stürmen stand gehalten und wir Rivaner auch. Wir werden uns *unsere* Stadt auch von Herumtreibern und Haderlumpen nicht streitig machen lassen." "In Riva ist auf jeden Fall mächtig was zu holen! Gold für die Einen, Elend und Tod für die Anderen!"

»Wenn das Schiff in majestätischer Ruhe durch die Hafeneinfahrt von Riva gleitet, wenn sich zur Linken die trutzige Burg mit ihren wuchtigen Türmen erhebt und der Blick zur Rechten auf die adretten, kleinen Häuser fällt, deren Ziegeldächer in der untergehenden Sonne glühen, wundert es nicht, dass die meisten Reisenden den Eindruck haben, nach der rauen Fahrt über das Nordmeer einen Hort des Friedens erreicht zu haben.«

—Phexfried Gareth; Kaufmann aus Meilersgrund, zeitgenössisch

»Früher, ja da war Riva ein sicherer Hafen. Aber seitdem diese Herumtreiber in Massen in die Stadt drängen, ist es mit dem Frieden vorbei. Man ist seines Lebens nicht mehr sicher.«

—Asmodette Bramhusen, Kapitänin der Königlich Salzaranischen Handelskompagnie, zeitgenössisch

Nivesen waren die ersten, die den Ort an der Kvillmündung regelmäßig aufsuchten. Sie pilgerten zu *Nivilaukaju*, einem ihrer heiligen Orte, und trieben Handel mit Firn- und Waldelfen. Bis 247 BF die Jahrhundertwelle über den Golf von Riva hereinbrach, siedelten an der Stelle der heutigen Stadt zunächst Thorwaler in ihrem Dorf *Hjalmefjord*, danach Orks. 432 BF ließen sich in den Überresten des thorwalschen Walls schließlich Neusiedler aus dem Mittelreich – Überlebende eines Farmerlor-Ordens, die vor den Priesterkaisern geflohen waren – nieder. Den von ihnen begründeten Ort nannten sie Riva.

Die Stadt lässt sich grob in zwei Teile gliedern. Auf der rechten Seite des Kvills, dem 'Goden Ufer' erstreckt sich die Altstadt **Aelderfried** mit **Aelderhaven**. Südlich davon schließen sich **Neuehaven, Krämerfried** und **Gewerkehoop** an. Spitzgiebelige, mit beschnitztem Fachwerk versehene Bürgerhäuser und einfache Werkstätten oder Behausungen von Handwerkern formen ein gediegenes Bild.

Die andere Flussseite mit dem Stadtviertel **Undere Wyk** ist das 'Nedere Ufer'. In diesem, beständig von Überschwemmungen bedrohten Viertel zeigen sich die Schattenseiten Rivas: nackter Überlebenskampf, Flüchtlingseleid und stinkende Gewerke. Die nun folgende Beschreibung ist eine knapp gehaltene Zusammenfassung der ausführlichen Darstellung der Stadt in der Spielhilfe **Patrizier und Diebesbanden**, die sich intensiv mit Riva beschäftigt.



Handelshäuser in Riva

Schon seit langem ist der Handel von und nach Riva in der Hand großer Handelskontore. Das älteste Haus am Platz ist die **Königlich Salzarische Handelscompagnie (37)**, deren große Zeit durch die zunehmende Konkurrenz und den Niedergang des Svellthlandhandels jedoch vorbei ist. Um sich halten zu können, greift man nach jedem Strohalm, hat unlängst sogar das angestammte Domizil in Aelderhafen gegen ein weniger prestigeträchtiges in Neuehaven eingetauscht. Das **Stoerrebrandt-Kontor (12)** ist in der Stadt hoch angesehen und war jahrelang das Steckenpferd Stover Stoerrebrandts, der als großer Förderer Rivas gilt. Sein Sohn Emmeran hingegen teilt die Leidenschaft seines Vaters für das hiesige Kontor nicht. Stattdessen konzentriert er sich auf den Handel im Mittelreich. Zudem schickte er seine lebenslustige Schwester *Vanjescha Stoerrebrandt* nach Riva, um das Kaufmannshandwerk zu erlernen. Kontorleiter *Bär-mund Erbarmer*, ein beliebter und gewitzter Geschäftsmann, muss sich nun mit der zunehmenden Konkurrenz sowie mit der Einmischung Vanjeschas herummühen. Das zweitwichtigste Handelshaus Rivas ist das **Kontor Rastburger (13)**. Die

aktuelle Leiterin *Jarwen Seehoff* setzt die Order der Matriarchin Alvide Rastburger, für immer größeren Profit zu sorgen, mit aggressiven Methoden um. Dabei kann sie sich auf die hauseigene Söldnertruppe, die *Rastburger*, verlassen. Zudem stehen zahlreiche Holzfäller, Bernsteinsammler und Jäger in Diensten des Kontors, während alteingesessene Handwerker in dessen Schuldknechtschaft stehen und der Seehofferin auf Wohl und Wehe ausgeliefert sind. Vor allem Luxuswaren wie Möbel und Pelze werden von der **Horaskaiserlichen Privilegierten Nordmeer-Compagnie (14)** gehandelt. Die Grangorer Leiterin des Kontors, *Svelinya Kuyshoff*, zahlt Schatzsuchern gute Preise für ihre Funde und ist auch bereit, vielversprechende Expeditionen auszurüsten. Das **Kontor Kolenbrander (20)** liegt nicht am Hafen, sondern nahe des **Rondrators (34)**. *Helmar Birkenau*, der Leiter des Kontors, konzentriert sich vor allem auf den Über-

Riva im Spiel

Riva ist – umgeben von trutzigen Mauern – ein Hort der Zivilisation inmitten der Wildnis. Auch wenn die Natur, die jenseits der Stadtgrenzen im Überfluss vorhanden ist, der Handelsstadt spürbar ihren Stempel aufdrückt, ist sie Bürgern und Fremden ein sicherer Hafen. Inmitten menschenleerer Ödnis bietet Riva städtisches Leben, das bunt und pulsierend, oft aber auch sehr gefährlich ist. Die Handelsstadt ist zugleich erhoffter Anfangs- wie ersehnter Endpunkt abenteuerlicher Reisen in den Hohen Norden. Sie bietet Auftraggeber und Gegner, Verbündete und Verräter, ist willkommene Atempause oder tückischer Sündenpfuhl, dessen Verstrickungen ebenso gefährlich und undurchsichtig sind wie die wabernden Schwaden der Nebelzinnen.



landhandel und besitzt Kooperationsverträge mit dem Uhdenerger Minenkonsortium. Immer wieder schickt er Prospektoren aus, um Bodenschätze zu finden, denn er ist auf der Suche nach dem legendären Schwarzstahl. Birkenau ist nicht auf schnellen Profit aus, sondern vor allem an langfristigen Projekten interessiert. Inbegriff der Rivaner Tugenden ist das **Handelshaus Ingstrok (38, Wohnhaus 8)**. Die Familie ist konservativ, moralisch integer und sit-tenstreng, Neuerungen begegnet man mit Vorsicht. Groß geworden ist die Patrizierfamilie durch den Handel mit Salz und Salzfisch, außerdem werden feine Lederwaren und hochwertige Tuche exportiert. Patriarch *Matti Ingstrok* war lange Jahre Bürgermeister der Stadt und der Verlust des Amtes bedeutete einen schweren Schlag für ihn. Das alteingesessene **Haus Syphax (Wohnhaus 9)** steht nach einer Verkettung unglücklicher Umstände vor dem Ruin. Die ehemals sehr reiche Familie besitzt auch heute noch einen Sitz im Stadtrat, doch es ist nur eine Frage der Zeit, wann *Donatella Syphax* diesen Sitz verliert und längst wird hinter den Kulissen eifrig um die Nachfolge geschachert. Einem ähnlichen Schicksal ist *Zosgar Dolbrecht*, Erbe des **Handelshaus Dolbrecht (39)**, zur Überraschung vieler gerade so entkommen. War er zunächst noch gezwungen, das Kontor seiner Familie an die Rastburger zu verkaufen, erholte er sich von sämtlichen Rückschlägen und konnte sogar das Lagerhaus der Familie Syphax in Aelderhaven erstehen. Ein Umstand, der für Misstrauen sorgt. Unter den norbardischen Sippen Rivas ist die der **Surjeljows** die einflussreichste. Sie machen gar Stoerrebrandt Konkurrenz, indem sie ihre Handelskontakte ins Bornland von Jahr zu Jahr verbessern und ihm so alte Kunden abluchsen. *Pjotr Surjeljow* leitet die Geschäfte, auch wenn er lieber selbst auf dem Kutschbock sitzen würde. Im Grunde trifft jedoch *Dal-ķeshja*, seine Gattin, alle Entscheidungen für die Sippe, der sie als *Muhme* vorsteht.

AELDERFRJED

Der älteste Stadtteil Rivas wird beschirmt von der **Dragenburg (1)**, die einem steinernen Wächter gleich die Hafeneinfahrt überragt. Das heutige Domizil der Stadtgardisten und Söldner wächst förmlich aus dem flechtenüberzogenen Fels, auf dem es erbaut wurde, und beherbergt einen Rondra-Schrein. Unterhalb der Burg säumen schmucke Häuser die verwinkelten Gassen, hier wohnen diejenigen, die es in der Stadt zu etwas gebracht haben. Die charakteristischen Stufengiebel nehmen sich von außen recht bescheiden aus, können aber nicht darüber hinweg täuschen, dass die Bewohner zumeist auf eine lange und erfolgreiche Tradition als Bürger Rivas zurückblicken. Ein Paradebeispiel dafür ist das **Rotgiebelhaus (8)** der Familie Ingstrok, ein dreistöckiges Gebäude mit schmaler Vorderfront, dessen Stufengiebel mit allerlei Zierrat versehen ist. Ganz anders verhält es sich mit dem nach Garether Mode angelegten Domizil der Familie Syphax, der **Villa Syphax (9)**, dessen Erscheinungsbild als Sinnbild für Verschwendungssucht gilt. Wesentlich schlichter ist das **Haus zum Delphin (10)**, das zeitweilig Dermot von Paavi, dem rechtmäßigen Erben des

Herzogenthrons von Paavi, als Domizil dient. Das Haus, dessen Giebel mit einem Delphin geschmückt ist, gehört dem tief efferdgläubigen *Renard Fuchsbach*, der den Paavier freigiebig unterstützt. Das Haus ist seit Bestehen des Eisreiches Anlaufpunkt für jeden, der Unternehmungen gegen Glorana plant. Der Name **Nandus-Villa (11)** erinnert an den vergeblichen Versuch, hier einen Nandus-Tempel zu errichten. Die Spenden reichten jedoch nicht aus und der Geweihte zog weiter. Seitdem unterhält die Privatlehrerein *Dolara Engstrand* hier eine Schule für den Nachwuchs solventer Bürger.

AELDER- UND NEVEHAVEN

Im Hafenviertel herrscht tagein, tagaus, von morgens früh bis abends spät, rege Betriebsamkeit. Auf dem Marktplatz in Neuhaven kann man fangfrische Efferdfrüchte erstehen. Vergeblich sucht man jedoch nach den üblichen Seemannstavernen und Kaschemmen, die es nur jenseits der Kvillbrücke gibt. Eines der ältesten Gebäude Rivas ist die **Heilige Halle der beständigen Flutwacht (2)**. Der weiß gekalkte, mit dem Abbild heimischer Meeresbewohner verzierte Efferd-Tempel umfasst zwei miteinander verbundene Gebäude. Bethalle und Sakralräume befinden sich im größeren Haus, Wohn- und Verwaltungsräume liegen im Nebengebäude. *Fenew Muskelken*, ein energischer Bornländer, steht dem Tempel vor.

Die Warenschau

Ende Ingerimm, wenn der Winter das Land endlich aus seinem starren Griff entlassen hat, platzt Riva aus allen Nähten. Die bedeutendste Messe Nordaventuriens lockt Menschen von nah und fern in die Stadt am Kvill. Im Hafen drängen sich die Schiffe, die Straßen quellen über von Karren, Kutschen, Fußgängern, Reitern und Lasttieren. Tagelöhner erleben die geschäftigste Zeit des Jahres und kommen kaum noch zur Ruhe. Auf der Warenschau kann man nahezu alles kaufen, was das Herz begehrt. Sei dies nun billiger Tand oder ein wuchtiger Schrank aus Moorholz, exotische Harze oder Salzfisch, Bosparranjer oder Dinkelbier. Selten nur kann ein Begehrt nicht erfüllt werden. Auf den Wiesen vor der Stadt erhebt sich eine Zeltstadt, in der es weitere Verkaufsflächen gibt, fahrende Handwerker bieten ihre Dienste an und Gaukler buhlen um die Gunst des Publikums.

Die Warenschau ist der geeignete Ort, um Beutestücke meistbietend an Kaufwillige zu verhöckern. Und zudem verursachen so viele Einheimische und Gäste stets Ärger, zu dessen Beilegung der Magistrat gelegentlich auf die Hilfe verlässlicher Spezialisten zurückgreift. Die Warenschau bietet eben für jeden etwas.

KRÄMERFRJED

Herz Krämerfrieds, ja ganz Rivas, ist der Marktplatz. Tagein, tagaus drängen sich hier Stände, bieten Kaufleute, Bauern, Metzger und Tändler ihre Waren feil. Daneben prägen Edelhändler wie Perlmutschleifer und -schneider, Handschuhmacher, Kürschner, Apotheker und Gewandmacher das Bild des Viertels. Das **Rathaus (15)** von Riva jedoch steht fern des Marktplatzes am Ufer des Kvills.



Hier tagt nicht nur der Rat der Stadt, auch die Schreibstuben der Magistratsgehilfen und Schreiber finden sich in dem zweistöckigen Backsteinbau. Hinter den Arkaden im Erdgeschoss öffnet der **Ratskeller**, ein gediegenes Speiselokal, seine Türen. Vor dem Gebäude erhebt sich der **Rupert-Knorre-Brunnen (16)**, den nämlich Rupert, ein Rivaner Brauer, 'spenden' musste, weil sein Bier so hundsmiserabel war. Die **Markthalle (17)** ist ein Monument des Handels und Stolz der Rivaner Kaufmannschaft. Zwischen großzügig angelegten Reihen von Verkaufsständen herrscht stets Trubel, denn der Strom der Interessenten reißt von morgens bis abends kaum ab. In der Markthalle lassen sich Geschäfte aller Art tätigen und vom Hornknopf über die Dienste eines Zahn-

handeln, Phex-Geweichte die Gläubigen beraten oder selbst in die Feilschereien einsteigen. Vogtvikarin ist **Andela Gris**, eine gebürtige Anergassin. Mitten im Krämerfried steht die **Schänke zum fröhlichen Spitzohr (21)**, die von **Eraion Schattenlauf**, einem Elf, betrieben wird. Eraion hat bei einem Unfall all seine Erinnerungen verloren und fühlt sich unter den Menschen nun heimischer als unter seinesgleichen, die er zuweilen schroff abweist.

GEWERKEHOOP

In Gewerkehoop leben einfache Handwerker wie Fleischauger und Bäcker friedlich mit Bauern und sogar Nivesen, deren Hütten am Nurlabach stehen, zusammen. Am

Ufer des Baches finden sich gleich zwei Gewerkehooper Institutionen: Das Badehaus **Zur lustigen Jette (22)** und **Nivilaunis Dampfbad (23)**. In Ersterem findet der müde Wanderer alles, was er zur Entspannung begehrt. Zweiteres ist ein traditionelles nivesisches Dampfbad, das der Rivaner **Jodun** vor einigen Jahren – mitsamt Namen – übernahm. Für viele Rivaner ist es eine liebe Gewohnheit, einmal die Woche ins Schwitzbad zu gehen. Hinter dem schwarz getünchten Gebäude, dessen Wände bunte Abbilder des Nordlichtes zeigen, verbirgt sich der Tsa-Tempel Rivas,



reißers bis hin zu ganzen Schiffsladungen alles käuflich erwerben. Im ehemaligen Ratsgebäude, das grün verputzt und türmchengeschmückt ebenfalls am Marktplatz steht, tagt heute das **Gericht (18)** Rivas. Nahebei steht die **Gildenstube (19)**. Die **Gyldfuchs-Halle (3)**, der Phex-Tempel Rivas ist ein imposantes Gebäude aus rotem Ziegelstein, dessen hoher Spitzgiebel von einem Fuchsrelief geziert wird. Auch hier geht es turbulent zu, wenn Kaufleute über Verträge ver-

das **Nordlicht-Haus (5)**. Die beiden Geweihten **Kvalmir Flinkzunge** und **Lumin Kirschgärtner** finden ihre Erfüllung darin, das Göttinnenhaus beständig mit neuen Bildern zu verzieren. Nahebei findet sich die Ruine des ehemaligen **Rahja-Tempels (4)**. Anlaufstelle für Nivesen, die ihre Sippen verlassen haben, ist **Karis Wäscherei und Schlachterei (24)**. **Kari Kaukinen** beschäftigt nur Nivesen und hat die ursprüngliche Wäscherei um eine Näherei und eine Schlachte-

Handwerker und Krämer

Riva befindet sich seit 1010 BF im Niedergang und mit der Stadt ihre Handwerker. Diejenigen, die nicht aufgegeben und sich ein Auskommen als Minenarbeiter oder Holzfäller gesucht haben, sind meist verschuldet oder sind bereits in Schuldknechtschaft bei einem der Handelshäuser. Die großen Kontore sind es, die den Handel in Riva bestimmen, denn sie liefern die Rohstoffe, aus denen ehemals freie Handwerker zu Festpreisen Waren fertigen. Sie sind somit in der Lage, die Preise zu diktieren, welche für viele Güter wie Wollstoff, Metall- und Lederwaren deutlich angestiegen sind.

Im Aufschwung befinden sich hingegen Gasthäuser, Herbergen, Schänken und Kramläden, mithin also Stätten, an denen Abenteuer sich heimisch fühlen. Läden, wie der

Gaftaro Cavalos' (Q4, P6, frei zu verorten), einem schlitzohrigeren Almadaner der sein Glück in Riva gemacht hat, erleben ihre Blüte und schießen immer wieder wie Pilze aus dem Boden. Gaftaro versorgt Schatzsucher mit der nötigen Ausrüstung, stellt Kontakte zu ortskundigen Führern her, schätzt gefundene Artefakte und handelt auch mit ihnen. Kurzum: er bietet alles, was ein Glücksritter in Riva sucht, sofern er in der Lage ist, dafür zu bezahlen. In Riva ist man darauf eingerichtet, von großen Expeditionen in den Norden bis hin zur Ausstattung kleiner Gruppen wagemutiger Schatzsucher alle Ansprüche zufrieden zu stellen. Man ist sich bewusst, dass man die größte Stadt im Hohen Norden ist, in die früher oder später jeder kommt, der in die Region reist.



rei erweitert. Nahe des **Bauerntors (35)** liegt **Bei Swangard (25)**, ein Bordell mit gutem Ruf. Im Erdgeschoss befindet sich der Gasträum mit langer Theke und runden Tischen, an denen überwiegend Karten gespielt wird.

UNDERE WYK

Handwerker, deren Gewerke mit Lärm daher kommen oder Dreck und Gestank verursachen, wurden in Rivas besseren Tagen auf die andere, die 'schlechte' Kvillseite gedrängt. Das *Undere Wyk* wurde ganz selbstverständlich zum ersten Anlaufpunkt für Neuankömmlinge, denen man mittlerweile mit wachsendem Argwohn begegnet. Das liegt nicht zuletzt daran, dass einige von ihnen sich wie die Orks aufführen: saufen, lärmern, stehlen und brave Bürger belästigen. Hier gilt das Recht des Stärkeren und die wachsende Zahl der Verarmten und Elenden wird zur zusätzlichen Belastung. Teilweise ist das hochwassergefährdete Wyk von Gräben durchzogen. Zwischen zweien davon ist das Haus der **Rattenfängerin (26)** förmlich eingeklemmt. Die Hausherrin *Tolsa Fernel* beschäftigt eine Horde Kinder, die zum Lohn für ihre Arbeit ein Dach über dem Kopf sowie Suppe und Brot erwarten dürfen. Neben dem **Svellter Tor (36)** ist die **Kvillbrücke (27)** der Hauptzugang zum Viertel. Einst ein prestigeträchtiges Bauwerk, ist die Brücke heuer ein Sinnbild für den Niedergang Rivas. Verlässt man sie auf dieser Seite der Stadt, fallen einem unmittelbar die sieben Firunsföhren ins Auge, die **Isgrasäl (6)**, den Firun-Tempel Rivas, umstehen. Die Tempelvorsteherin *Frisia Murwaller* sieht es als ihre Pflicht an, den Rivanern, ja allen Firungläubigen mit dem Ausbau des Tempels Mut zu machen und zu demonstrieren, dass die Macht Firuns ungebrochen ist. In direkter Nachbarschaft befindet sich das Bordell und Spielhaus **Neue Zeit (29)** von *Ludovico Heusinger*. Das Ambiente ist luxuriös, dennoch kommt hier jeder Glückssucher in zerlumpte Kleidung herein, solange er solvent ist. Viele Neuankömmlinge landen früher oder später im Gasthaus **Guleks Hof (30)**, das aus mehreren Gebäuden besteht und einen ganzen Häuserblock umfasst. Früher lebten hier eine Zeitlang die Holberker der Gulek-Sippe. Doch vor ein paar Jahren haben die Ork-Elfen-Misch-

linge die Stadt plötzlich verlassen. Heute dienen die Gebäude sonst obdachlosen Familien als Heimstatt und zudem als billiger Stall für die Reittiere der Gäste, die in der von *Alrik Raubach* betriebenen Herberge unterkommen. Die Schänke **Fuchsfell (28)** mit Wirt *Farfex Plotz* ist Anlaufstation für zwielichtiges Gesindel. Einzelne Nischen mit Tischen und Bänken sichern eine gewisse Intimität, die stets schummrige Beleuchtung verbirgt unschöne Details. Direkt am Ufer des Kvills befindet sich **Yalsicors Heimstatt (7)**, das Haus der Göttin Travia. Vater *Gansbart* steht dem Tempel vor und predigt als großer Freund der Thorwaler vor allem das Bild von Travia als Muttergottheit, die die Familie inmitten der unwirtlichen Natur schützt.

VOR DEN TÖREN DER STADT

Kvillabwärts auf dem linken Kvillufer liegt die **Schiffswerft (31)** von *Gudjem Hartreim*. Große Felsen im Wasser vor der Werft verhindern, dass sich Schlamm ablagert, so dass man hier ausreichende Wassertiefe für größere Schiffe vorfindet. Deshalb gehören zur Werft auch Liegeplätze für Schiffe, die hier überwintern. Südlich der Werft liegt die **Fischersiedlung (48)**. Der Golf von Riva ist sehr fischreich und was nicht gleich frisch auf einen der Märkte wandert, wird hier durch Trocknen oder Einsalzen haltbar gemacht. Noch vor der Hafeneinfahrt, am Nordufer des Kvills, liegt die **Thorfinn-Ottajasko (32)**. Unter ihrem Hetman *Garsvir Der Brecher* Holgardsson ließ sich die Thorfinn-Ottajasko aus Wardby in Riva nieder und erfüllt treu ihre Waffenpflicht gegenüber dem Stoerrebrandt-Kontor, indem sie für entsprechende Entlohnung gegen die Schergen Gloranas kämpft und andere Thorwaler von Dummheiten abhält. Das **Stoerrebrandt-Kolleg zu Riva (33)** ist in einem Gutshof gut eine Meile nordöstlich der Stadt untergebracht. Der zweiflügelige Hof mit dem langgestreckten Haupthaus bietet Platz für rund sechzig Schüler, ihre Lehrer und einen Stab aus Bibliothekaren, Kräuterkundigen, Akademiedienern und Gesinde. Außerdem hat der *Orden der Grauen Stäbe* vor einiger Zeit hier ebenfalls sein Domizil genommen. Die Magierakademie wird in **Hallen Arkaner Macht** (auf Seite 189ff.) ausführlich beschrieben.

Riva bei Nacht

Mit Einbruch der Nacht senkt sich Boronstille über weite Teile der Stadt. Zwar gibt es auch am 'Goden Ufer' solide Lokale, in denen man gemeinsam speist und trinkt. Doch spätestens wenn der Nachtwächter die zehnte Stunde ausruft, geht man nach Hause, löscht Herdfeuer und Licht und begibt sich zur Ruhe. Immerhin ist es in Riva nicht erlaubt, sich zu nachtschlafender Zeit ohne triftigen Grund auf den Straßen herumzutreiben. Anders sieht es im Undere Wyk und in Gewerkehoop aus. Hier geht es auch nach dem Läuten der Nachtglocke hoch her. Bis zum Morgengrauen wird hier dem – zum Teil fragwürdigen – Vergnügen gefrönt, solange nur jemand da ist, der die Zeche zahlt. Denn die vom Rat bestellten Nachtwächter patrouillieren nur in den Gassen des 'Goden Ufers'. Im 'Nederen Ufer' herrschen andere Gesetze und das raue Gesindel, das sich dort immer häufiger niederlässt, macht Undere Wyk und Gewerkehoop zu einem zunehmend unsicheren, ja gefährlichen Pflaster.

LESKARI

Leskari für den eiligen Leser

Einwohner: etwa 700

Wappen: vor Gold ein silberner Anker, umschlungen von einem Tau

Herrschaft/Politik: Autokratie unter der Familie Darek, jeweils von einem 'Richter' angeführt

Garnisonen: ein Dutzend Stadtbüttel, 10 Hetrekker (Soldaten der Hetskari)

Tempel: **Firun**, Swafnir, Efferd-Schrein am Hafen

Wichtige Gasthöfe/Schänken: Schenke 'Bei Thorleif' (Q4/P5/S12)

Handel und Gewerbe: Pelzhändler, Holzfäller, Kontor der Nordmeer-Compagnie

Stimmung in der Stadt: Viel zwielichtiges Volk tummelt sich in der Stadt, die Dolche sitzen locker, aber Leskari ist fest in der Hand der Familie Darek, die beinahe überall ihre Finger im Spiel hat.



»Die Siedlung Leskari, die sich selber tönend 'Stadt' nennt, beherbergt nur wenige Bauern. Die Vielzahl der Bewohner, die diesen Flecken wegen seiner Abgeschiedenheit und Gesetzlosigkeit zum Leben gewählt haben, geht keinesfalls einem göttergefälligen, fleißigen Tagewerk nach.

Abends drängt sich allerlei Volk in der einzigen Spelunke oder in den engen, von windschiefen Schuppen gesäumten Gassen des Örtchens, und bei vielen Halsabschneidern sitzt das Messer gar zu locker.«

—aus dem bezeugten Reisebericht *Gestrandet des Havener Kaufmanns Brandhub Rhodrio; Havena, 1016 BF*

Die Siedlung Leskari ist ein kleiner Hafen an der Mündung des reißenden Nuran Leskari und nennt sich selbst hochtrabend 'freie Stadt'. Im Jahre 193 v.BF wurde der Ort als Station für Pelzjäger und Walfänger gegründet. Da der karge Boden allein in der Nähe des warmen Flusses Ackerbau zulässt, leben nur wenige Bauern in den windschiefen Hütten und Häusern. Die Mehrheit der Bevölkerung setzt sich aus Pelzjägern und -händlern, einigen Goldsuchern, die Land abgesteckt haben, und etlichen Holzfällern zusammen, die in den weiten Birken- und Lärchenwäldern ihrem Handwerk nachgehen. In den Wintermonaten drängen sich allerdings auch diese in den engen Gassen Leskari, auf den hölzernen Bürgersteigen oder in der einzigen Schänke **Bei Thorleif**, die sogar echtes Premer Feuer ausschenkt.

Die Hoheit über die Stadt liegt in den Händen der weitverzweigten und äußerst raffigierigen Familie *Darek*, die derzeit von Jurge, einem hünenhaften und grobschlächtigen Neffen des vormaligen Richters angeführt wird. Seit der Alte vor wenigen Jahren mit einem Armbrustpfeil im Hals aufgefunden wurde, nennt Jurge sich ebenfalls gerne 'Richter Darek', was häufig zu Verwirrung unter alten Geschäftspartnern führte. Ein gutes Dutzend zwielichtiger Büttel sind für die 'Aufrechterhaltung' der öffentlichen Ordnung zuständig. Reisende, die nicht mit den örtlichen Gegebenheiten vertraut sind, laufen leicht Gefahr, als Leiche oder bedauernswertes Opfer eines 'Justizirrtums' zu enden. Selbst die Kämpfer der Hetskari beschränken sich heute drauf, das Gebäude der Nordmeer-Compagnie und der Bediensteten zu schützen.

In der Vergangenheit kam es des Öfteren zu blutigen Auseinandersetzungen zwischen Leskarer Holzfällern und Fjarningern, die in unregelmäßigen Abständen aus ihren Bergen herabsteigen, um an den tiefer gelegenen Hängen der Nebelzinnen Holz zu schlagen. Aus diesem Grund hat sich bei den Leskarern der Brauch eingebürgert, ein Zehntel allen geschlagenen Holzes gut sichtbar auf einer Lichtung aufzutürmen, so dass die Barbaren ihren Teil einfach mitnehmen und sich nicht

lange in den Wäldern aufhalten, um selbst Holz zu schlagen. Auch das Verhältnis der Leskarer zu den Thorwalern ist angespannt, immer wieder kam es zu blutigen Zusammenstößen, da die Stadt ein Zufluchtsort für Walfänger war. Die letzten größeren Kampfhandlungen gab es im Jahr 1023 BF, als eine Otta die Stadt nach Waljägern durchsuchte und diese vertrieb. Dadurch verloren viele Familien ihre Lebensgrundlage, so dass es der Familie Darek einfach gelang, einen handfesten Streit mit den Thorwalern zu provozieren. Der gipfelte darin, dass sich die Leskarer unter der Führung der darekschen Büttel gegen die 'Besitzer' verschworen und die Thorwaler sich nach einigen blutigen Zwisten weitgehend aus Leskari zurückzogen. Schnell kehrten die Walfänger in die Stadt zurück und gingen wie gewohnt ihrem Tagewerk nach. Die Nordmeer-Compagnie warb bald erneut zehn Hetrekker zum Schutze ihrer Besitzungen an, die sich jedoch weitgehend aus dem Tageswerk der Leskarer heraushalten. Trotzdem kommt es immer wieder zu Streitereien zwischen den Thorwalern und alteingesessenen Leskarern, die versuchen, ihren Lebensunterhalt auf dem Meer durch Walfang zu bestreiten.

In den Jahren nach der Eroberung Paavis durch Glorana nahm Leskari Bedeutung als Umschlagsplatz für Waren aller Art stetig zu und der kleine Hafen wurde vergrößert und ausgebaut. Immer wieder kamen auch die Schergen der Eishexe in die Stadt und der Richter erhielt regelmäßig Gold dafür, dass niemand Fragen stellte, wenn Reisende und Glückssucher einfach so aus Leskari verschwanden. Gerne hieß es dann, Kubax Krähenfirn habe sie geholt. Tatsächlich munkelt man in der Stadt, der Eis-Geode lasse unglücklichen Seeleuten am Hafen Haare und Blut rauben, um ihre Schiffe ins Verderben zu führen.

Die auffälligsten Gebäude Leskari sind das prächtige, zwei-stöckige **Gerichtsbau** am Marktplatz, in dem der Richter residiert, sowie der kleine, aber kunstfertig erbaute **Firun-Tempel** im Norden der Stadt, der aus dem Basalt der Nebelzinnen errichtet wurde und dem der alte Waidmann *Ifirnholm* vorsteht. Wichtig ist zudem das großzügige Gebäude des **Kontors der Nordmeer-Compagnie** am Hafen, die sich im Jahre 1024 BF hier niederließ. General-Commissario *Aldo Tervillio*, ein verhärmter Mann um die 50, hatte die Lage schnell durchschaut und sich durch üppige Geschenke an den Richter seinen Anteil am Pelzhandel gesichert. Allein die Anwerbung von Thorwaler Söldnern zum Schutz der Liegenschaften der Nordmeer-Compagnie hat seinem Ruf in Leskari ein wenig geschadet.

Zu guter Letzt ist das **Haus des Swafnir** zu nennen, das etwas außerhalb der Siedlung über dem Skelett eines gestrandeten Pottwals errichtet wurde.

DIE ELFENWÄLDER

Als Elfenwälder bezeichnen die Menschen des hohen Nordens (mit Ausnahme der Nivesen) vor allem jene Wälder, die sich direkt an das Massiv der Salamandersteine anschließen und durch die sich die breiten, aber flachen Ströme des *Kvill*, *Oblo-mon* und *Frisund* schlängeln.

Die Nivesen nennen die nordischen Wälder 'Tajgaä', woraus Garethische Zungen schließlich das Wort 'Taiga' formten. Diese Wälder bilden einen gut hundertfünfzig Meilen breiten

Waldgürtel, der dem Bogen der Tiefebene und weiter nördlich dem der Küste folgt, wobei er, wie eine Sichel, zur Spitze hin immer schmaler wird und nach Osten hin bis zum Lauf des Oblomon zwischen Gerasim und Gordask reicht.

So großflächig, unberührt und unerforscht die Wälder dieses Landstrichs sind, sie sind nicht undurchdringlich. Denn im hohen Norden gedeihen die meisten Baumarten nicht, die die südlicheren Wälder so finster machen. Die Birke ist der eigent-



liche Baum dieser Region und bildet viele der lichten Wälder. Zwar erreicht sie nicht solch stattliche Höhe wie die Birken in anderen Teilen Aventuriens, aber sie wirkt keineswegs verkümmert oder verwachsen, sondern zierlich und anmutig. Und zwischen den Birken wachsen Zirbelkiefern und Kriechföhren, die kaum höher als anderthalb Schritt werden, beide bevorzugt auf Anhöhen, dazu Wacholder, Bitter- und Schlehdorn sowie andere, niedrige Stachelgehölze.

Hell und luftig sind die Wälder, und da ihr Boden mit weichen Gräsern, kleinwüchsigen Farnen, kriechenden Beeresträuchern, Moosen und Flechten bedeckt ist, da Bäume und Sträucher recht weit verteilt stehen und wenig Windwürfe und Fallholz den Weg versperren, ist hier gut voranzukommen. Dennoch ist die Region ist nichtsdestotrotz keinesfalls ungefährlich – denn wo der Mensch gut ausschreiten kann, können es hungrige Bären und Wölfe um so besser. Und hungrig sind sie meistens, da der Norden längst nicht so reich an Wild ist wie die südlicheren Gebiete. Darüberhinaus sind die Waldflächen



so ausgedehnt, die wenigen Ansiedlungen Dutzende Meilen voneinander entfernt, dass man, sollte einem ein Unglück widerfahren, kaum auf menschliche Hilfe hoffen kann. Ebenfalls weitgehend von menschlichen Einflüssen unberührt, schließen sich die **Kvillwälder** im Norden an die Salamandersteine an und bilden den Übergang zwischen den eigentlichen Kernlanden der Elfen (zu denen Sie in der Regionalspielhilfe **Aus Licht und Traum** auf den Seiten 87ff. weitergehende Informationen finden). Hier geht der Urwald des Gebirges schließlich in die flachen Auen der Taiga über. Die Quelle des namensgebenden Stroms liegt in den Salamandersteinen, und er fließt ab der Mündung des Amper immer ruhiger durch sanfte, abfallende Hügellandschaften. Nur wenige Meilen oberhalb der Mündung des Amper fällt der Kvill in mehreren Stufen die Klippen eines Plateaus herab. An dieser natürlichen Wegscheide haben die Auelfen vor einigen Generationen **Riur'lara** gegründet, die perlende Siedlung am Wasserfall. In den Kvillwäldern leben Au- und Waldelfen, zwischen denen seit langem enge Beziehungen bestehen.

PÖRDLICHE WÄLDER – DIE TAIGA

»Ein Sturm brach los, wie ich ihn zu Hause nie erlebt habe. Inmitten des wilden Schneetreibens verlor ich bald die Richtung. Allein die ächzenden, den Gewalten trotzendes Bäume ragten dunkel aus dem weißen Reigen. Nach endlosen Stunden ... Tagen? ... erreichten wir endlich ein Dorf. Die Bewohner nannten es Anaavi und boten uns Unterschlupf. Weiter und wilder wütete der Sturm, zerrte an den Hütten, spielte mit allem, was nicht niet- und nagelfest war und heulte laut wie ein himmelgroßer Wolf. Erschöpft wie selten zuvor fielen wir in unruhigen Schlaf. Doch als wir erwachten, begrüßte uns eine eigenartige Stille. Keine knirschenden Schritte erklangen, kein Pfeifen des nimmermüden Windes, kein Hundegebell, nur undurchdringliche Stille. Ich öffnete die Tür und erkannte, dass wir eingeschneit waren. So unvorstellbar es klingt, aber ich starrte auf eine Wand aus Schnee. Grinulf reichte mir schweigend eine Schaufel und die nächsten Stunden verbrachte ich damit, einen schmalen Tunnel zu graben. Er zeigte mir, wie

ich den Schnee feststampfen sollte, und wies mich an, Stufen auszuheben. Ab und an besprenge er den Boden meiner Höhle mit Wasser, derweil ich mich auf dem Bauch liegend vorarbeitete. (...) Endlich, ich war kurz davor aufzugeben, durchstieß mein Kopf die Schneedecke und ich musste die Augen schließen, so blendete mich der Schein des Praiosmals. Als ich wieder sehen konnte, erblickte ich die bläusimmernden Weiten der Taiga. Über der unberührten Schneedecke erhoben sich weiße Rauchsäulen aus unsichtbaren Kaminen und ich wusste, dass Anaavi

noch da war. Doch wo gestern noch das Dorf gestanden hatte, erstreckte sich jetzt eine glitzernde Wüste. Nach und nach trafen wir unsere Gastgeber, die sich gutgelaunt ebenfalls nach oben gegraben hatten und mir erklärten, nun sei Winter und wir müssten wohl oder übel die nächsten Wochen hier ausharren.«

—Thalia Ljosvaki von Donnerbach in einem Brief an ihre Mutter, 1017 BF

Zahllose Waldflecken durchziehen den Hohen Norden. Oft werden sie nur von schmalen Schneisen unterbrochen, was leicht den Eindruck erwecken kann, man bewege sich in einem einzigen, endlosen Wald. Die Nivesen nennen diese Landschaft, die das westliche Nivesenland dominiert, Taiga. Nur wenige Pflanzen vertragen die extremen Bedingungen – schneereiche Winter und kurze, kühle Sommer – die hier herrschen und so sind die hiesigen Wälder arm an Arten. Entlang der Auen größerer Flüsse wie dem Oblomon dominiert lichter Auwald mit Birken, Lärchen, Espen, vereinzelt auch Erlen und Haselbüschen. In den wenigen Wochen des Sommers



gesellen sich Bestände von Schachtelhalmen, Farnen, Butterblumen, Reihergras und Waldmeister hinzu. Efeu, Brombeeren und Knäuelgras herrschen in trockenen Lagen vor, wo die Bäume zudem dicht mit Schratmoos bewachsen sind. An die Auen schließen sich urwaldähnliche Forste mit dichtem Unterholz an. Neben Kiefer und Fichte gedeihen hier vor allem Moose und Flechten, Blau- und Krähenbeeren sowie Heide- und Sandbeerenkraut.

Von den archetypischen Charakteristiken dieser beiden Waldtypen abgesehen, zeigt der Nadelwald im Hohen Norden ein wechselhaftes Gesicht. Im Süden der Taiga dominieren **trockene Waldgebiete**, in denen man in der Regel gut voran kommt. Das Unterholz ist selten höher als kniehoch und der Grund gut zu begehen. Allenthalben finden sich Totholz und flechtenüberzogene Felsen, in deren Schatten sich gut rasten lässt. Dann wieder versperren düstere Tannichte, dicht verwachsen mit Schrat- und Trauermoos, den Weg. Abgestorbene Äste und Bäume verwandeln diese Waldstücke in nahezu undurchdringliche Labyrinth, in denen Waldspinnen, Fledermäuse und Schädeleulen leben.

Im weitaus häufigeren **feuchten Torfwald** hingegen, der im Norden und am Übergang zur Tundra anzutreffen ist, herrscht überwiegend Dauerfrost. Erst Anfang Praios, dem hiesigen Frühsommer, taut der Boden oberflächlich (0,5 bis 1 Schritt) auf. Das Tauwasser kann jedoch nur selten ablaufen, was zu einer Versumpfung des Grundes führt. Nur schwer kommt man in diesen Wäldern voran, denn abgestorbene Bäume und Äste sowie vermodernde Pflanzen sind allgegenwärtig und kaum zu umgehen. Außerdem hindern die Dämme des Bibers das Wasser daran abzufließen und langsam wandelt sich durch sein Wirken das Gesicht des Waldes zu dem einer Seenlandschaft mit angrenzenden Mooren. Der Grund ist hier trügerisch, das Fortkommen überaus mühsam und gefährlich, denn Unachtsame können leicht in tiefen Moorlöchern versinken. Überhaupt spielt Wasser eine große Rolle in der Taiga. Hunderte Bäche und Flüsse durchziehen die Landschaft und speisen zahllose Seen, die klar und sauber sind, wenngleich ihr Wasser von gelblicher Farbe ist, sobald es aus den endlosen Torfflächen zufließt. Insgesamt sind Wasserläufe und -flächen eher flach und von breiten Schotterfeldern eingefasst. Zur Zeit der Schneeschmelze verwandeln sich die meisten Bäche jedoch in reißende Flüsse, die kaum passierbar sind, während sie im Winter unter schritthohen Schneefeldern verschwinden.

Die Taiga ist wildreich. Auf der Suche nach Beute durchstreifen Jäger sie beinahe zu jeder Jahreszeit, denn manches Wild zeigt erst im Winter seinen schönsten Pelz. Karnickel, Wildschweine, Rehwild und Wildgeflügel werden wegen ihres Fleisches gejagt. Wiesel, Zobel und der seltene Hermelin wegen ihrer im Süden begehrten Felle. Seltener trifft man im Wald große Tiere wie Elch, Firunshirsch und Auerochse. Allerdings muss man immer damit rechnen, in das Revier eines der hier im Norden noch recht häufig vorkommenden Waldschrate (siehe **Die Waldschrate** auf Seite 146) einzudringen, der seinen Wald erbarmungslos verteidigt. Vor allem gegen die von ihnen so gefürchteten Feuer, denn Waldbrände stellen in den kurzen Wochen des nördlichen Sommers eine große Gefahr dar. Gerade im Süden kommt es vergleichsweise häufig zu größeren Feuern, verursacht durch Blitzeinschlag oder achtlose Reisende, deren Lagerfeuer außer Kontrolle geraten. Doch meist zeigen

sich nach dem Brand schon bald wieder die ersten Keimlinge zwischen Ascheresten und halbverbrannten Stämmen. Abgesehen von den wenigen 'Straßen', die die weit verstreuten Siedlungen miteinander verbinden, gibt es weder Weg noch Steg in der Taiga. Einmal geschlagene Pfade werden im Sommer schnell überwuchert und im Winter von Stürmen hinweggefegt. Wildwechsel, die sich kreuz und quer durch die Landschaft ziehen, sind oft die einzige Möglichkeit, voran zu kommen. Allerdings fällt die Orientierung doch recht leicht, da es immer wieder Schneisen gibt, die einen unverstellten Blick an den Himmel ermöglichen.

Jahreszeiten in der Taiga

Anfang Ingerimm herrscht nach wie vor Winter, die Gewässer sind noch zugefroren und der Schnee schmilzt nur stellenweise. Einzelne Pflanzen bilden erste Triebe aus. Erst Anfang Rahja beginnt der **Frühling**. Die Wiesen sind schneefrei und allenthalben zeigt sich zartes Grün. Flüsse und Bäche sind aufgetaut und führen Hochwasser. Anfang Rondra beginnt der **Sommer**. Die Taiga ergrünt beinahe über Nacht, der farbenfrohe Elfensommer hat begonnen. Laub zierte die Gehölze, der Wasserstand der Flüsse sinkt und Sandbänke erscheinen. Anfang Efferd beginnt der **Herbst**. Noch fällt kein Schnee, nachts herrscht jedoch bald wieder Dauerfrost. Entlang der Flüsse hält sich bis Ende des Monats etwas Grün. Ende Travia überzieht erster Schnee das Land und Anfang Boron erstarrt es unter einer zunächst nur dünnen Schneeschicht. Alle Gewässer sind zugefroren. Der **Winter** hat begonnen.

SIEDLUNGEN IN DEN ELFENWÄLDERN

Kvirasim – siehe unten

Gerasim – siehe Seite 22f.

Oblarasim – siehe Seite 23f.

Riur'lara – 150 Einwohner, am Wasserfall des Kvill in den Amper gelegenes elfisches Pfahldorf, das immer stärker eine nahezu 'hochelfisch-städtische' Entwicklung nimmt

KVIRASIM – QUILLYANA

Kvirasim für den eiligen Leser

Einwohner: 750 (85% Elfen, 10% Halbelfen, 5% Menschen)

Herrschaft/Politik: Elfensippen

Garnisonen: keine

Tempel: Peraine

Besonderheiten: Die Siedlung besteht fast ausschließlich aus elfischen Baumhäusern

Stimmung in der Stadt: Friedlichkeit und Toleranz

Weitere Informationen: **Aus Licht und Traum Seite 99 bis 100** (Schwerpunkt Elfen)

Gegründet wurde *Quillyana* (der elfische Name der Stadt) durch eine auelfische Sippe. Bald kamen weitere Sippen hinzu, die aus den Salamandersteinen vertrieben worden waren.



Als ab 500 BF zunehmend Karawanen Richtung Riva die Stadt erreichten, begannen vereinzelt Menschen – vorwiegend Norbarden –, sich hier niederzulassen. Sie nannten den Ort *Kvirasim*. Noch heute sind Menschen stark in der Unterzahl, oft nur auf der Durchreise. Der Ort ist für unbedarfte Reisende nahezu unsichtbar, denn die Baumhäuser liegen versteckt in den Wipfeln am Nordufer des *Kvills*, in den hier der *Lorsol* mündet. Nur ein einzelnes Blockhaus – der **Peraine-Tempel** –, ein Steg und etwas abseits der Furt Pfahlhäuser der *Auelfen* im Uferschilf sind sichtbare Zeichen der Besiedelung. Schaut man dagegen über seine Köpfe, kann man die Baumhäuser, die mit Efeu bewachsenen Stege und Hängebrücken erkennen.

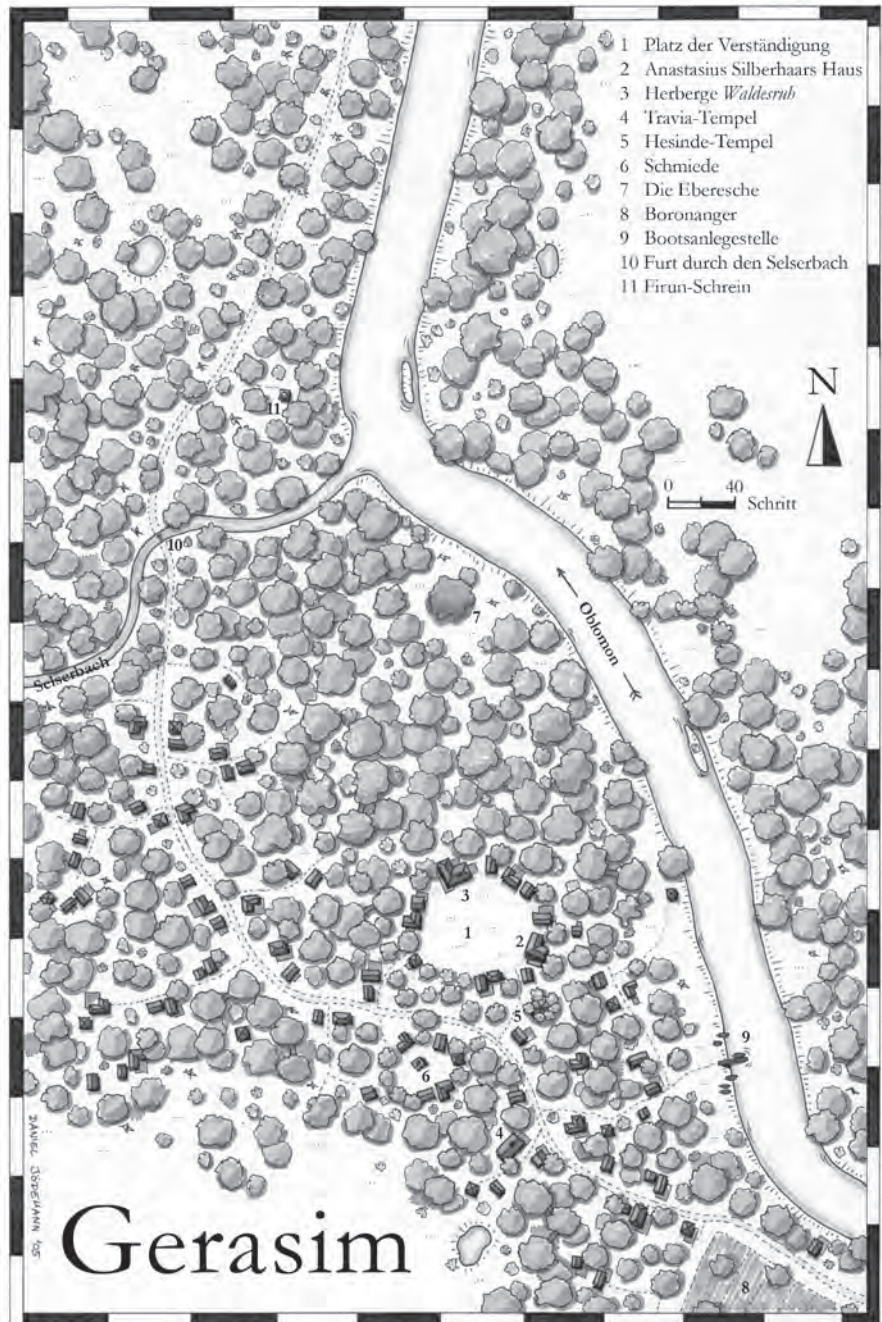
Ein Gasthaus suchen Reisende vergebens – Bäume und Buschwerk spenden jedoch genügend Schutz. Die Einheimischen bieten Rastenden bisweilen etwas Nahrung an, vermutlich, damit jene sich nicht an den kleinen Gärten der Bewohner vergreifen. Gerne tauscht man Waren mit durchziehenden Händlern, die *Kvirasimer* können Bausch, Holzschnitzereien, bisweilen Waffen und vor allem frische Nahrung und heilkräftige Kräuter anbieten. Der Instrumentenbauer *Saladon Sternennied* fertigt vortreffliche Lauten und Flöten, aber arbeitet nicht nach Aufträgen.

Der Tempel wird nicht ständig von einem Geweihten betrieben. Er wurde als Missionsstation errichtet, doch kein Priester hielt es hier lange aus. Die *Peraine-Diener* werden freundlich aufgenommen, da sie sich in die Gemeinschaft einbringen und sich auf den Acker- und Gartenbau verstehen. Ihre Predigten stoßen dagegen – auch bei den ansässigen Menschen – auf Unverständnis.

Kvirasim im Spiel

Kvirasim wird nicht nur von den Fernhändlern aufgesucht, auch die Elfen der *Salamandersteine* kommen hierher, um Tauschhandel zu betreiben. Für Elfenwaren und heilkräftige Kräuter ist Kvirasim der beste Anlaufpunkt. Die Elfen der *Dorntanz-Sippe* ziehen als Kundschafter durch den ganzen Norden.

Über Kvirasim führt der Karawanenweg ins Mittelreich. Die erste Station südlich der *Salamandersteine* ist *Gas-hok*, dann gelangt man nach *Weiden*. Der Weg wird von Plünderern heimgesucht und ist nicht ungefährlich.



GERASIM – DAS VERMÄCHTNIS DER VÖLKER

Gerasim für den eiligen Leser

Einwohner: 950 (45% Waldelfen, 40% Menschen, 15% Halbelfen)

Herrschaft/Politik: freie Stadt, einen Bürgermeister gibt es nicht, entschieden wird in der Stadtversammlung.

Garnisonen: keine

Tempel: Travia, Hesinde, Firun-Schrein

Wichtige Gasthöfe/Schänken: Herberge *Waldesruh* (Q5, P5, 12S)

Handel und Gewerbe: vor allem Elfenwaren

Besonderheiten: Magierakademie *Schule des Direkten Weges* (grau; Eigenschaften, Telekinese)

Stimmung in der Stadt: geprägt vom Willen zum gemeinsamen Zusammenleben



Auf der Flucht vor den Priesterkaisern erreichten 343 BF Flüchtlinge aus dem Bornland den Ort, den man heute als Gerasim kennt. Die hier lebenden Elfen erlaubten ihnen die Ansiedelung, aber nur unter einer Bedingung: "Ihr müsst alles vergessen – was ihr wart und was ihr sein wolltet."

Das friedliche Miteinander zwischen Elfen und Menschen in Gerasim gründet auf ein paar grundlegenden Regeln: Kein Baum darf gefällt werden, um Platz für ein Wohnhaus zu schaffen und niemand darf mehr besitzen, als er zum Leben braucht. Die Einwohner kommen auf dem Platz der Verständigung zusammen, um sich zu beraten, bevor sie handeln. Die menschlichen Siedler haben die Lebensweise der Elfen und die Regeln verinnerlicht, doch über die Jahrhunderte verwässerte der Bund, Elfen und Menschen, insbesondere später zugezogene entfremdeten sich. Mit dem 'Vermächtnis der Völker' (siehe **Licht und Traum 113**) wurde das Bündnis neu belebt. Die Bewohner des Ortes, aber auch Elfen aus ganz Nordaventurien kehren bei einer prachtvollen **Eberesche (7)** ein, auf deren Stamm der Maler Golodion Seemond ein Gemälde verewigt hat. Sie meditieren dort und ersuchen um Rat.

RUNDGANG DURCH DIE STADT

Das gemeinschaftliche Zentrum Gerasims ist der **Platz der Verständigung (1)**, eine kleine Waldlichtung, um die sich der Ort gebildet hat. Durchreisende Händler verkaufen hier direkt aus dem Wagen heraus Handelswaren, weswegen die Sichtung einer nahenden Reisegesellschaft die Bewohner neugierig zusammenkommen lässt. Auch Gaukler oder Glücksritter werden bestaunt. Die Magierakademie **Schule des direkten Weges** besitzt keine eigenen Gebäude. Schüler und Lehrer wohnen in privaten Häusern, der Unterricht findet entweder im Freien statt oder im **Haus der Spektabilität Anastasius Silberhaar (2)**, wo sich auch die Bibliothek befindet, beziehungsweise in der **Herberge Waldesruh (3)**, dem einzigen Gasthaus Gerasims.

Der **Travia-Tempel (4)** liegt am Maultierpfad in Richtung Osten. Das einfache Blockhaus bietet erschöpften Reisenden Gelegenheit zu Rast und Gebet – und im Notfall auch Unterkunft. Der kleine **Hesinde-Tempel (5)** wird durch eine kleine Baumgruppe gebildet, fünf Ahorne und eine Blutulme bilden die Eckpfeiler des sechseckigen Grundrisses. Mit Holzlatten wurden Seitenwände und Dach gebaut und durch kunstvolle Schnitzereien verziert. Der Tempel beherbergt eine kleine Bibliothek, deren größter Schatz eine Sammlung von weisen Aussprüchen der drei elfischen Gründer Gerasims ist.

Der **Firun-Schrein (11)** nördlich der Siedlung dient den Jägern als Andachtsraum, auf dem **Boronanger (8)** im Osten bestatten nur die menschlichen Bewohner ihre Toten. Betreut werden beide Stätten von reisenden Geweihten, die nur alle paar Monate in Gerasim Station machen.

Die **Schmiede (6)** – eines der wenigen Steingebäude – fertigt alle benötigten Gebrauchsgegenstände, auch für die Jagd und die Reise. Außerdem gibt es in Gerasim eine Töpferei sowie Tischlerei und Schreinerei, die nur Holz verarbeiten, das mit Hilfe der Elfen aus den umliegenden Wäldern geschlagen wurde.

Gerasim im Spiel

Gerasim ist nicht nur ein Handelsposten, sondern Symbol des Zusammenlebens zwischen Elfen und Menschen. Die friedliche Gemeinschaft wird bedroht, durch Flüchtlinge aus Oblarasim oder durch gierige Glücksritter, die nach Gerasim kommen, aber auch die Einwohner müssen stets das 'Vermächtnis der Völker' aktiv bewahren. Weitere Informationen über die Elfen Gerasims finden Sie in **Aus Licht und Traum** auf der Seite 96ff.

OBLARASIM

Oblarasim für den eiligen Leser

Einwohner: 650 (35% Auelfen)

Herrschaft/Politik: Das Recht des Stärkeren

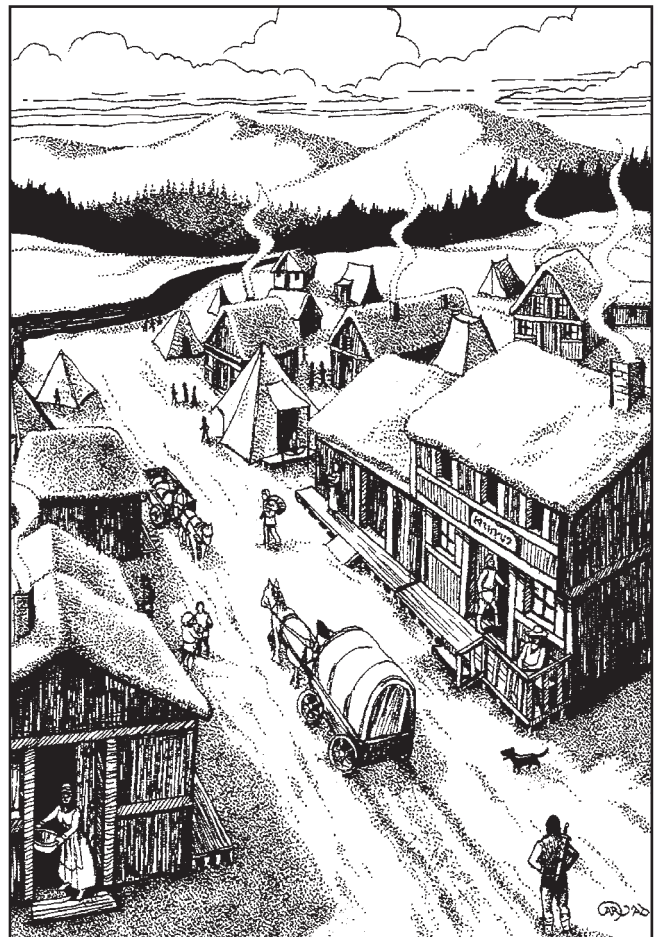
Garnisonen: keine

Tempel: Firun, Travia

Wichtige Gasthöfe/Schänken: Schänke *Silbertaler* (Q2, P6), Spielhaus *Travines Traumstube* (Q5, P9), Gasthof *Haus Goldberg* (Q3, P7), Bordell *Elfenpalast* (Q3, P9)

Stimmung in der Stadt: Jeder misstraut jedem.

Was die Oblarasimer über ihre Stadt denken: "Nicht mehr lange, nur noch zwei Monde. Dann werde ich diesem verlorenen Nest endlich den Rücken kehren können. Es darf nur keiner etwas mitbekommen von meinem Fund."





Oblarasim war viele Jahre lang ein kleiner Handelsposten der Norbarden, die hier mit den ortsansässigen Elfensippen Waren tauschten. Als 1005 BF im Oblomon Gold gefunden wurde, brachen einige Hundert Schürfer aus dem Svellmland, Bornland, sogar Thorwal und dem Mittelreich auf, um ihr Glück zu suchen.

Die Siedlung Oblarasim wuchs und wucherte, eine grobe Ansammlung von eilig gezimmerten Holzbaracken entlang der Flusses entstand. Als die Goldsucher begannen, die Flussauen zu durchwühlen, verließen zahlreiche Auelfen den Ort. Einige von ihnen wurden vom Goldrausch mitgerissen und blieben – nichts Elfisches ist ihnen mehr geblieben. Die Waldelfen des Umlandes tolerieren die Ausbeutung der Natur nicht länger, sie sind zu einer steten Bedrohung für die Oblarasimer geworden.

In Oblarasim herrscht das Faustrecht, es setzt sich derjenige durch, der die meisten Gefolgsleute besitzt. Derzeit halten die alteingesessenen Familien die Macht in den Händen und üben dadurch bürgermeisterliche und richterliche Tätigkeiten aus. Aber sollte zwischen sie ein Keil getrieben werden, können die Herrschaftsverhältnisse schnell wechseln.

RUNDGANG DURCH DIE STADT

Oblarasim besitzt einen alten Siedlungskern, stabile Blockhäuser im norbardischen Stil, die sich um einen kleinen Marktplatz gruppieren. Hier leben die Alteingesessenen, die ihre Habseligkeiten erbittert gegen das 'Gesindel' verteidigen. Zwischen den drei großen Familienklans *Tolojeff*, *Geddigsen* und *Kupferschlag* herrscht ein Abkommen zur gegenseitigen Hilfe – wer sich mit dem Sprössling einer dieser Großfamilien anlegt, bekommt es nicht selten mit zwei Dutzend bewaffneten Angehörigen zu tun. Untereinander ringen die drei Familien um die Vorherrschaft über die Stadt.

Am Marktplatz liegen der **Firun-Tempel**, das *Haus der Jagd* sowie das **Spielhaus Travines Traumstube**, das die Spieler mit Weinen und Bränden aus der Ferne verwöhnt. Tatsächlich handelt es sich zumeist um überteuerte saure Weine aus Greifenfurt und selbstgebrannten Schnaps aus dem Bornland. Die Goldgräberbaracken erstrecken sich entlang des Handelsweges am Flussufer. Sie wurden eilig zusammengesammelt, ihre Bewohner, die in der Regel in Notgemeinschaften zusammen wohnen, wechseln oft.

Wer nicht so glücklich ist, Oblarasim auf den Füßen zu verlassen, wird vom Totengräber *Milun Rorweder* aus der Stadt gebracht und bestattet. Er besitzt eine **Schreinerei** am Nordrand

des Ortes. In der Nähe befindet sich auch das **Bordell Elfenpalast**, ein solides Blockhaus mit verzierter Fassade. Huren und Lustknaben aller Völker bieten hier ihre Dienste an – auch einige apathisch wirkende Elfen. Unaufmerksame Freier werden bisweilen bestohlen und nackt auf die Straße geworfen.

Der recht geräumige **Travia-Tempel** wird seit einigen Jahren von einem Ehepaar aus Thorwal betrieben. *Vater Hjalvar* und *Mutter Frenja* gewähren zahlreichen Zugezogenen Obdach im Altarraum. Da Travias Gebote – Gastfreundschaft und Herdfrieden – von kaum jemandem im Ort geachtet werden, leiden die beiden in ihrem Glauben. In typisch thorswalschen Wutausbrüchen werfen sie Reisende schon einmal aus dem Tempel oder zetteln eine Schlägerei mit 'götterlosen' Glücksrittern an.

Der vorherige Tempelvorsteher *Angraham*, ein Zwerg, legte sein Amt nieder, als er zufällig einen großen Brocken Gold fand; er suchte fortan sein Heil in der Schürferei. Sein Reichtum ist längst vom Brantwein fortgespült worden, der verlotterte Angroscho wühlt dennoch tagtäglich mit wahnsinnigem Eifer im Uferschlamm, in der Hoffnung auf einen weiteren Fund. Mitleid erhält er in Oblarasim nur von seinen Nachfolgern im Amte, die ihm Mahlzeiten bringen oder bisweilen auch eine warme Decke – in den Tempel traut sich Angraham nicht mehr.

Der **Silbertaler**, eine schmierige Kaschemme, ist bei den Goldsuchern sehr beliebt, da die Eintöpfe und das Dünnbier relativ günstig sind. An den Tischen werden interessante Neuigkeiten ausgetauscht. Das Publikum ist roh, man provoziert Neuankommlinge oft so lange, bis sie zuschlagen. Nur wer sich als selbstbewusst und durchsetzungsstark erweist, bekommt die Gelegenheit, mit den Stammgästen ins Gespräch zu kommen.

Oblarasim im Spiel

Das Leben in Oblarasim ist kein Zuckerschlecken. Die Gier hat Goldsucher hierhin getrieben, der ausbleibende Erfolg hält sie fest und die Verzweiflung treibt sie zu Untaten und Gewalt. Eine in ihrem Kern derart zerrüttete Siedlung zieht allerlei zwielichtiges Gesindel an. Oblarasim ist Sammelbecken für skrupellose Räuber und Mörder.

Dies ist eine gesetzlose Stadt. Die Helden sollten das bei jedem Besuch spüren. Sind sie zäh genug, können sie sich behaupten, ansonsten drohen sie verschlungen und ausgespien zu werden, wie es schon einigen Unglücklichen ergangen ist.

DIE GRҮПЕ ЕВЕНЕ

Landschaft: flache Graslandschaft, einzelne Wälder

Wichtige Erhebungen: Gelbe Sichel (bis 1.000 Schritt)

Gewässer: Quellen des Oblomons und Oberen Frisunds, mehrere kleinere Bäche und Seen.

Bewohner: Goblins (Stamm der Bryhdmoorakai), Stepenelfen (Silberhuf-Sippe, Weidensänger-Sippe), Nivesen, vereinzelt Mittelländer und Bornländer

Siedlungen: Travingen (350)

Verkehrswege: Norburg-Rabenpass-Gerasim-Riva, Norburg-Hardorp-Trallop

Ressourcen: Wild, Pelze, Kräuter, Schiefer

Wundersame Örtlichkeiten: Stein des Verbannten (Steinsäule), Tal der Feuernesseln (gefährliches Strauchwerk), Wald der Furcht (von Druiden bewohnt), Thron der Winde (von Windhose umtoster Berggipfel), Kloster am Rabenpass (verborgen)



»[...] O, wie mich der Anblick bedrückt! Vor, hinter und neben mir ein Meer aus Gras, das wohl nimmermehr endet, und falls ich meine Schritte nach Norden lenken sollte, um der Monotonie der Steppe zu entkommen, würde mich dort ein Meer aus Bergen erwarten, genauso trost- und endlos wie die Ebene. [...]«

—aus dem Reisebericht des Hesinde-Geweihnten Damiano Tergidion zu Valavet, 1005 BF

Die weitläufige Graslandschaft, die im Süden von den Salamandersteinen und der Roten Sichel, im Osten vom Bornwald, im Norden von der Gelben Sichel und im Westen von den Kvillwäldern begrenzt wird, besitzt in allen Sprachen der hier lebenden Völker einen sprechenden Namen. Die Elfen nennen sie 'Goblin-Wiese', die Nivesen 'Karen-Gras', auf Garethi ist es schlicht die 'Grüne Ebene' (wie auch die Übersetzung des goblinischen Ausdrucks vereinfacht lautet). Oft wird das Grasland westlich der Gelben Sichel, das sich bis zu den Ufern des Oblomons erstreckt, ebenfalls noch zur Grünen Ebene gezählt, da es sich in Klima und Vegetation nicht von ihr unterscheidet.

Die Grüne Ebene ist im Frühjahr reich an Wasser. Zahlreiche kleine Bäche und Seen nehmen Regen und Schmelzwasser auf. Im Sommer fällt nur noch selten Regen, viele Bäche trocknen aus. Das weite Grün des hohen Grasses wird durch kleinere Birkenwälder und Nadelgehölze unterbrochen. Für die Tiere bietet die Grüne Ebene ein reichhaltiges Mahl. Wilde Karene und Rehe gibt es in ausgeprägter Zahl, von Nagetieren und Federvieh gar nicht erst zu sprechen. Auch Steppenhunde und Wölfe, die sich in strengen Wintern zu großen Rudeln zusammenschließen, finden genug zu Fressen. Unachtsame Wanderer können auf einen Firnluchs oder Steppentiger treffen, und vereinzelt sind Warzennashörner oder Rempelkäfer zu sehen. Drachen aus den umliegenden Gebirgen machen Jagd auf Viehherden, seien es nun wilde Karene oder die Rinder der Travinger Züchter.

Zwei Handelswege führen am Rande der Grünen Ebene entlang. Beide nehmen ihren Anfang (oder finden ihr Ziel) in der sewerischen Stadt Norburg (siehe **Schwarzer Bär 70**). Einer der Wege verläuft über die Gelbe Sichel nach Gerasim und von

dort weiter bis nach Riva und stellt eine wichtige Handelsroute zwischen dem Bornland und Nordwest-Aventurien dar, der andere Weg nimmt den *Roten Pass* zwischen der Roten Sichel und den Salamandersteinen, um in Trallop zu enden. Er führt an der kleinen Siedlung *Travingen* vorbei.

BEWOHNER DER GRÜNEN EBENE

Der zahlenmäßig größte Teil der Bewohner sind **Goblins**. Die *Wildsau-Goblins* (oder *Bryhdmoraakai*, wie sie sich selbst nennen) leben in traditionellen Stammesgemeinschaften in der Gelben Sichel und in den Weiten des Graslandes und führen ein Leben als Jäger, Sammler und Räuber. Die Sippenverbände der Grünen Ebene durchstreifen große Gebiete und geraten regelmäßig mit den Steppenelfen in Konflikt. Ihre Behausungen sind niedrige Lehmhütten, die über Erdlöchern errichtet und mit Gras gedeckt werden. In den Bergen ziehen sich die Goblins in Höhlen zurück. Für die Jagd oder bei Überfällen reiten die Goblin-Stammeskrieger auf Wildschweinen, die in ihren Dörfern gehalten und gezüchtet werden. Sie verfügen über primitive Bögen und Speere mit Stein- oder Knochenspitzen – Metallwaffen sind ein begehrtes Tausch- und Diebstahlsubjekt. Mehr zur Kultur und Lebensweise der Goblins finden Sie in **Land des Schwarzen Bären** ab Seite 130.

Auch die **Steppenelfen**, die 'Kinder des Windes', nutzen die Grüne Ebene als Lebensraum und Jagdgebiet. Auf ihren Elfenponys ziehen sie durch das Grasland, sie leben als Nomaden in runden Zelten, die sie mit Grassoden bedecken, damit sie von fern nicht zu sehen sind. Misstrauisch beobachten sie vorbeiziehende Händlerkarawanen und verteidigen ihren Lebensraum gegen Eingriffe der Menschen. Die *Silberhuf-Sippe* besteht aus rund drei Dutzend Elfen. Sie wird vom uralten Legenden Sänger *Aras Sommerwind* angeführt, einem Kenner vieler Mythen des Nordens, der die Menschen meidet. Etwas zugänglicher sind die Elfen der *Weidensänger-Sippe*, die sich bisweilen Reisenden nähern, um Tauschhandel zu betreiben. Obwohl die **Nivesen** die Grüne Ebene 'Karen-Gras' nennen, trifft man nur gelegentlich auf die Lager der Nomaden. Sie legen mit ihren Herden weite Wege zurück und durchqueren die Grüne Ebene, wenn sie sich in ihre Winterlager begeben.



Hier können sich die Karene noch einmal satt fressen. Große Gefahr droht den Nivesen von den Goblinsippen, die auf die großen Herden warten, um die Tiere zu rauben.

Andere Bewohner trifft man nur vereinzelt an. Es leben ein paar Oger in der Grünen Ebene und in der Gelben Sichel, ansonsten haben sich vor allem Ausgestoßene und Rechtlose hierhin zurückgezogen. Ihnen, die in Weiden oder Sewerien der Richtblock erwartet, sollte man tunlichst aus dem Weg gehen. Die einzige nennenswerte Siedlung ist das Dorf *Travingen*.

BESONDERE ORTE

Inmitten der Grünen Ebene, rund 50 Meilen nördlich des Ortes *Travingen*, steht ein gewaltiger, 20 Schritt hoher Monolith. Die Goblins und Elfen meiden diesen Ort. Sammler und Pelzjäger, die im Schatten des *Steins des Verdammten* Zuflucht vor dem Wetter gesucht haben, berichten, dass in der Nähe des Steines ein furchterregendes Heulen zu hören sei, ein Wehklagen, anderntags ein Zorngebrüll.

Das *Tal der Feuernesseln* ist ein sich immer weiter ausbreitender Teppich eines grob mannshohen Staudengewächses, dessen Berührung für Mensch und Tier überaus schmerzhaft ist. Alchimisten zahlen für Pflanzensaft und Stauden recht gute Preise.

In der Abgeschiedenheit leben dem Volksmund zufolge einige Druiden. Ihr Versammlungsort wird *Wald der Furcht* genannt, ein dichter, aber kleiner Nadelwald fernab der Handelswege. Manch ein Kräutersammler, der in der Wildnis verloren ging, soll Opfer dieser finsternen Druiden geworden sein. Die Eremiten, die in der Grünen Ebene leben und selten einmal zum Tauschhandel die Nähe anderer Menschen suchen, werden oft ebenfalls als 'Druiden' bezeichnet.

TRAVINGEN

Travingen für den eiligen Leser

Einwohner: um 350

Herrschaft/Politik: Freidorf, Tempelherrschaft

Garnisonen: wehrhafte Siedler

Tempel: Travia

Wichtige Gasthöfe/Schänken: Gasthof *Zum Goldenen Ei* (Q5/P6/14S)

Handel und Gewerbe: Viehzucht (Darpatrinder), Lederwaren

Wichtige Fest- und Feiertage: 1. Travia (Tag der Heimkehr, Offenbarung des *Goldenen Eis* im Tempel)

Lokale Helden/Heilige/mysteriöse Gestalten: Mutter Herdgard (geb. 949 BF)

Besonderheiten: im Tempel wird das *Goldene Ei*, ein heiliger Gegenstand, aufbewahrt.

Stimmung im Ort: Bescheidenheit und ein starkes Gemeinschaftsgefühl

Was die Travinger über ihr Dorf denken: "Das hier habe ich (haben meine Eltern) mit eigenen Händen aufgebaut. Das nenne ich Heimat!"

Eine Vision der milden Göttin Travia veranlasste die Geweihte *Mutter Herdgard*, im Jahr 1003 BF einen Wagenzug Siedler aus Darpatien in die Grüne Ebene zu führen und dort das Dorf *Travingen* zu gründen. Nach erfolgreicher Errichtung des Travia-Tempels, einer geräumigen hölzernen Halle auf einem kleinen Hügel, segnete Travia selbst den Ort, indem sie den Gläubigen das *Goldene Ei* schenkte. Es ist ein Symbol der Gastfreundschaft – wer es bei sich führt, wird überall freundlich und zuvorkommend aufgenommen.



Der Travia-Tempel stellt das Zentrum des dörflichen Lebens dar, inmitten der Steppe sind seine Umrisse von weit gut zu erkennen, die vergoldeten Türflügel – eine Spende der Handelshäuser *Stoerbrand* und *Kolenbrander* sowie des ehemals darpatischen Fürstenhauses *Rabenmund* – strahlen im Sonnenlicht. Zu Füßen des Hügel stehen die soliden Holzhütten der *Travinger* eng beieinander, wie eine Wagenburg, die man gegen feindliche Goblins oder Elfen verteidigt. Das örtliche Gasthaus *Zum Goldenen Ei* bietet gute Küche und Unterkunft zu für diese abgelegene Region günstigen Preisen.

Die *Travinger* leben als Selbstversorger, als Fischer, Fallensteller, Bauern oder Holzfäller. Die Rinderzucht sowie die Verarbeitung von Fleisch und Leder sind die Wirtschaftsgrundlage des Dorfes. Die *Wagnerei* von *Dirla Altfeld* führt sämtliche Schmiede- und Tischlerarbeiten aus. Ihr Vetter *Ugo Dergeler* ist Sattler, dessen Arbeiten auch im Bornland bekannt sind.

Seit dem Frühling 1033 BF gleicht *Travingen* wieder einer Baustelle. Der neue Tempelvorsteher, *Vater Travidur*, fand ausreichend Unterstützung in seiner Kirche, um das Lebenswerk Mutter Herdgards weiterzuführen und mit neuem Elan einen lang gehegten Traum in die Tat umzusetzen: Ein Kloster soll errichtet werden, aus Stein und wie der Tempel so groß, dass es Reisenden Orientierung bietet. Es wird an der Rückseite des Tempelgebäudes errichtet, die Palisade wurde bereits großzügig erweitert, um Platz für das Kloster und die Hütten der Arbeiter zu schaffen. In den Hügeln südwestlich des Dorfes wurde ein Steinbruch eröffnet. Die Bauarbeiten werden sich noch Jahre hinziehen. Die greise Mutter Herd-



gard hingegen hat sich weitgehend aus dem alltäglichen Leben zurückgezogen. Ihre Erblindung und die Last des Alters machen ihr schwer zu schaffen, so dass sie als Eremitin in einer kleinen Hütte auf der Klosterbaustelle dennoch Teil der Gemeinschaft bleibt.

Travingen im Spiel

Travingen ist eine junge Siedlung irgendwo im Niemandsland. Es ist ein Ort für tatkräftige Siedler, die ihr Glück selbst in die Hand genommen haben, um das Wort Travia in diesen Landstrich zu bringen. Konflikte sind unausweichlich. Die Steppenelfen stören sich am Wachstum der Siedlung und an den Wildfallen der Jäger, die Goblins neiden den Travingern Nahrung und Werkzeug, die Nivesen fürchten um ihre Weidegründe und alle zusammen hegen großes Misstrauen gegenüber den Missionaren.

DIE GELBE SICHEL

»Aber da erboten die drei Gigantenschwestern im sich neigenden Kampf, in den Händen der streitbaren Götter und Helden zu siegreichen Waffen zu werden. Hazaphar, die Kleinste und Klügste der Schwestern, wurde zur goldenen Sichel in den Händen des Ingerimm, Mithrida die Mutige, deren rotes Haar wie glühendes Gold glänzte, gab sich der Rondra, und die wilde Sokramur mit dem schwarzen Leib und dem Zorn einer bis zu den Sternen reichenden Gigantin forderte Kor auf, sich mit ihr zu beweisen. Und so siegten sie, auch wenn der Dämonensultan sich wand und wehrte und jeder düstere Blutstropfen, jedes Stück entrissenes Fleisch zu einem seiner Geschöpfe wurde und ihm im Kampfe beistand und doch von Praios verbrannt, von Efferd ertränkt, von Hesinde in den Sphärenabgrund geschleudert, von den unzähligen Heroen an der Götter Seite erschlagen und in den Staub getreten wurden. Firrun endlich warf sein ewiges Eis über das wimmernde Gewürm, und die Schlacht fand ihr Ende. Die im dämonischen Blute brü-

chig gewordenen Klingen, die drei Schwestern aber, wurden von den Göttern zur Ruhe gebettet, auf dass sie schliefen und sich erst wieder erheben, wenn Äonen vergangen und ihre Zeit wieder gekommen ist.«

—aus den Annalen des Götteralters,
Kaiser-Perval-Ausgabe, Gareth, 939 BF

Die Gelbe Sichel ist das kleinste der drei Schwestergebirge und besteht aus brüchigem gelblichen Tonschiefer. Sie liegt ausgestreckt nördlich der Grünen Ebene, die Bergkämme laufen in einem scharfen Bogen von der Quelle des Oblomons bis zu der des Oberen Frisunds. Große Teile der Hänge sind bewaldet, nur die höchsten, spitzen Kuppen mit etwa 1000 Schritt Höhe stechen kahl aus dem Grün der Nadelwälder heraus. Im Osten schließen sich die nur unwesentlich flacheren Nordwalser Höhen an (siehe Seite 44)

Im Laufe der Zeit sind bizarre Formen entstanden, steile Hänge, schmale Schluchten und gewaltige Felstürme. Jahr für Jahr nach der Schneeschmelze kommt es zu Steinschlägen oder gar Felstürzen, die Pfade verschütten und die Orientierung im Gebirge durcheinander bringen können.

Der Rabenpass ist der einzige auch für Wagen und Karawanen gangbare Weg durch die Gelbe Sichel. Er wird von nordbardischen Händlern ebenso genutzt wie von Nivesen, die ihre Karenherden Richtung Norburg treiben. Nahe der Passhöhe befindet sich ein längst verlassenes Boron-Kloster. Ein zweites, verborgenes Kloster soll immer noch existieren und ein Geheimnis bewachen. Reisende, die den Rabenpass durchwandern, bemerken einen Berggipfel, um den beständig ein sichtbarer Luftwirbel tost – von den Elfen wird dieser Berg *Thron der Winde* genannt.

In Bergtälern leben Sippen der Wildsau-Goblins als Jäger und Sammler. Sie überfallen Nivesentrecks, um ihnen Karene zu stehlen, und legen auch unachtsamen Reisenden Hinterhalte. In schlechten Jahren werden die entbehrlichsten Mitglieder der Sippen fortgeschickt. Jene verzweifelten Ausgestoßenen rotten sich zu Räuberbanden zusammen und ziehen marodierend die Karawanenwege entlang.

DAS LAND ZWISCHEN OBLOMON UND LETTA

DER OBLOMON

»Väterchen Oblojo ist ein ruhiger Gesell, der recht träge seines Weges zieht. Allein wo er jung ist und durch tiefe Wälder fließt, ist er wild und verschlagen – brüllen seine grünen Fluten, schlägt seine Gischt heftig an die vielen Felsen. Doch kommt erst der Jonsu an seine rechte Seite, wird er gleichmütig und ein angenehmer Begleiter, weichen die Felsen sandigem Grund – hier kannst du ihn gut befahren. Doch du musst immer daraufgefasst sein, dass Sandbänke oder Treibgut dir schnell ein Bad in den nunmehr braungrünen Wassern bescheren oder deinen Kahn beschädigen. Wenn er alt jedoch alt wird, wird er noch mal starrsinnig und führt dich in seinen vielen Seitenarmen in die Irre. Geradeseu gefährlich wird er, bevor er seine Wasser in den Rivaner Golf ergießt. Da drückt das Wasser des Meeres in ihn hinein und er weicht erschreckt zurück. Dann kann es passieren, dass du dich zwischen den Inseln und Auen im dichten Nebel in völlig fremdem Gebiet findest das

du nicht kennst – vielen ist das bereits zum Verhängnis geworden und das alte Väterchen ihnen kurz vor seinem eigenen Ende ein nasses Grab geworden.«

—Erzählung eines Flussschiffers in Oblarasim

Der Oblomon (Nujuka: *Oblojo*) windet sich breit und behäbig durch das westliche Nivesenland. Er entspringt südöstlich von Oblotin in der Gelben Sichel und mündet, nachdem er einen großen Bogen durch die Ebene gemacht hat, in einem ausgedehnten und weit verästelten Delta nur wenige Meilen von Tavaljuk in den Golf von Riva. Der beinahe 500 Meilen lange Strom hat auf seiner gesamten Länge eine Tiefe von kaum mehr als zwei Schritt, ebenso wie die übrigen Flüsse, die von Osten her kommend, in den Golf von Riva münden. Der Oblomon kann daher nur von Kähnen mit geringem Tiefgang befahren werden und ist nur zwischen Oblarasim und seiner Mündung schiffbar – viele Flussschiffer behaupten so-



gar, ihr Kahn könne auch auf einem nassen Lappen fahren. Fischerboote können allerdings überall gesehen werden, ist der Fluss doch sehr fischreich und der Namensgeber der *Ob-lomonschatten*, einer bis zu anderthalb Schritt großen Welsart, die sich meist nachts auf die Jagd nach Beute machen. Wichtige Zuflüsse in den mächtigen Strom sind der **Selserbach** bei Gerasim, der **Lemon** hinter Kirma und der **Skagalli** (Nujuka: *Skagalju*) bei Gordask.

Die Flussauen des Oblomon sind seit Tausenden von Jahren Siedlungsgebiet der Auelfen, die in Pfahldörfern zumeist abseits des Hauptstromes an den zahlreichen Nebenflüssen und -armen sowie den vielen Teichen und Seen leben. Die Elfen versuchen den Kontakt zu den Menschen zu meiden, denn neben den Nivesen, die mit ihren Herden ebenfalls seit Jahrtausenden durch die Region ziehen und den Norbarden, die Handel treibend umher reisen, haben sich auch immer mehr Südländer am Oblomon niedergelassen. Denn immer wieder hat der Oblomon durch Goldfunde an seinen Ufern von sich reden gemacht, die schnell Goldsucher aus dem Süden in die Region lockten, um das Gold aus dem Ufersand zu waschen. Doch dass das kostbare Metall nicht nur Glück gebracht hat, davon zeugen zum Beispiel die Ruinen der Geisterstadt Oblosch am Frisund (siehe Seite 31).

Im **Oblomon-Delta** findet sich eine phantastische Landschaft, die man so hoch im Norden nicht vermuten würde: Aus dem Wasser ragen abgestorbene Bäume, schwarz und drohend. Stets liegt ein leichter Nebel über den unzähligen Flussarmen, Seen und Inseln. Die Vegetation ist überaus üppig und erinnert an die Mangrovenwälder Südaventuriens. Das Delta ist allerdings für Reisende durch den Tidenhub des Golfes von Riva äußerst gefährlich: bei beginnender Flut steht das Wasser zunächst still in den Flussarmen und ändert dann seine Fließrichtung landeinwärts. Die aufsteigende Flut drückt das Flusswasser von Meer aus zurück in die Flussarme und überschwemmt dabei weitflächig das gesamte Gebiet. Schnell ist im Nebel und im Hochwasser jede Orientierung verloren, eine rettende Insel überspült, und so mancher Reisende elendig in den Strudeln und Strömungen des Deltas ertrunken, denn der Tidenhub erreicht bei Voll- oder Neumond Höhen von bis zu vier Schritt. Während der Flut befahren allerdings Schildkrötenjäger mit flachen Booten die Arme des Oblomon, denn das Hochwasser treibt die Tiere aus ihren unterirdischen Verstecken. Als Landtiere können sie sich zwar eine geraume Weile über Wasser halten, sind aber im nassen Element nicht eben flink. Vom Boot aus kann man sie leicht einsammeln. Ihr Fleisch ist sehr wohlschmeckend und hält sich getrocknet über eine lange Zeit. Aus dem harten Panzer lassen sich zudem Werkzeuge und Schmuckstücke herstellen.

DER JONSU

Nördlich des Oblomon beginnt die **Tundra** (ein Wort, das die Südländer aus dem Nujuka übernommen haben), ein karges Steppenland, das sich, einen weiten und flachen Bogen beschreibend, etliche hundert Meilen weit in ostwestlicher Richtung erstreckt. Im Norden wird sie von den Ausläufern der **Eiszinnen**, den Gebirgen, die wie ein Wall den Blauen See umschließen, und den Gebieten ewigen Frostes begrenzt, im Süden von den bewaldeten **Nordwalser Höhen** und der **Gelben Sichel**, in denen Oblomon, Frisund, Born, Letta und Walsach entspringen.



Die Tundra hat eigentlich zwei Teile. Zum einen die Steppe zwischen Oblomon und den Nebelzinnen im Westen und zum anderen die Ebene zwischen den Nordwalser Höhen und den Eiszinnen im Osten. Das westliche Steppenland zwischen Oblomon und Frisund nennen die Nivesen **Jonsu**. Hier weht fast ständig ein scharfer Wind, und es regnet öfter als dem Reisenden lieb ist. *„Im Jonsu fallen Lisqas Tränen“*, sagen die Nivesen daher. Da macht es geradezu wenig, wenn ein Reisender am **Johonkuhun**, wie die Nivesen den Bärenwasser-See bei Uta nennen, urplötzlich nass gespritzt wird. Der nahezu kreisrunde See mit einem Durchmesser von etwa 400 Schritt, ist die Heimstatt eines verspielten Wassergeistes, der sich immer wieder einen Spaß daraus macht, Wanderer mit kleinen Fontänen zu erschrecken und zu durchnässen.

Fast genau in der Mitte zwischen den Nordwalser Höhen und den Eiszinnen liegt der gewaltige **Alavi-See** (siehe Seite 31), der drittgrößte Süßwassersee des Kontinents, und knapp fünfzig Meilen weiter nördlich findet man den noch größeren **Blauen See** (siehe Seite 31f.).

Der **Frisund**, der die Tundra in zwei Teile zerteilt, entspringt als **Oberer Frisund** in den Nordwalser Höhen, fließt durch den Alavi-See, wonach er **Unterer Frisund** genannt wird, und schlägt einen großen Bogen Richtung Nordwesten, bevor er bei Frisov in die Bernsteinbucht mündet. Sein einziger nennenswerter Zufluss ist der **Sileri** bei *Kela* und der Fluss ist nur während der Sommermonate zwischen hier und dem Alavi-See schiffbar.



Gerade der Untere Frisund mit seinen sumpfigen Ufern und vielen lichten Birkenwäldern ist eine Brutstätte für Mücken und andere lästige Insekten, die den reisenden plagen.

Östlich des Frisund liegt jener Teil der Steppe, den die Nivesen **Brydia** nennen. Sie bedeckt den größten Teil des Nivesenlandes und ist der eigentliche Lebensraum des Nomadenvolkes. Weitere Informationen über diesen Landstrich finden Sie auf den Seiten 35ff.

WICHTIGE SIEDLUNGEN IM JONSV

Anaavi – 80 Einwohner, ein winziges Dorf am Oblomon

Farlorn – siehe Seite 32

Frigorn – siehe Seite 32f.

Gordask – 350 Einwohner, ein Städtchen mit kleinem Flusshafen, schmucken Fachwerkhäusern und einem massiven Storrebrandt-Kontor, das in Konkurrenz zur norbardischen Familie Jannlekow steht. Hier leben zum Großteil Nachkommen bornländischer Schollenflüchtlinge und Gordask wird von einem Rat der reichsten Händler und Handwerker regiert, es gibt zwei Schenken: "Zum Greifen" (Q5/P7/S10) und "Blauer Oblomon" (Q4/P6/S14). Dermot der Jüngere von Paavi, lebte hier lange im Exil und organisierte von hier aus den Widerstand gegen die Eishexe Glorana.

Kaiser-Gerbald-Fort – siehe Seite 118

Kela – 100 Einwohner, kleines Dorf an der Mündung des Frisund, unter den Einwohnern findet sich eine Handvoll Elfen, Mischlinge aus Au- und Firnelven

Koskjuk – 220 Einwohner, liegt am Zusammenfluss der beiden Quellflüsse des Ceamon und ist ein reger Umschlagplatz für Waren, die Bewohner leben von der Jagd, der Holzfällerei, spärlichem Landbau und der Karenzucht

Nija – 120 Einwohner, kleines Dorf mit einem Handelsposten und der Schenke "Drei Elche" (Q4/P5/S10) in dessen Nähe der einzige Boron-Tempel der Region steht

Oblotin – 130 Einwohner, ein heruntergekommener Weiler voll gieriger Goldsucher, erfolgloser Glücksritter und Flüchtlingen aus dem Reich der Eishexe

Uta – 100 Einwohner, ein kleiner Ort in der Steppe am Karenbach, Es gibt einen Travia-Tempel, eine Schmiede und ein Gasthaus namens "Drei Orken" mit einem einfachen Schlafsaal (Q5/P4/S14)

BAUMLOSE WEITEN – STEPPE UND TUNDRA

DIE STEPPE

»Die einzigen Geräusche, die uns in der Steppe begleiteten, waren das beständige Säuseln und Zischen der wogenden Grasmassen im auf- und abbrandenden Wind. Und natürlich das ebenso beständige Sirren der lästigen Blutsauger. Kaum hat sich die Sonne im Osten erhoben, plagen sie uns und die Tiere auch schon. Doch der Kampf gegen diese Biester ist ebenso aussichtslos wie erniedrigend. Nachdem ich mich viele Male ergebnislos ihrer erwehren wollte, wild um mich schlug und sprang, strafe ich das lästige Gezücht nun mit Missachtung. Grinulf sagt, ich hätte dadurch vielleicht etwas gelernt.«

—Thalia Ljosvaki von Donnerbach in einem Brief an ihre Mutter, 1017 BF

»Wer einmal der unendlichen Weite ansichtig wurde, das wogende Meer aus Gras und Blumen gesehen hat, eine Nacht unter dem klaren Himmelszelt mit unzähligen Sternen verbringen durfte, der begreift das Wirken der Götter in seiner ganzen Pracht und Größe.«

—aus Wolfsland von Kara Ben Yngerrimm

Westlich des Ehernen Schwertes, direkt an die Taiga grenzend und im Norden in die Tundra übergehend, erstreckt sich die Steppe. An die dichten Waldgebiete des **Nornjas** im Süden sowie die **Taiga** im Westen schließt sich die sogenannte Waldsteppe an. Wie Inseln ragen kleine Gehölze aus Pappeln, Birken und Kiefern, eingerahmt von dichtem Unterholz, aus der Landschaft. Je weiter man sich nach Norden bewegt, desto eintöniger wird die Landschaft und selbst größere Sträucher sind selten. Karges, wenig bewegtes Land, in dem kaum ein Baum den Blick zum Horizont verstellt, breitet sich vor dem Betrachter aus. Soweit das Auge reicht erblickt es nur gelbgrünes Gras, Gestrüpp und dazwischen kahle Erde. Der beständig wehende Wind jagt ungehindert über die Steppe, oft so heftig, dass er Sand und abgestorbene Pflanzenteile aufwirbelt.

Die Gestalt der Steppe ist stark von den Jahreszeiten abhängig. Im Frühling ist sie saftig grün. Schneeschmelze und üppige Niederschläge begünstigen das Wachstum von Steppenblumen wie Schafgarbe, Krokus, Bocksbart und Flockenblume, die nun üppig blühen. Zahllose kleine und große Wasserlöcher bereichern die Landschaft und Steppenbewohner wie blut-saugende Insekten breiten sich aus. Im Sommer trocknet die Steppe hingegen in weiten Teilen aus und ist gelblich braun, denn zu dieser Jahreszeit kann es selbst hier im Norden sehr heiß werden.

Die nordaventurische Steppe ist die Heimat der Karene, Karnickel und Steppenhunde. In Frühling und Frühsommer folgen die Karenherden uralten Pfaden, um sich am kurzfristigen Reichtum der Landschaft zu laben. Mit ihnen ziehen die Nivesen, deren Wohl und Wehe so eng mit ihren Tieren verweben ist. Daneben wandern Steppenrindherden durch die Weiten, selten auch Antilopen und Mammuts und selbst Nashörner sind hier heimisch. Der – zumindest zeitweise – große Wildreichtum lockt Jäger an, die auf der Suche nach Beute durch

Jahreszeiten in der Steppe

Anfang Peraine setzt langsam die Schneeschmelze ein. Mitte des Mondes ist die Steppe – von einigen Tälern oder Hügelflanken abgesehen – weitgehend schneefrei. Der **Frühling** beginnt und die Steppenpflanzen überziehen das Land zügig mit zartem Grün. Ab Mitte Ingerimm steht die Steppe in voller Blüte. Das von den ertragreichen Frühjahrsniederschlägen und der Schneeschmelze überfeuchte Land trocknet ab. Mitte Rahja hält der **Sommer** Einzug, die Steppe wandelt ihr Gesicht, Blüten und Gräser beginnen in der zuweilen großen Hitze des Tages zu vertrocknen. Ende Rondra stellen die Pflanzen ihr Wachstum ein und der **Herbst** beginnt, mit häufigem nächtlichem Frost. Mitte Efferd fällt der erste Schnee. Spätestens Ende Travia liegt die Steppe unter einer vollständigen Schneedecke und der **Winter** senkt sich übers Land.



die Steppe wandern. Pfade oder gar Straßen sucht man nahezu vergeblich. Abgesehen von wenigen, regelmäßig benutzten Pfaden, die Ansiedlungen des Nordens mit denen im Süden verbinden, finden sich fast nur Wildwechsel, die kreuz, quer und scheinbar ziellos durch die Landschaft führen. Im Frühling wird das Vorankommen durch den feuchten, oft quietschnassen Boden zusätzlich erschwert. Und im Sommer, wenn der Boden hart, trocken und gut zu bewandern ist, setzen einem Myriaden von Stech- und Kribbelmücken, Wadenstechern, Bremsen und Mirbelfliegen gehörig zu. Erst Ende Rondra, wenn wieder mit Nachtfrost zu rechnen ist, ebbt diese Plage ab. Weitere Angaben zu Fauna und Flora entnehmen Sie bitte der **Zoo-Botanica** auf Seite 277f.



DIE TUNDRA

»Zunächst dachte ich, die Tuundra wäre der langweiligste Ort auf Dere. Grenzenlose Leere, wohin ich auch blickte. Kein Strauch, hinter den man sich kauern kann, wenn der Wind gar zu arg bläst, nur öde Kälte. Dann aber bemerkte ich – zwei Tage nach Grinulf – die Fährte eines Firnluchses. Wir folgten ihr und ich stellte den Sendboten der Herrin. Jedoch wollte er sich nicht mir stellen, was mich noch immer betrübt. Nach einem heftigen Hieb, der mich das Gleichgewicht und ein wenig Blut kostete, war der Luchs auch schon auf und davon. Grinulf hörte danach gar nicht mehr auf zu grinsen und ich setzte alles daran, Gevatter Luchs erneut zu finden. Dann aber sahen wir in der Ferne drei fellbekleidete Hünnen. Sie blickten zu uns herüber und hoben grüßend große Äxte. Grinulf wechselte die Richtung und wir umgingen sie weiträumig. Fjarninger seien das, erklärte er mir übellaunig, und er sei nicht gewillt, sich ihnen zu stellen, ehe er nicht eine neue Geschichte habe, die er ihnen zum Geschenk machen könne. Von da an war es nicht mehr so langweilig, denn ich sah meinen ersten Steppentiger und habe gelernt, wie man gebrochene Knochen und große Wunden versorgt.«

—Thalia Ljosvaki von Donnerbach in einem Brief an ihre Mutter, 1017 BF

Zwischen ewigem Eis und Taiga erstreckt sich das karge und baumlose Tief- und Hügelland, das die Nivesen Tuundra, die Mittelländer aber Tundra, nennen. Der Boden, der mehrere Schritt tief gefroren ist, taut in den kurzen Sommern nur oberflächlich (etwa einen halben Schritt) auf. Die Humusschicht ist dünn und bietet nur Gräsern, kleinen Blumen, Flechten, Moosen und Kleinsträuchern wie dem Sturmkriecher ausreichend Halt und Nahrung (siehe **Zoo-Botanica** 277). In der 'warmen' Jahreszeit, die zwischen 2 und 4 Monate währt, ist die Tundra zu weiten Teilen überschwemmt, denn das Tauwasser kann nirgendwohin abfließen. Es sammelt sich in Senken oder Tälern, ist klar und kalt und birgt so gut wie kein Leben. Selbst im Sommer ist es hier oben kalt und auch Mitte Praios

fällt der Niederschlag gelegentlich als Schnee, der kurzfristig sogar liegen bleibt.

Karene durchstreifen die Tundra nur im Sommer, auch Firnyaks, Mammut, Mastodons und Elche wandern in den Süden, wenn die kalte Jahreszeit anbricht. Leer und öde liegt die Tundra in den langen Monden, in denen Schnee, Eis und Sturm über sie gebieten. Hier wird es so kalt, dass kaum ein Wesen lange ausharren kann, denn es mangelt an allem, was man zum Überleben benötigt: an Brennmaterial, Nahrung und Schutz.

Sollte sich dennoch ein Wanderer hierher verirren, findet er zu allen Zeiten außer dem Sommer kalten und trittfesten Boden vor. Wege oder Straßen gibt es nicht. Die wenigen Stätten menschlicher oder elfischer Ansiedlungen erreicht man auf Pfaden, die jedes Jahr anders verlaufen und sich den jeweiligen Gegebenheiten anpassen. In den seltenen Fällen, da regelmäßiger Verkehr herrscht, markieren Stangen den mutmaßlich sicheren Weg. Doch in einem der häufigen Schneestürme sind auch diese keine Hilfe. Entweder, weil sie entweder davon geweht werden oder weil sie im Treiben aus Schnee und Sturm schlicht unsichtbar sind.

Ein Phänomen der nördlichen Tundra sind sogenannte Eisherzen. Wenn der Boden friert, zieht er sich zusammen und bildet Risse, die sich im Frühling mit Schmelzwasser füllen. Friert dieses, dehnt es sich wiederum aus. Im gefrorenen Untergrund muss es nach oben ausweichen und wirft dabei kleine Hügel auf, die in einem kurzen Sommer nur teilweise auftauen. Auf diese Weise wachsen die Hügel langsam und werden nach und nach von einer dünnen Humusschicht bedeckt. Schmilzt das Eis darin doch einmal, entstehen Taschen im Boden, die im Sommer von den Völkern des Nordens gerne als Vorratskammern benutzt und *Pinjus* (Nujukka) genannt werden.



Jahreszeiten in der Tuundra

Mitte Ingerimm ist die Schneedecke im Landesinneren noch geschlossen, während sie an den Küsten bereits zu schmelzen beginnt. Anfang Rahja ist die Tuundra weitgehend schneefrei, ausgehend von den Tälern, in denen der **Frühling** beginnt. Die meisten Seen sind aber noch immer gefroren. Ende Rahja geht die Schneeschmelze zu Ende, einzelne Schneefelder halten sich noch immer, vor allem auf Anhöhen. Entlang der Flüsse und im Windschatten beginnen vereinzelt Pflanzen auszuschlagen. Erst im Praios setzt der **Sommer** in der Tuundra ein. Moose, Zwergsträucher und Flechten blühen farbenfroh und der Niederschlag fällt überwiegend als Regen. Doch schon Ende Rondra beginnt der **Herbst** mit ersten Schneefällen im Efferd und anschließendem Dauerfrost. Spätestens Anfang Travia fällt der Schnee so ergiebig, dass die Tuundra erneut im **Winter** versinkt.

DER ALAVI-SEE

Der Alavi-See misst etwa 55 Meilen von West nach Ost und 45 Meilen von Süden nach Norden. Er wird von drei Flüssen gespeist, dem **Oberen Frisund**, dem **Tylsen** und einem Rinnsal, das die Nivesen **Frylinnen** nennen. Der **Unter Frisund** verlässt den See an der Westspitze und fließt danach weiter zur Bernsteinbucht.

Bisher hat niemand den Versuch unternommen, den Alavi-See auszuloten, denn um ins offene Wasser zu gelangen, muss man zunächst einen fünf bis sieben Meilen breiten Schilfgürtel überwinden, der das gesamte Ufer säumt. Da aber die Gegend rings um den See recht sumpfig ist, insbesondere die Westseite im Bereich des Frisundzu- und -abflusses, und der Frisund selbst ein eher flacher Fluss, ist zu vermuten, dass auch der Alavi-See keine allzu große Tiefe aufweist.

Im Früh- oder Hochsommer ist das Gebiet um den Alavi-See bei Tag und Nacht von einem schier dämonischen Lärm erfüllt: dem Quaken, Knattern, Keckern und Pfeifen der aber tausend Frösche, die in den Sümpfen leben. Man fragt sich, wie die Einwohner Nysjunens und die Elfen, die ebenfalls hier wohnen, dieses grauenhafte, nie endende Getöse aushalten. Manche dieser Frösche sollen recht wohlschmeckend sein, andere – und dem Unkundigen sehr ähnlich erscheinende – hingegen bei der bloßen Berührung ein tödliches Gift absondern, so dass dringend davor gewarnt werden muss, die Alavi-Frösche zu jagen oder gar zu verzehren.

Darüber hinaus ist die Fauna, wie die aller Sumpfbiete, reich an stechendem, beißendem und saugendem Getier. Dazu kommen die Unwägbarkeiten des morastigen Grundes, die das Reisen hier so gefährlich machen. Dass sich überhaupt jemand hierher begibt, liegt wohl daran, dass hier neben wunderschönen Schneeorchideen, vielerlei Wasserlilien und fleischfressenden Pflanzen von aparter Gestalt sogar seltene Heilkräuter gedeihen.

DIE RUINEN VON OBLOSCH

Heute ist das ehemals pulsierende Goldgräberstädtchen Oblosch nur noch eine Geisterstadt – im wahrsten Sinne des Wortes, denn es geht die Mär, dass die Einwohner als Wiedergänger immer wieder die letzten Tage Obloschs erleben müssen (☉ 178 B).

Im Jahr 912 BF fanden zwerghische Prospektoren unweit des Frisund faustgroße Klumpen Gold direkt unter der Grasnarbe. Die Nachricht von den sagenhaften Funden verbreitete sich wie ein Lauffeuer und zog allerlei Volk an: Glücksritter, entlaufene Sträflinge, Halsabschneider kamen, um sich ein Stück Steckland sichern, Hübschlerinnen und Freudenknaben um an der Einsamkeit der Goldsucher zu verdienen. Innerhalb weniger Monate schwoll die Bevölkerung Obloschs auf 350 Seelen an. Doch die Blüte der Stadt währte nur drei Jahre; am 13. Rahja 915 BF wurde die Stadt von den Lieska-Leddu-Nivesen ausgelöscht.

Die Stadt liegt in der Steppe, die hier eine Unzahl trichterförmiger Vertiefungen aufweist. Einst floss hier der Frisund, der im Laufe der Jahre oft sein Bett wechselte, und lud seine kostbare Fracht ab. Kommt man von Süden, fällt der ausgedehnte Boronanger auf, die stattliche Anzahl der Gräber sind Zeugnis dafür, welche Zustände hier einst geherrscht haben. Eine schlammige Straße führt in die Stadt und man passiert ein Haus, von dem nur noch die hölzerne Fassade steht, ein Schild, auf dem sich der Schriftzug 'Beim Holzbein-Hakon' erahnen lässt, schaukelt an einer Kette im Wind. Gegenüber steht – recht gut erhalten – die ehemalige Schmiede, die Knochen des Schmiedes und seiner Familie liegen bis heute in der Werkstatt verstreut.

Der Schlick auf der Straße weiter stadteinwärts reicht bis über die Knöchel, aber in die morschen Gehsteige, die entlang der Häuser laufen, kann man leicht einbrechen und sich ernsthaft verletzen. An das saugende Geräusch bei jedem Schritt und das Knacken von im Schlamm versunkenen Knochen, die unter den Füßen zerbrechen, muss sich der Besucher erst gewöhnen. Rechts und links des Weges reihen sich Sauf- und Hurenhäuser aneinander, Namen wie 'Stutenstall', 'Valpos Hammer' oder 'Zucht-Haus' sind auf den Schildern noch zu erahnen. In diesen Etablissements, die mehr oder weniger verfallen sind und noch auf zweihundert Schritt die Straße bis zum Ende der Stadt säumen, konnten die wenigen glücklichen Goldsucher ihren Fund gleich wieder loswerden. Wohngebäude findet man in Oblosch nicht; die Menschen, Zwerge und auch einige Elfen, die hier einst ihr Glück auf den Goldfeldern suchten, lebten meist in Zelten unweit ihres Stecklandes.

Die Händler der Stadt verdienten reichlich an überbewerteten Schürfausrüstungen, wertloses Steckland wurde mit einigen winzigen Goldkörnchen präpariert und wechselte für viele Dukaten den Besitzer. Das Ende Obloschs stand bevor, es wäre auch ohne die Lieska-Leddu bald gekommen.

DER BLAUE SEE

Der Blaue See am Nordrand der Tuundra ist mit gut 120 Meilen Ost-West-Ausdehnung das zweitgrößte Binnengewässer Aventuriens, wird als solches aber kaum gezählt. Seine Oberfläche ist ganzjährig vereist und reflektiert spiegelglatt und eben das Blau des Himmels. Manche Jäger meinen, ein am Seegrund liegender magischer Eiskristall des Frostzauberers *Hriosari*



Frigorn ist kaum mehr als ein befestigtes Lager für Jäger, Waldläufer und Wildnisreisende. Es liegt am Westufer des Blauen Sees an der Grenze zum ewigen Eis. Das Dorf besteht aus etwa zwei Dutzend recht heruntergekommenen Blockhütten, die entlang eines gewundenen Weges aufgereiht sind und ist über-

wiegend nivesisch geprägt. Eine der Hütten in der Dorfmitte ist als Gästehaus eingerichtet, zu dem sogar eine Schwitzhütte gehört. Bevor der Reisende allerdings hier einkehren darf, muss er eine peinlich genauen Untersuchung durch den Schamanen Frigorns über sich ergehen lassen. Niemand ist davon ausgenommen, seit 1011 BF einige Südländer die Zorgan-Pocken einschleppten. Wer sich dagegen sträubt, hat schnell die ganze Dorfgemeinschaft gegen sich aufgebracht – ansonsten kann sich ein Reisender hier bester Gastfreundschaft erfreuen.

Im äußersten Süden des Dorfes steht ein größeres, verfallenes Haus, das einmal einem Schwarzmagier gehört haben soll, genauer dem berüchtigten Chimärologen *Zurbaran von Frigorn*, der hauptsächlich durch sein götterlästerliches Werk *Vom Leben in seinen Natuerlichen und Ueber-Natuerlichen Formen* zu zweifelhaftem Ruhm gekommen ist. Die Bewohner Frigorns berichten darüber hinaus gerne von einem sagenhaften Eispalast, der einst am Nordrand der Siedlung gestanden haben soll und von dem die zaubermächtige Reifkönigin *Lysira* über ihr Reich herrschte.

Die Reifkönigin

Seit etwa einhundert Jahren kursieren norbardische und nivesische Märchen von einer Stadt im ewigen Eis, über die die so genannte Reifkönigin herrscht. Eine Expedition des Alchimisten *Tyros Prahe* fand im Jahr 999 BF heraus, dass es sich bei dieser Stadt schlicht um das Dorf Frigorn handelte. Hinter der Reifkönigin verbarg sich die Halbfirnelfe *Lysira*, die anscheinend große magische Kräfte kontrollierte, denn durch ihre schiere Anwesenheit lag der Ort in ständigem Winter. *Lysira* wurde von *Zurbaran von Frigorn* verzaubert, der sich dafür rächen wollte, dass sie seine Liebe verschmäht hatte. Sie konnte durch einige tatkräftige Recken befreit werden, aber über ihr weiteres Schicksal ist nichts bekannt.

DAS HERZOGTUM PAAVI

Die Das Herzogtum Paavi für den eiligen Leser

Geographische Grenzen: Grimmfrostöde, Brecheisbucht, Ehernes Schwert, Totensümpfe, Gelbe Sichel, Cor-Berge

Landschaften: Karge Steppe und Tundra, im Süden Wälder (nivesisch: *Tajgaä*), umgeben von Gebirge.

Bekannte Erhebungen: Tafelberg im 'Falschen Sumpf'

Wichtige Gewässer: Letta, Bryda, Lamsen

Bevölkerung: um 15.000 (ca. 25% Nivesen, 15% Norbarden, 5% Elfen)

Wichtige Städte und Dörfer: Paavi (4.000), Eestiva (1.000), Foss (350), Brydaborn (250), Iornu (250), Lettjaskaja (250), geographisch (nicht politisch) auch Bjaldorn (700)

Ressourcen: Pelze, Fische, Holz, Eisen, Walprodukte, Thonnys, Talaschin, Atanax

Verkehrswege: Lettastieg (vom bornländischen Vierwinden nach Paavi), nivesischer Karenweg vom Alaavi-See nach Eestiva

Bemerkenswerte Tierwelt: Karen, Firnyak, Sumpfranze, Steppenhund, Riesenalk, verschiedene Daimonide

Personen: Herzogin Geldana II. von Paavi, Baron Fjadir von Bjaldorn, Freiherr Aarbold von Eestiva, die Hexen vom Nornja, Magistra Sylphoria, Niinaljok von den Lieska-Jaärna

Besondere Orte und Mysterien: 'Falscher Wald und Falscher Sumpf', Nornja-Tannicht, Corarkuri, Kristallhalle von Bjaldorn, Gewitterturm von Paavi



»Seit Tagen reisten wir durch die schier endlose Steppe. Keine Wälder, kein einziger Baum, der mich überragte, kein Berg und keine Erhebung – bis zum Horizont nur weites, flaches Land und ein Wind, der an den Kleidern zerrt.

Ein einzelner dunkler Schatten vor dem grauen Horizont der fernen Berge – oder sind es die Wolken? – zeichnet sich ab. Ein Zeichen des Lebens inmitten der Ödnis. Es ist ein Strich, ein senkrecht aufragender Strich, und zu seinen Füßen gruppiert sich eine dunkle Wolke. Häuser, das erkennen wir nach kurzer Zeit. Es ist ein Dorf, eine kleine Siedlung, bewacht von einem Turm. Einladend ziehen die Kamine helle Rauchfahnen in die Himmel, vom Wind verwirbelt.

Eine Gruppe schwarzer Flecken bewegt sich auf uns zu – Reiter, drei an der Zahl. Soldaten, mit Harnisch, Axt und Helm. Sie bringen ihre Rösser in Rufweite zum Halt.

„Willkommen im Herzogtum Paavi, Reisende! Wir geleiten Euch zur Zollstation.“, rief der Anführer, und die drei Reiter näherten sich unserer Karawane an. Während wir weiter zogen, wurden unsere Maultiere von oben bis unten gemustert. Am Tor der Palisade wurde unsere Ware genauestens inspiziert und anhand verschiedener Befehle ausführlich besteuert, ganz als wäre ich nicht im Nirgendwo in der Brydia, sondern am Kyndochoer Tor in Elenvina.«

—Reiseerinnerungen des Händlers Deredon von Grangor

DIE ORGANISATION DES HERZOGTUMS

Die meisten Reiche Aventuriens gründen sich auf eine lange Tradition und haben Jahrhunderte und Zeitalter vorbeiziehen sehen. Anders das Herzogtum Paavi: Gegründet vor rund 100 Jahren inmitten der weiten Brydia-Steppe entstand es regelrecht im 'Niemandland', auf das kein König und kein Fürst, sondern nur die nomadisch lebenden Nivesensippen Anspruch erhoben. Demzufolge besitzt das Herzogtum keine eindeutigen Grenzen, es ist stets so groß, wie die Macht der Herzogin reicht. Simple Festungen wie Wehrhöfe und Türme bewachen die Siedlungen des Herzogtums vor Plünderern und Räubern. Orks, Goblins und Thorwaler sind seine größten Feinde.

HERRSCHAFT UND RECHTSPRECHUNG

Das Herzogtum gründet sich nur in groben Zügen auf dem Feudalsystem des Mittelreichs. Es gelten zwar die auch im Reiche Rauls maßgeblichen Gesetzeswerke, der *Codex Raulis*, das *Gareth Pamphlet* und das *Ius Concordia*, doch finden weite Teile der Kodizes auf Grund der besonderen Situation des Herzogtums keine Anwendung.

So lautet der Titel des Reiches etwa 'Herzogtum' und nicht etwa Königreich, denn Geldana hegte seinerzeit die Hoffnung, ihren Schwager Perval als Königin und Kaiserin beerben und Paavi als Provinz dem Neuen Reich eingliedern zu können. Auch wurden die zahlreichen Ränge der Lehenspyramide für nichtig erklärt, nach der Herzogin folgt in der Reichsstruktur direkt die Versammlung der Freiherren. Die 'Freiherrschaften' – bezeichnet werden damit die Siedlungen des Herzogtums im Abstand von 1 bis 2 Tagstrecken Fläche zu allen Seiten – bilden die Grundlage des Reiches. Auf Grund der geringen Besiedelung und jahreszeitlich bedingten Schwierigkeiten der Erreichbarkeit agieren die Freiherren im Rahmen der Gesetze weitgehend autonom, sind dem Herzogenhof in Paavi tributpflichtig und zum Wehrdienst im Falle von Goblin- oder Thorwaler-Überfällen verpflichtet. Die Landwehren der Freiherrschaften sind nicht groß, doch fast jeder Siedler vermag mit Waffen umzugehen und sein Dorf, seine Äcker und sein Vieh zu verteidigen.

Ein wichtiges Herrschaftsinstrument der Herzogin ist die Getreideverteilung. Der Herzogshof besitzt das Handelsmonopol auf Getreide zwischen den Siedlungen und kauft mit den erhobenen Steuern jeden Sommer große Mengen an Korn, das in die Dörfer geliefert wird, um den Winter zu überstehen.

Die Gesetzessammlung des Herzogtums unterscheidet sich

kaum von dem Strafenkatalog des Mittelreichs. Die Kategorisierungen der Straftaten sind weitgehend identisch, nur die Bestrafung fällt häufig höher aus, insbesondere bei Eigentumsdelikten. Raub und Diebstahl von Vieh und Nahrungsmitteln wird mit brutalen Folterstrafen wie Vierteilung bei lebendigem Leib oder der 'Orkenschaukel' geahndet, die ebenfalls zumeist zum Tode führt. Auf Mord dagegen steht das beinahe gnädig anmutende 'am Hals aufhängen, bis dass der Tod eintritt'. Zu Gericht über

Die Herzöge von Paavi

Im Jahr 930 BF traf Geldana von Gareth auf der Flucht vor ihrem Schwager Perval in der kleinen Handelsiedlung Paavi ein. Sie gab sich als Abgesandte des Mittelreichs aus, ernannte sich kurzerhand zur Herzogin und nahm die Geschicke des Ortes in die Hand. Ihr und ihren Nachkommen gelang es, die unbedeutende Siedlung zu einer wichtigen Hafen- und Handelsstadt auszubauen. Eine der ersten Amtshandlungen Geldanas war die Errichtung von Kornspeichern zur Vermeidung von Hungersnöten im Winter.

Geldana heiratete einen jungen Nivesenkrieger, der ihr auf der Flucht durch die nordaventurische Steppe das Leben gerettet hatte, und begründete damit eine Tradition, von der keiner ihrer Nachfolger abwich. Jeder Spross derer von Paavi schließt die Ehe mit einem Angehörigen des Nivesenvolkes, und deren Blut fließt mittlerweile so dick in den Adern der Herzogsfamilie, dass die verfeindeten Geschwister *Dermot* und *Geldana* äußerlich nicht von Nivesen zu unterscheiden sind. Auch die gegenwärtige Herzogin, die zunächst einen Mittelländer ehelichte, ist inzwischen mit einem Nivesen vermählt, um ihrer Herrschaft den Anschein der Rechtsmäßigkeit zu verschaffen.

Obwohl sie in Erinnerung an ihre Herkunft den Herzogstitel mit Stolz trägt, war und ist die Familie doch vor allem durch ihre segensreiche Herrschaft und die guten Beziehungen zu den Nivesensippen des Umlandes legitimiert. Seitdem der ewige Winter gewichen ist, hat Geldana trotz all ihrer Härte die Unterstützung einiger Sippen gewonnen, andere hoffen weiterhin auf eine Rückkehr Dermots nach Paavi.



die Delinquenten sitzt eine Schöffen-Kammer, die sich aus dem Vorsitzenden, dem Freiherrn oder einem von ihm bestellten Richter und Würdenträgern wie Dorfältester, Schultheiß, Tempelvorsteher oder Wachhauptmann zusammensetzt.

Das Heer des Herzogtums besteht vorwiegend aus der Landwehr, die nur zur Verteidigung des Reiches vor plündernden Thorwalern, Orks, Goblins oder sonstigen Unholden ausgehoben wird. Die Bewohner Paavis sind zäh und waffenerprobt und führen mehrmals im Jahr Landwehrrübungen durch. Die Herzogin und die Freiherrn verfügen darüber hinaus jeweils über persönliche Leibgarden, von denen die *Eisjäger* Geldanas die berüchtigtsten sind. Söldner finden nur sporadisch ein Auskommen, sie verdingen sich zumeist als Karawanenschutz und Schiffsbegleitung.

HINTERLASSENSCHAFTEN GLORANAS

Im Jahr 1019 stürzte Glorana die Schöne Herzog Dermot von Paavi und rief das 'Königreich Glorania' aus. Wer sich gegen die Eishexe stellte, wurde von ihren Schergen und den dämonischen Mächten getötet. Ein dicker Mantel dauerhaften Eises überdeckte das Herzogtum Paavi und bereitete den Weg für die Tyrannenherrschaft der Heptarchin Glorana. Auch nach

Rückzug der Eishexe weit in den Norden bleiben doch etliche Hinterlassenschaften ihrer unseligen Regentschaft und bedrohen das Leben an der Letta.

Mit Glorana kamen zahlreiche Söldner in die Region, skrupellose Verbrecher, auf deren Köpfe andernorts hohe Summen ausgesetzt sind. Aus dem Abschaum Nordaventuriens formte Glorana ein Heer und eine Leibgarde. Die Einwohner der Dörfer wurden ausgepresst, verschleppt oder ermordet, die rauen Söldner führten ein hartes Regiment. Durch Terror und Gewalt hielten sie Gloranas Reich zusammen, doch nach dem Verschwinden der Heptarchin und dem Rückgang des Eises fehlt ihnen die Macht im Hintergrund. So erhoben sich die Dörfler gegen die Peiniger.

In den Wäldern, Hügeln und unzugänglichen Senken der Steppe treiben sich nach wie vor etliche Banden dieser gloranischen Schergen herum, sie betreiben mitunter auf eigene Faust Minen oder Theriakgruben, handeln mit Sklaven und bewachen okkulte Ritualplätze der Dämonendiener.

Gefahr geht auch von finsternen Chimären und Daimoniden aus, die sich durch Gloranas Wirken im Herzogtum ausbreiten konnten. Es gibt kaum jemanden mehr, der sie zähmen könnte, und diejenigen, die über diese Gabe verfügen, benutzen die Untiere für ihre eigenen sinistren Zwecke.

DIE BRYDIA-STEPPE

»[...] Wie die Nivesen sich in ihrem Land zurechtfinden, wird mir immer ein Rätsel bleiben, denn mir bot sich in all den Wochen, die wir die Steppe bereisten, stets das gleiche Bild: eine sich unendlich weit deh nende Ebene, fast gänzlich flach, von nur vereinzelt sanften Erhebungen durchzogen, für die der Name 'Hügel' schon übertrieben wäre, oder Senken, die die Bezeichnung 'Täler' nicht verdienen. Bewachsen ist diese Ebene mit Gras, einer besonderen Abart südlicherer Gräser, recht fest und hart in seiner Beschaffenheit, aber nicht schneidend, von mattgrünem (im Herbst gelblichem) Ton, das eine Höhe von etwa einem Schritt, bisweilen gar Mannshöhe erreicht. Anmutige Wellen zaubert der Wind auf diese Grasflächen, deren windendes und schlängelndes Spiel zu beobachten den Wanderer eine Zeitlang erfreut, aber eben nur eine Zeitlang. [...] Bäume oder Wälder, die die Orientierung erleichtern könnten, gibt es in der nördlichen Steppe, durch die unsere Route führte, so gut wie gar nicht. Zwar finden sich vereinzelte Wegzeichen, drei Schritt hohe, in den Boden gerammte Pfähle, aber der Abstand zwischen ihnen beträgt wohl eine halbe Meile, wenn nicht mehr, und oftmals sind sie vom Wind oder vom Alter geknickt, so dass sie dem Ortsunkundigen wenig Hilfe bieten – und der Nivese bedarf ihrer vermutlich gar nicht.

[...] Seit einiger Zeit – es fällt mir in dieser Ödnis zusehends schwerer, Tage oder Wochen zu zählen – führt unser Weg am Südhang eines Gebirgsmassivs entlang. Es ist zwar fern, siebzig Meilen etwa, wie unser Führer versicherte, aber doch beständig als bläulicher oder violetter Streifen am Horizont auszumachen. O, wie mich der Anblick bedrückt! Vor, hinter und neben mir ein Meer aus Gras, das wohl nimmermehr endet, und falls ich meine Schritte nach Norden lenken sollte, um der Monotonie der Steppe zu entkommen, würde mich dort ein Meer aus Bergen erwarten, genauso trost- und endlos wie die Ebene. [...].«

—Reiseaufzeichnungen des Damiano zu Valavet

Die weite Brydia-Steppe, deren Landschaft in der Sprache der Nivesen *tuundra* genannt wird, gehört zu den angestammten Lebensgründen der Hirten und Nomaden. In den Jahren des ewigen Winters Gloranas flohen viele Sippen vor dem Eis Richtung Westen und kehren nun langsam zurück.

Die Brydia erstreckt sich vom Alavi-See bis zu den Ausläufern des Ehernen Schweretes, durchschnitten nur vom Flussbett der Letta. Charakteristisch ist der karge Bewuchs, bedingt durch die Kälte bleiben den Pflanzen höchstens vier Monde Vegetationszeit. In dieser Zeit blüht die Steppe, erblicken bunte Blüten das Licht des Tages, treiben Sträucher und Bäume und tragen schnell Früchte, bevor es wieder kälter wird. Die meiste Zeit des Jahres liegt dagegen ein durchdringender Hauch des Winterschlafs über der Brydia. Der Winter reicht in diesen Landen von Efferd bis Peraine, schwere Winde fegen über das flache Land. Sie legen fahlgelbe Gräser frei und häufen manns hohe Schneewälle zusammen, tagtäglich ändert sich das Erscheinungsbild der Landschaft. Reisenden droht die Gefahr, in die Irre geführt zu werden, denn oft sind nicht einmal die hölzernen Pfähle, die die Wege markieren, mehr zu sehen.

Die Pflanzenvielfalt nimmt gen Firun kontinuierlich ab – wo nach Verlassen der Nordwalser Höhen noch ausgedehnte Wälder die Landschaft prägen, finden sich auf Höhe Paavis nur noch wenige krüppelige Gewächse. Es heißt, die Nivesen können sich anhand der vorherrschenden Pflanzenwelt orientieren, wie weit im Norden sie sich befinden.

Nur ein nennenswerter Fluss, die **Letta**, durchschneidet die Steppe (mehr zu diesem Fluss finden Sie auf Seite 42f.). Durch die Brydia führen zwei häufig genutzte Verkehrswege. Der *Lettastieg* führt östlich des Flusses bis nach Paavi. Von Osten nach Westen führt eine einfache Handelsroute durch die Steppe, von *Oblarasim* über *Nysjunen* am Alavi-See und über



Pekkaani nach *Eestiva*, wo die Route schließlich auf den Lettastieg trifft. Beide Weg sind nicht befestigt und werden nur sporadisch gepflegt. Daher befinden sich in einem kümmerlichen Zustand, so dass Kutschen und Karren kaum vorwärts kommen. Weggasthöfe sucht man vergebens, ebenso wie Wachtürme, Burgen und andere Bastionen. Reisen sind außerhalb der wenigen Siedlungen auf sich alleine gestellt, und jedes Missgeschick kann schnell zum Tod durch Verhungern oder Erfrieren führen.

Einer alten Übereinkunft gemäß überprüfen alle Reisenden den Zustand der Wege, erneuern bei Bedarf die Markierungspfosten und bringen an diesen Warntäfelchen an, wenn es nötig ist. Diese Täfelchen weisen in einer überlieferten (und auch dem Uneingeweihten verständlichen) Symbolsprache auf eventuelle Gefahren hin, wie zum Beispiel durch Schmelzwasser unpassierbar gewordene Streckenabschnitte, ungewöhnlich große und angriffslustige Wolfsrudel, neuerdings entstandene Gebiete von Messergras und dergleichen mehr. Jeder Handelszug führt eine Schatulle mit solchen Täfelchen mit sich.

Hat man das Glück unterwegs auf eine Nivesensippe zu treffen, kann man gewiss sein, dass man eingeladen wird, die Nacht in ihren Jurten zu verbringen, denn die Nivesen sind ein sehr gastfreundliches Volk.

Etwa fünfzig Meilen nördlich der winzigen nivesischen Ansiedlung *Pekkaani* erhebt sich eine gewaltige, oben abgeflachte Kuppe aus der brettflachen Ebene, ein kreisrunder Berg von fast tausend Schritt Höhe und einem Durchmesser von weit über zehn Meilen. Die Nivesen nennen ihn **Kuri**, was soviel heißt wie 'der Fremde', wobei 'fremd' hier die Bedeutung von 'abweisend', 'unzugänglich', sogar 'feindselig' hat. Seine Hänge sind nicht allzu steil und mit Steppengras und flachen Sträuchern bewachsen, so dass es kaum Mühe macht, den Berg zu erklimmen. Oben auf dem vermeintlichen Plateau angekommen, stellt man aber fest, dass man sich aber in Wahrheit auf einem ringförmigen Wall befindet, der einen kreisrunden See umschließt. Der liegt glatt wie ein Spiegel vor dem Betrachter und ist von dunkelblauer, fast violetter Farbe und misst von Ufer zu Ufer etwa fünf Meilen. Ein Gesteinskundiger mag vermuten, dass er hier den Kratersee eines ehemals feuerspeienden Berges vor sich hat, aber wissen tut das niemand. Für diese These jedenfalls spricht, dass das Wasser des Sees deutlich wärmer ist als das sämtlicher Gewässer in weitem Umkreis. Jeder Wanderer, der einmal die warmen und tiefblauen Fluten des Sees erblickt hat, berichtet, dass ihn schlagartig ein unbezwingbarer Drang befallen hätte in das Wasser zu tauchen. Dass er gespürt oder sogar gewusst hätte, dass ein solches Bad ihn von allen Schmerzen des Körpers und der Seele befreien würde. Nur die Erinnerung an die Warnungen, die ihm mit auf den Weg gegeben wurden, oder die schiere Körperkraft willensstärkerer Begleiter können einen derart 'gebannten' Reisenden von seinem Vorhaben abbringen. Erstaunlicherweise gibt es im See keinerlei Pflanzen und nie-

mand weiß, warum das so ist. Die einzigen Bewohner dieses Gewässers sind Quallen mit sehr filigraner Zeichnung und unterschiedlicher Größe, deren lange Tentakel, sanft im Wasser treiben.

Nivesische Legenden berichten davon, dass es Menschen gibt, die von einer solchen Qualle berührt wurden.

Wenn diese Unglücklichen den

Weg zu den ihren zurückfinden, erzählen sie, dass die Qual-

len sprechen können und ihnen

viel über die Geheimnisse der Welt

und ihrer eigenen Seele offenbart hätten.

Solche Menschen verändern sich jedoch

bald, werden immer wortkarger und in

sich gekehrter, und irgendwann hält es sie

nicht mehr bei ihrer Sippe, sie besuchen den

See *Kuri* abermals, und kehren von dieser Reise

nicht mehr zurück (👁 178 E).



TIERWELT UND ANDERE BEWOHNER DER BRYDIA

Das *Karen* wird allgemein als charakteristisches Tier der Steppen Nordaventuriens angesehen. In der Tat trifft man überall auf große *Karen*herden, die von Nivesen gehütet werden, aber auch auf wilde Herden. Ein ebenso häufiger Anblick sind jedoch die großen Steppenkolosse, zu denen Steppenrinder und zottelige *Firnyaks* wie *Wollnashörner* und *Mammuts* zählen. Eine wahre Seltenheit ist hingegen der Anblick eines *Mastodons*, das vor allem in den Randgebieten der Gebirge beheimatet ist und die offene Steppe meidet.

Eine Gefahr für schwache Tiere und auch unachtsame Reisende sind die Raubtiere der Steppe. Zu den gefährlichsten Jägern zählen die *Rau-* und *Silberwölfe*, die unzähligen Rudel *Steppenhunde*, die es in der Gemeinschaft auch mit großer Beute aufnehmen, *Luchse*, *Bären*, *Steppentiger* und die heimtückischen *Schneelaure*. Auch *Horndrachen*, *Gletscherwürmer* oder bisweilen auch einmal ein *Riesensindwurm* jagen in der flachen Steppe, wo sich das auserwählte Opfer nicht verstecken kann.

Ähnlich bedrohlich sind die zweibeinigen Räuber der Steppe. *Marodierende Banden Shurachai-Orks*, verzweifelte, abgemagerte *Goblins* und *Rechtlose* machen Jagd auf Reisende, aber die größte Gefahr sind die 'Sammler', die *Sklavenfänger der Eiskönigin*. Auf *Eissegeln* ziehen sie während der *Schneemonte* über das Land, wendig und geschwind können sie jedes Opfer verfolgen und sich anschließend weit in die *Grimmfrostöde* zurückziehen.





DAS LAND AM LAMSEN

Der **Lamsen** ist ein kleiner, aber sehr unruhiger Zufluss der Letta. Seine beiden Quellflüsse, denen niemand bislang für nötig befand, einen Namen zu geben, entspringen in den Cor-Bergen, einem Ausläufer der Eiszinnen. Schiffbar ist der Lamsen nicht, nur befahrbar für Kajaks, die sich jedoch vor den zahlreichen Strudeln und Stromschnellen in Acht nehmen müssen. Die starke Schneeschmelze im Frühjahr lässt den Fluss gewaltig ansteigen und aus seinem Bett treten. Der Lamsen ist vielen seltsamen Kreaturen eine Heimat, Mindergeister reiten auf den Schaumkronen und den gurgelnden Strudeln, auch feenhafte Biestinger kann man antreffen – in Gestalt von Ottern, Bisamratten, Fischen oder Reihern.

Am unteren Lamsen kurz vor seiner Einmündung in die Letta wandelt sich die Landschaft schlagartig. Ein dichter Wald und ein Sumpfgebiet, die sich beide bis zu 150 Meilen nördlich der Flüsse Lamsen und Letta erstrecken, bieten einen überaus ungewohnten Anblick. Die Nivesen nennen diese Landschaft **Naauki-myrrkkui-Kuuien**, übersetzt: 'Falscher Wald und Falscher Sumpf'. Der Wald, inmitten der weiten Tuundra bereits ein ungewöhnlicher Anblick, birgt für den Pflanzenkundler eine weitere Überraschung: ein reicher, vielfältiger Baumbestand, prächtige Exemplare, als stünden die Eichen, Buchen und sogar Zedern nicht im äußersten Norden Aventuriens, sondern im fruchtbaren Yaquirtal. Die meisten Tiere meiden jedoch diesen Wald, weswegen er den Nivesen als verflucht gilt, ebenso wie das benachbarte Sumpfgebiet, eine gespenstische Moorlandschaft, in der die Temperaturen zwar höher sind als im Umland, aber kaum eine Pflanze gedeiht. Nur einige Flechten, schleimige Moose und schiefe, fast kahle Bäume finden sich hier. Inmitten dieses Moores erhebt sich ein gigantischer Tafelberg, an die drei Meilen hoch, fast lotrecht in den Himmel. Niemand weiß, was auf seinem Plateau zu finden ist (☞ 182 C).

Die Quellen des Lamsen, die **Cor-Berge** (Alaani *cor*: Fels), sind eine schroffe Felsformation aus Urgestein, die wie aus der Landschaft herausgeschnitten wirkt und die von dürrer Tundra bedeckt ist. Platte Tafelberge aus Granit und Basalt, steile, beinahe senkrechte Hänge, dabei maximal 300 Schritt in die Höhe ragend, stellen ein mächtiges Hindernis dar. Doch Reisende gibt es ohnehin kaum, jenseits der Berge befindet sich die unwirtliche Grimmfrostöde (siehe Seite 70ff.). Sie erstrecken sich auf etwa 70 mal 12 Meilen Breite bis zur Quelle des Lamsen, wo Granit und Basalt gebrochen wird.

Zwischen dem 'Falschen Wald', dem Lamsen im Süden und den Cor-Bergen liegt eine abgeschiedene Landschaft, die **Corarkuri**, in der einst der Magier *Olachtai* sein Unwesen trieb. Sie ist durchsetzt von seltsamer Magie, wie auch die benachbarten Orte. Nivesen halten sich von hier fern, nur ein paar furchtlose norbardische Holzfäller und Pelzjäger leben hier. In der Siedlung **Cor**, am südlichen Ufer des Lamsen, haben sie Quartier bezogen. Der Ort war früher eine Pelzjägersiedlung, bis er nach etlichen Überfällen von Ungeheuern aus der Corarkuri aufgegeben wurde und erst seit einigen Jahren wieder von nicht mehr als drei bis vier Dutzend Norbarden bewohnt wird. Eine gänzlich aus Basalt geschlagene *Schlangenstatue* – gut 100 Schritt lang, begehrbar und bei den Norbarden ein Hesende-Heiligtum – war vor über 30 Jahren das Domizil des Zauberers

Olachtai, der das Herzogtum Paavi mit Riesenalken bedrohte. Seit einigen Jahren ist die Steinschlange jedoch aus ihrem Tal verschwunden (☞ 180 A).

DIE AUSLÄUFER DES EHERNE SCHWERTES

Das Eherne Schwert erhebt sich bedrohlich bis in die Wolken. Schon seine Ausläufer erstrecken sich meilenweit, bis etwa 50 Meilen von Paavi entfernt. In diesem Bergvorland endet die Brydia-Steppe unvermittelt.

Das Gebirge bietet eine Menge wertvoller Ressourcen. An den Hängen der etwas südlich gelegenen Gipfel wachsen reiche Bestände der *Atan-Kiefer*, deren Rinde ein wahres Wundermittel der aventurischen Medizin ist. Das aus dem Sud gewonnene Atanax hilft gegen jegliche Art von Fiebererkrankung und findet in etlichen alchimistischen Tinkturen Verwendung. Die Siedlung **Atanwald** (200 Einwohner, Eisenhütte) wurde eigens in einem Gebiet gegründet, das besonders reich an Bewuchs ist. Steinbrüche und Bergbau prägen das Bild der kleinen Bergarbeiter-Siedlungen wie **Iornu** (250 Einwohner, Ingra-Tempel, Höhlendorf). Außer dem Abbau von Eisenerz, dessen Verhüttung auf Grund des Mangels an Holz in Atanwald durchgeführt wird, sucht man nach Metallen wie Silber oder Kupfer sowie Edelsteinen. Die Erträge sind durchaus gut, aber extrem hart erarbeitet, viele Bergarbeiter sterben in den Minen, verhungern oder erfrieren im Winter.

PAAVI – WALFANG UND GOLDRAUSCH

Paavi für den eiligen Leser

Einwohner: um 4.000

Wappen: Schwarzer, rotbewehrter Fuchs auf weißem Grund
Herrschaft/Politik: Despotie unter Herzogin Geldana II. von Paavi

Garnisonen: 50 'Eisjäger' (persönliche Leibwächter/Härscher Geldanas), 100 Söldner

Tempel: **Efferd**, Nagrach, Travia

Wichtige Gasthöfe/Schänken: Gasthaus *Norbardenhof* (Q6/P7/26S), Gasthaus *Schiffers Ruh* (Q4/P4/33S), Taverne *Heringstonne* (Q4/P5), Taverne *Goldrausch* (Q3/P5), Taverne *Würfelpfuch* (Q1/P3), Bordell *Schneepalast* (Q4, P7)

Handel und Gewerbe: Walerzeugnisse (Fleisch, Tran, Walbein, Ambra), Pelze, Horn- und Beinschnitzerei, Schwefel, Obsidian, Theriak, Diamanten, Gold

Wichtige Fest- und Feiertage: Fischerfest (erster eisfreier Wassertag des Jahres, meist Ende Peraine/Anfang Ingerimm), Herzogintag (8. Rondra)

Besonderheiten: Firun-Tempel (im Umland verborgen), Gewitterturm

Stimmung in der Stadt: Die Angst vor Kerker und Folterkammer der Burg sorgt für Ruhe unter den Bürgern.

Was die Paavier über ihre Stadt denken: "Der Winter ist fort, aber der Frühling muss erst noch kommen."

Anmerkungen: Die Einwohner werden 'Paavier' genannt, das Adjektiv lautet 'paavisch'. Die Sumpfranzen der Region heißen 'Paavian' – ein Schimpfwort in diesen Breiten.



»Wie ein Mahnmal steht Gloranas alter Eispalast in der Steppe, nicht weit von Paavi entfernt. Die Strahlen des Praiosmals sind hier so schwach, dass es Jahre dauert, bis der graue, zusammengefallene Klumpen endgültig verschwunden ist. Und so verhält es sich auch mit Paavi selbst. Die Jahreszeiten sind zurückgekehrt, das Eis der Bucht schmilzt, die Felder werden wieder grün. Aber die kalten Reste sind noch nicht beseitigt. Oben auf der Burg liegt noch ein dicker Eispanzer und hält die Stadt in Starre. Er ist unsichtbar, er ist nur in den Köpfen, aber sein kalter Odem weht den Hügel hinunter durch die Gassen. Die Menschen schließen die Fensterläden und heizen den Ofen, doch die Kälte kriecht durch die Ritzen. Jemand muss den Eispanzer brechen, in Stücke schlagen, doch offenbar harren die Leute hier einfach aus und hoffen, dass sich in ein paar Jahren das Eis in Wasser verwandelt hat. Aber wer will es ihnen auch verdenken? Der Winter ist grausam hier, die Kälte hat schon einige umgebracht, da kümmert man sich nur um seine eigenen Dinge.«

—Notizen eines Kaufmanns, 1033 BF

Paavi ist die größte Stadt im hohen Norden Aventuriens. In ihrer hundertjährigen Geschichte erlebte sie Aufstieg, der in einem Goldrausch mündete, und Niedergang durch den ewigen Eiswinter Gloranas. Jetzt, da das ewige Eis die Brecheisbucht wieder freigegeben hat, steht Paavi eine neue Blütezeit bevor, doch die Hinterlassenschaften der Eishexe Glorana und die Herrschaft ihrer Statthalterin Geldana II. bedrohen diese Entwicklung.

Geschichtlicher Überblick

An der Mündung der Letta befand sich für viele Jahre ein Handelsplatz der Norbarden, wo Pelzjäger, Bernsteinsucher und Sammler aus den nahen Sümpfen ihre Beute eintauschten und wo die Nivesen der *Lieska-Kangerluk* ihr Winterlager aufschlugen. 930 BF suchte Geldana von Gareth, die Base des Kaisers Perval, auf der Flucht vor den Mordgesellen des Kaisers Zuflucht im Hohen Norden und fand an der Letta einen geeigneten Platz. Sie 'erwarb' das Land und ließ durch ihre Getreuen auf dem höchsten Hügel eine Residenz errichten – die Gründung der Stadt Paavi. Im Schutze der Burg siedelten sich immer mehr Familien an, vornehmlich Walfänger, die in der Brecheisbucht reiche Beute vorfanden. Entlang der Letta entstanden weitere Siedlungen und Geldana rief das *Herzogtum Paavi* aus. Im Jahr 1018 BF fanden Fischer Gold in der Letta. Tausende Abenteuerlustige aus dem Mittelreich und Bornland brachen auf, um hier ihr Glück zu finden. Paavi wuchs auf die dreifache Größe an. Doch dann kam der 'Ewige Winter', der kranke Herzog Dermot wurde von der Hexe Glorana gestürzt, die nahe Paavi einen Palast aus Eis errichten ließ. Die Goldfunde versiegten fast völlig – sie waren eine Finte Borbarads, um Ahnungslose in den Norden zu locken. Auch nach dem Rückzug des ewigen Winters 1033 BF, der Gloranas Eispalast schmelzen ließ, hält die unerbittliche Herzogin Geldana, Tochter Dermots, Paavi in ihrem festen Griff.



HERRSCHAFT UND GESETZ

Wie das Herzogtum wird die Stadt Paavi regiert von *Geldana II. von Paavi*. Es herrscht Despotie – Gesetz ist, was Geldana befiehlt. Die Stadtverordnung, die ihre Ahnherrin gleichen Namens bei der Gründung Paavis erließ, ist zwar nach wie vor in Kraft, doch wurden der Strafkatalog und die Steuererlässe in den Jahren des Eisreiches mit einiger Willkür deutlich verschärft.

Für auswärtige Händler existieren günstige Bedingungen. Der Getreidehandel ist steuerfrei, die Herzogin hält das Erwerbsmonopol und zahlt nicht schlecht. Hohe Zölle müssen für die Ausfuhr von Waren gezahlt werden, doch der Gewinn, den der Handel mit Tran, Walbein, Obsidian, Schwefel oder Pelzen verspricht, rechtfertigt die Ausgabe – und kein Handelsherr lässt seine Kogge freiwillig leer aus Paavi zurückfahren. Die Bewohner Paavis müssen ein Fünftel ihres Fangs und ihrer Funde an die Herzogin abgeben und für den Besitz von Steinhäusern und Gärten eine jährliche Grundsteuer zahlen.

Der Hafen kann nur von Rahja bis Efferd angefahren werden, wenn die Passage in die Brecheisbucht eisfrei ist.

Die Einwohner Paavis, die genügend Vermögen besitzen und Bürgerrechte erwerben konnten, leben vornehmlich in Altpaavi und genießen den Schutz der Palisaden. Der Bürgerrat wählt zwei Schöffen des Gerichtes, dessen Vorsitzender Richter von der Herzogin bestimmt wird, sowie die Hauptleute der Tag- und der Nachtwache. Der Oberst der Eisjäger, der Henker und der Schultheiß, der die Steuerabgaben überwacht, werden von der Herzogin ernannt.

Für Ordnung und manchmal auch für Recht sorgen Geldanas *Eisjäger*, ein Bund grimmiger Kämpfer, der in der Stadt gefürchtet ist. Die Garde bewacht außerdem das Burgtor und führt die Miliz an den Stadttoren an. Delinquenten werden in die Burg gebracht. Im Innern des Burghügels befindet sich der Kerker, in dem manche Gefangene schon seit Jahren ihr Dasein fristen. Geldana lässt gezielt Personen verschleppen, um deren Familien gefügig zu machen.

Die Herzogin selbst lässt sich in der Stadt nur in Begleitung etlicher Eisjäger sehen. Auch ihr nivesischer Ehemann *Emenuk*, den viele als das 'barmherzige Gesicht' betrachten, weil er bisweilen in Not Geratene Getreide spendet, hat stets Gardisten um sich – allerdings scheinen diese mehr darauf zu achten, dass er nicht davonlaufen kann.

Zwei Koggen, die üblicherweise in der Bucht vor Anker liegen, gehören der Herzogin. Ihre Rotzen sind aufs Meer gerichtet, in Erwartung feindseliger Schiffe. Hier verrichten zahlreiche Söldner ihren Dienst.

VOM WALFANG UND ANDEREM HANDWERK

Walfang und Fischerei gehören zu den vorherrschenden Lebensgrundlagen der Stadt. Nach dem Ende des ewigen Winters blühen diese Gewerbe wieder auf, viele Bewohner bestreiten damit ihre Existenz. Eine Unterscheidung zwischen diesen Berufen gibt es nicht, denn viele Walfänger arbeiten in Zeiten ohne Walsichtung als Fischer oder Robbenjäger.

Insbesondere der Walfang hat das Erscheinungsbild der Stadt geprägt. Unübersehbar die großen Tranbrennereien am Strand, in denen das Walfett verarbeitet wird, unübersehbar auch die Lagerhäuser, in die die Walerzeugnisse verbracht werden. Es gibt Böttcher, die Fässer für den Tran herstellen, und Boots-

bauer, denn die Walfangboote werden nicht selten von verletzten Tieren in Raserei beschädigt. Beliefert werden diese Werkstätten wie auch die Öfen der Tranbrennereien mit Holz aus dem Nornja, das auf der Letta geflößt wird. Schmiede stellen Harpunen, Lanzen und Walmesser her, ebenso wie Fassreifen und Gehäuse für Tranlampen. Zuletzt kennt man hier die Profession der Eishacker, die beständig große Menge des kalten Elements anliefern, damit das Walffleisch in den Lagerhäusern nicht zu schnell verdirbt.

Auch die Tiere des Landes bieten den Bewohnern Paavis ein Auskommen. Pelzjäger stellen Schneehase, Dachs, Zobel und Hermelin nach, auch Firnyaks und Firunsbären werden gejagt. Neben den Kürschnern erfreuen sich auch die Hornschnitzer einiger Bekanntheit. Viehzucht ist ebenfalls verbreitet, vor allem die genügsamen Paaviponys, Schneeziegen und die Karene der Nivesen werden gezüchtet.

Paavi ist zudem Hauptumschlagplatz für diverse Reichtümer des Nordens. Aus der Grimmfrostöde und den Nebelzinnen finden Prospektoren reichlich Schwefel und Obsidian und vereinzelt sogar Diamanten. Kräutersammlern bietet die Landschaft Talaschin und Thonnys, aus dem Ehernen Schwert werden Atan-Kiefern hergebracht und zu Atanax verarbeitet. Zuletzt finden auch regelmäßig kleinere Mengen Theriak den Weg nach Paavi. Die Abbaugelände des kostbaren und legendenumrankten 'Sumublutes' liegen viele Tage entfernt.

RUNDGANG DURCH DIE STADT

Der Rundgang durch Paavi beginnt am höchsten Punkt der Stadt und durchwandert nacheinander die Stadtteile entsprechend der Reihenfolge ihrer Gründung. Der Handelsweg, der von Eestiva kommend östlich der Letta verläuft, führt direkt den Hügel hinauf zur Burg.

Altpaavi

Die eigentliche Stadt Paavi entstand auf diesem Hügel, dessen Krone die Herzogsburg ziert. Geldana von Gareth ließ einen wehrhaften dreiflügligen **Palast (1)** errichten, dessen Außenmauern nur schmale Scharfen als Fenster besitzen. Zwei mächtige Rundtürme dienen als letztes Bollwerk gegen Angreifer. In der Vorburg befindet sich die **Garnison (2)** der Eisjäger. Von den obersten Stockwerken aller Gebäude, auch des **Gesindehauses (3)**, können Schützen Angreifer auf dem Weg den Hügel hinauf unter Beschuss nehmen. Ein Palisadenwall aus dicken Stämmen sichert den Hang.

Im Schutze der Burg klammern sich aus Findlingen festgefügte Steinhäuser in die Flanken des Hügels. Deren Dächer weisen eine steile Neigung auf und ziehen sich bis zum Boden, um die Last des Schnees im Winter besser zu verteilen. Hier wohnen die alteingesessenen Einwohner – Bernsteinsucher, Pelzjäger, Handwerker. Nur der Weg die Burg hinauf ist ausreichend befestigt, die anderen Gassen sind im Frühjahr und Herbst oft schlammig, so dass die Bewohner Holzbohlen auslegen.

Der **Pelzmarkt (4)** ist ein langgezogenes Gebäude, dessen Dach und Innenräume mit allerlei firungefälligen Darstellungen verziert sind. Hier treffen sich Jäger, Fallensteller und Kaufleute, um Handel zu treiben und Neuigkeiten auszutauschen. Man kennt sich, und neu zugezogene Jäger haben es schwer, sich gegen die etablierte Konkurrenz durchzusetzen. Nicht nur die Jagdreviere, sondern auch die Plätze in der Halle



sind hart umkämpft. Das **Gildenhause der Bernsteinsammler (5)** wirkt von außen unscheinbar, doch seine Innenräume sind mit reichem Schnitzwerk ausgestattet und wirken auf Besucher sehr eindrucksvoll. Jedes Jahr im Praiosmond veranstaltet die Gilde Auktionen für Bernstein und Gold, die von Händlern aus ganz Aventurien besucht werden. Im **Gasthaus Norbardenhof (6)** (Q6/ P7/26S) gibt es deftige Küche und ordentliche Kammern – der heiße Bettstein kostet allerdings einen Aufschlag. Hinter den Holzverkleidungen an den Wänden befinden sich Geheimverstecke, wo die Wirtin *Jascha Jauneloff* manch einen Reisenden vor den Häschern der Herzogin versteckt. Der **Nagrach-Tempel (7)** war einst Firun geweiht, doch der Tempelhüter wurde von Herzogin Geldana im Zweikampf besiegt – ihre Initiation in den Pakt. Heute dient das Gebäude als Opferstelle an den grimmigen Nagrach und seine Wilde Jagd. Die damalige Novizin *Firnja* ist seit diesem Ereignis in der Wildnis verschwunden (☞ 181 B).

Altpaavi ist von einer Palisade am Fuße des Hügels umgeben. Es gibt zwei Zugänge, einerseits das bewachte Tor im Süden an der Hauptstraße, andererseits ein Wachhaus im Norden, durch das nur Bewohner zu Fuß passieren dürfen.

Flenserdunen

Flenserdunen ist das Seefahrerviertel der Stadt. Hier haben sich Fischer, Walfänger, Robbenjäger und Matrosen angesiedelt und leben mit ihren Familien in einfachen Katen. Die Häuser der Kapitäne sind meist etwas größer und mit allerlei Beutestücken des Meeres, wie etwa Kieferknochen von Walen, geschmückt. Da Paavi über keinen richtigen Hafen verfügt, liegen die größeren Schiffe weiter draußen in der Bucht vor

Anker, Waren werden mit Booten an Land zum **Flensplatz (8)** gebracht. Seinen Namen hat der Strand durch den Walfang erhalten. Hierhin werden die getöteten Meerestiere gebracht, an Land gezogen und zerlegt – diese Tätigkeit nennt sich 'flensen'. Zwei **Tranbrennereien (9)** stehen auf dem Platz. Sie bestehen aus Ziegelöfen, auf denen gewaltige Kessel sitzen, in denen der Walspeck ausgelassen wird. In den Abgussbottichen an der Seite wird das Öl weiterverarbeitet und schließlich in Fässer gefüllt. Um die schweren Tranfässer zu den Lagerhäusern an der Steilküste bringen zu können, hat man eine breite Rampe vom Strand aufgeschüttet. Vorsicht walten lassen muss man beim Flensen von tot geborgenen Walen, da sich im Innern gefährliche Dämpfe sammeln, die zu einer Explosion des Körpers führen können.

An der Steilküste zum Strand befindet sich der hölzerne und ziemlich zugige **Ausguck (10)**, der Tag und Nacht bemannt ist. Mit Hornsignalen meldet der Türmer nahende Schiffe oder die Sichtung eines oder mehrerer Wale, so dass die Seeleute die Walfangboote zu Wasser lassen oder die Einwohner sich gegen Angriffe wappnen können.

Der **Efferd-Tempel (11)** ist der wichtigste Tempel des Ortes, die Seefahrer und Walfänger bitten den Meeresgott um reiche Beute. Einen Swafnir-Schrein sucht man hier vergebens, denn die Jagd auf Wale verträgt sich schlecht mit der Verehrung des göttlichen Wals. Die Tempelvorsteherin *Garje Sturmwind* blieb all die Jahre der Herrschaft Gloranas vor Ort und arrangierte sich mit dem Paktiererregime, um den Matrosen und Waljägern, den einfachen Menschen, beizustehen. Sie ist auch die örtliche Vorsteherin der Gilde der Efferdbrüder, die im Tempelgebäude untergebracht ist. Die Gilde führt Fangbücher und





vermittelt Matrosen an Schiffe – und unterstützt auch die Familien von Matrosen, die von Efferd in sein Reich geholt oder von Thorwalern erschlagen wurden.

Die Herberge **Schiffers Ruh** (12) (Q4/P4/33S) und die Schänke **Heringstonne** (13) (Q4/P5) sind geselliges Zentrum des Stadtteils. Sie bieten einfache Qualität und sind stark maritim geprägt. Fremde, die hier einkehren, bekommen allerlei Seemannsgarn zu hören, auf dass sie verstört die Flucht ergreifen mögen. Im Norden an der Küste befindet sich die **Waffenschmiede** (14) von *Eydur dem Schmied*. Der alte, aber immer noch vitale Fjarninger, der selbst im Winter mit nacktem Oberkörper an der Esse steht, fertigt hervorragende Wallanzen, Flensermesser und Harpunen – seine ‘Rache’ am finsternen Meerese Gott Swafnir. Er vermag angeblich sogar den seltenen Schwarzstahl der Nachtalben zu verarbeiten.

Nivesendorf

Als die Nivesen der Lieska-Kangerluk in Paavi sesshaft wurden, bauten sie ihr Dorf etwas abseits der Stadt. Mit dem Goldrausch rückten die Häuser immer näher heran, und heute trennt nur noch ein kleines Waldstück die Behausungen von den anderen Stadtteilen.

Die weitaus größte Zahl der Lieska-Kangerluk hat den Ort inzwischen verlassen, nachdem ein Aufstand gegen Herzogin Geldana blutig vergolten wurde. Nur wenige Nivesen sind geblieben, in die Hütten zogen neue Bewohner ein. Das **Haus des Lahti** (15), des Sippenanführers, bleibt unbewohnt, denn nach dem Blutbad, das Geldanas Eisjäger anrichteten, gehen hier Geister um. Die **Taana** (16), die nivesische Schwitzhütte, erfreut sich dagegen zunehmender Beliebtheit. Auch die **Ilulihelir** (17), die Eishöhle zur Lagerung von Fleisch und anderen verderblichen Waren, ist weiterhin in Gebrauch.

Am Rand des Nivesendorfes steht ein hoher Turm. Die Paavier nennen ihn ehrfürchtig **Gewitterturm** (18), da sich bei stürmischem Wetter Blitze und Verwirbelungen nahe der Turmspitze manifestieren. Er wird bewohnt von einer Magierin, die zur Zeit des Goldrausches hierher kam. *Magistra Sylphoria* ist eine verschlossene ältere Frau, die vorwiegend als Alchimistin arbeitet. Sie bildet ein, zwei Schüler aus und beschäftigt ein paar Hausdiener, so dass sie selbst nur selten den Turm verlassen muss. Zeugen wollen gesehen haben, wie sie mit Hilfe eines fliegenden Mantels den *Naauki-myrkkui-Kuuien* ansteuerte. Die Magistra gilt als exzellente Kennerin der Umweltmagie.

Goldgrund

Goldgrund ist in wenigen Jahren aus dem Nichts gewachsen. Eilig zusammengezimmerte Hütten, die manchmal nicht winterfest waren, prägen das Stadtbild. Abenteurer, Goldsucher, Glücksritter und zwielichtiges Gesindel leben vor allem hier. Das Ausbleiben von Erfolg treibt viele in den Suff oder in die Hände der Eisjäger, die stets neue Häscher und Schergen benötigen.

Neben etlichen armseligen Hütten und nicht erwähnenswerten billigen Privatbordellen und Rauschhöhlen stechen einige Gebäude heraus. Dies ist der **Travia-Tempel** (19), der erst während des Goldrausches errichtet wurde und inzwischen etlichen Versehrten und Kranken Obdach gewährt. Die schwerfällig humpelnden Gestalten in den dreckig-orangebraunen Roben sind für den Paavier kein überraschender Anblick mehr,

Fremde bleiben auf Grund einer solch bizarren Prozession oft argwöhnisch stehen. In der **Schnapsbrennerei** (20) wird billiger Fusel hergestellt, im Sommer Obstbrannt mit dem Namen ‘Rachentod’ und im Herbst ein Kräuterschnaps auf Basis von Sumpfflechten. Das ‘Rantzenwasser’ erzeugt bisweilen böse Halluzinationen. Auch Lebertran wird hier produziert. Lokale Berühmtheit besitzt der **Krämerladen Norburger** (21), der gleichzeitig Pfandhaus ist. Die Geschwister Ugdalf und Mitja verkaufen hier Waren aller Art zu günstigen Preisen – oft werden sie von ihren Besitzern verpfändet und nicht ausgelöst.

In der Taverne **Goldrausch** (22) (Q3/P5) saufen täglich bis zu 200 Personen wie die Ochsen. Die Wirtschaft ist für ihre Trinkspiele berüchtigt. Schlimmer noch geht es in der Taverne **Würfelpfuch** (23) (Q1/P3) zu. Der hintere Teil der Kneipe ruht auf mächtigen Holzpfehlern im Wassergraben, der zum Schutz vor den Paavianen die Siedlung umgibt. Wer nicht zahlen kann, falsch spielt, jemanden anremgelt beziehungsweise schief anguckt oder anderweitig Ärger provoziert, wird oft übel zugerichtet aus der Hintertür in den Graben geworfen und haucht dort in der Kälte sein Leben aus.

Neumarkt

Der jüngste Stadtteil Neumarkt hat Paavi nach vielen Jahren einen **Marktplatz** (24) beschert. Zuvor stellten die Händler ihre Waren entlang der Hauptstraße aus. Die alteingesessenen Bewohner nutzen den Markt kaum, er bleibt größtenteils leer – einzig die Gesandten ferner Handelshäuser, die vor Ort ein Kontor betreiben, stolzieren in kostbare Pelze gekleidet über den Platz. Das **Paavi-Kontor** (25) beherbergt die Niederlassung der Handelshäuser Kolenbrander und Wardenaii sowie des Stoerrebrandt-Imperiums, die nur aus Tradition unter einem Dach zusammengefunden haben, sich aber bis auf das Federmesser bekämpfen. Nur will keine der Compagnien ein anderes Kontor beziehen oder ein neues bauen. Das Kusliker Handelshaus *Weyringer*, das vor allem Getreide liefert, befindet sich nebenan und besitzt angeblich gute direkte Kontakte zu den Produzenten, so dass manche Ware, etwa Ambra oder Walbein, nicht in den öffentlichen Handel gelangt. Im Bordell **Schneepalast** (26) (Q4, P7) wird die etwas begüterte Kundschaft bedient, vor allem die Gesandten und Schreiber der

Paavi im Spiel

In Paavi existieren Reichtum und Armut nah beieinander. Die Herzogin führt ein unerbittliches Regime und presst aus der Bevölkerung hohe Abgaben heraus, um ihre Herrschaft sichern zu können, sie herrscht mit Gewalt und Abschreckung, und auf jede Bedrohung reagiert sie mit grausamer Brutalität. Die Einwohner sind durch die vielen Jahre der Entbehrungen zu Duckmäusern geworden. Die Furcht um das eigene Leben überdeckt den Drang nach Befreiung von der Despotin, die mit dem Monopol auf Getreidelagerung ein mächtiges Druckmittel gegen ihre darben Bevölkerung besitzt. Auf fremde Glücksritter und Händler übt die Stadt und die Reichtümer des Umlandes eine große Anziehungskraft aus, so dass ein neuerlicher Aufstand früher oder später unausweichlich wird.



Kontore. Die Inhaberin *Espanza Grandezza* stammt eigenen Angaben zufolge aus Belhanka, aber beherrscht die hiesige Mundart sehr sicher. Sie ist stets bestens informiert und weiß mutmaßlich um die Position des hiesigen Phex-Tempels.

Der **Hauptspeicher (27)** versorgt im Winter die Bevölkerung mit Getreide. Er wirkt wie ein Festungsgebäude und wird auch Tag und Nacht von Geldanas Eisjägern bewacht, damit niemand eigenmächtig Korn entnehmen kann.

WEITERE SIEDLUNGEN

In der Brydia gibt es nur eine Handvoll Siedlungen. Häufiger als feste Ortschaften sind dagegen nivesische Zeltlager oder Wagenburgen und Nachtlager reisender Händler. **Foss** (350 Einwohner, Weggasthof *Zur Letta* (Q4/P6/20S)), ist eine kleine Ortschaft am Lettastieg, die Reisenden nach Paavi Quartier bietet und im Winter oft von hohen Schneedünen eingeschlossen wird. Das Dörfchen **Elvurund** (150 Einwohner, Wohnturm im Bau) liegt bereits an der Grenze des Herzogtums. Es wurde in den letzten Jahren häufig von den Sklavenjägern Gloranas heimgesucht, auch heute noch werden Einwohner in die Grimmfrostöde verschleppt.

DIE LETTA

»Die Letta ist eine wilde Braut. Sie schaut milde mit ihren tiefblauen Augen, sie verlangt all deine Zuneigung. Doch bist du nicht achtsam, so wendet sie sich um, sie zeigt dir ihre kalte

Schulter, ein bedrohliches Funkeln im Blick. Was du auch tust, ihr Zorn ist dauerhaft. Sie faucht und prustet, sie kratzt und windet sich, sie fordert dich heraus zum Ringkampf auf Leben und Tod. Schon denkst du, du hast sie besiegt. Reglos liegt sie da, aber sie wartet nur, bis Du Dich abwendest, dann packt sie dich, würgt dich, umschlingt dich und reißt dich in den Tod.«
—eine häufig gehörte Erzählung der Letta-Flößer

»Wo es keine Bäume gibt, die sich im Zirkel der Jahreszeiten wandeln, da verändert der Fluss regelmäßig sein Gesicht. Auf meiner letzten Überquerung im Sommer, da lag das Wasser der Letta tief in seinem Bett. Verkrusteter Uferschlamm war zu sehen und inmitten des silbrig-glänzenden Stromes erhoben sich flache Sandbänke, auf denen die Vögel standen. Im Frühjahr aber, zur Schneeschmelze, da blüht sich der Fluss auf, tritt über die Ufer und bildet ein meilenweites, langsam fließendes Band. Und auch im Herbst, wenn viel Regen gefallen ist, saugen sich die Auen voll mit Efferds Element, der breite, satte Strom erstarrt schließlich im Frost und bildet eine glatte Spiegelfläche. Im nächsten Jahr dann hat er vielleicht längst ein anderes Bett gefunden.
—aus den Reiseaufzeichnungen des Damiano zu Valavet

Die Letta ist der größte und längste Strom, der die Brydia-Steppe durchschneidet. Sie entspringt den Nordwalser Höhen und kämpft sich durch den dichten Nornja, bis sie bei *Lettjaskaja* in die Weite der Brydia entlassen wird und schließlich nach insgesamt etwa 350 Meilen bei Paavi in die Brecheisbucht mündet.

Das Flussbett windet sich in einigen Mäandern gen Meer, zahlreiche Altwasser, Seen und ausgedehnte Auen begleiten es auf seiner Reise. Aus den Bergen bringt es viel Geröll und Sand zu Tal. Jährlich zur Schneeschmelze und während der Sommer- und Herbstregen tritt die Letta über die Ufer und formt sich ein neues Bett.

Es findet kaum Schiffsverkehr auf der Letta statt, auch wenn der Fluss bis Eestiva schiffbar ist. Überschwemmungen, Untiefen und vor allem die Flößerei stellen Gefahren für die Schifffahrt dar. Das Wrack eines Drachenbootes, welches in den Ufersümpfen südlich des Lamsen-Zuflusses vor sich hin modert, ist allen Wagemutigen eine Warnung. Thorwaler Pira-



ten hatten Paavi überfallen und zogen anschließend die Letta hinauf, bis die Otta mit einem großen Floß zusammengebundener Holzstämme kollidierte und sank (👁️ 182 A).

So sieht man vorwiegend Nivesenkajaks auf der Letta. Sie gelangen sogar bis zur Quelle hinauf, wenn sie geschickt den Baumstämmen ausweichen. Diese werden aus dem Nornja in die Letta und Bryda geworfen und im Ort **Lettjaskaja** (250 Einwohner, wachsend, Sägemühle, Gasthaus *Fischerstuben* (Q3/P3/12S)), wo die Letta nach einem Wehr in ein breites Bett fließt, zu großen Flößen zusammengebunden. Viele Einwohner des Ortes verdienen als Flößer oder Fischer ein karges Auskommen. Auf den Feldern und in den Flussauen finden man öfters menschliche Knochen. Die Lettjaskajer schweigen über ihre Herkunft und begraben sie in einer prachtvollen Krypta auf dem Boronanger (👁️ 182 B).

Auf dem *Lettastieg*, dem Handelsweg vom bornländischen Vierwinden nach Paavi, reist man recht komfortabel. Die ausgetretene Piste ist zwar uneben und nur für robuste Gespanne geeignet, aber Holzpfeiler markieren den Weg im Abstand einiger Meilen. Obgleich manche dieser Wegmarken längst verfault sind, bieten sie Reisenden insbesondere in der Schneezeit eine Orientierung.



FLORA UND FAUNA

Die Flussauen der Letta sind Rückzugsort etlicher Tiere. Viele Vogelarten, vor allem Gänse, Kraniche und Enten, nisten im Sommer hier. Man findet zudem verschiedene Möwenarten, Eistaucher und die großen Gänsesäger. Auch Raubvögel wie Sturmfalke, Bussard und der weißgraue Firnradler kreisen über Steppe und Fluss.

Die reichen Fischgründe ziehen auch Otter, Sumpfranzen, Vielfraße und die gewaltigen Firunsbären an, die ihr Revier erbittert verteidigen. Pfeifhasen und Bisamratten dienen nicht nur ihnen als Nahrung, sondern auch manch hungerndem Wanderer. Der Silberbock wird – wie auch Hermelin, Zobel und Silberfuchs – vor allem wegen seines Fells gejagt. Bisweilen zieht es Robben und Seetiger von der Küste in die Lettasümpfe und die Flussmündung, wo sie reiche Nahrung finden, aber für Kajakfahrer zur Bedrohung werden. Insbesondere die aggressiven Seetiger scheinen Kajaks mit Artgenossen, mit Rivalen zu verwechseln und attackieren oft ohne ersichtlichen Grund.

Für Kräutersammler bieten die Letta-Auen reiche Schätze. Neben zahlreichen schmackhaften Beerensträuchern kann man hier Gulmond, Tigermohn, Thonnys und bisweilen auch Kairan finden. Vor dem Morgendorn und Pestsporenpilz, die in den feuchten Wiesen gedeihen, muss man sich in Acht nehmen. Manch unglücklicher Wanderer, der in ein Sumpfloch gezogen wurde oder in das zu dünne Eis einbrach, führt als gefesselte Seele oder Irrlicht ein rastloses Dasein und lockt andere Arglose ins Verderben.

EESTIVA

Eestiva für den eiligen Leser

Einwohner: 1.000 (25% Nivesen und Norbarden), im Sommer verdoppelt (nivesisches Sommerlager)

Wappen: übereinander drei weiße Schwanenfedern auf grünem Grund

Herrschaft/Politik: Freiherrschaft im Herzogtum Paavi
Garnisonen: 10 freiherrliche Jäger, 10 Einwohner im Wach- und Zolldienst

Tempel: Ifirn, Kor-Schrein, Nagrach (ehemals)

Wichtige Gasthöfe/Schänken: Gasthof Zur Weißen Feder (Q5/P4/19S), Schänke Kalter Alrik (Q3/P4)

Handel und Gewerbe: Fischfang, Viehzucht, Leder, insbesondere Schuhe

Besonderheiten: Einzige Kornmühle der Region, Steinbrücke über die Letta

Stimmung in der Stadt: Reserviertheit gegenüber Fremden, vor allem aus Paavi.

Eestiva liegt am Zusammentreffen eines Handels- und Karenweges vom Alavi-See und des *Lettastiegs*, der vom Bornland über Bjaldorn nach Paavi führt. In den Tagen des jungen Herzogtums Paavi waren dies bedeutende Handelswege, so dass in Eestiva sogar eine Steinbrücke über die Letta errichtet wurde, um die Überquerung des Flusses vom Wasserstand unabhängig zu machen. Unter gloranischer Herrschaft hausten in Eestiva die 'Sammler' – Sklavenjäger, die neue Arbeiter für die

Theriakförderung fingen. Sie wurden mitsamt den Theriakhändlern und anderen Schergen Gloranas vom Heerzug der Bornländer 1033 BF vertrieben. Langsam gewinnen die Karawanenrouten ihre Bedeutung zurück und somit auch Eestiva seine ursprüngliche Funktion als Handelsplatz und Winterlager für die Nivesen.

Die größte Bedrohung Eestivas sind gelegentliche Überfälle der Sammler, die auf Eissegeln im Winter blitzschnell zuschlagen können.

RUNDGANG DURCH DIE STADT

Der Stadtkern Eestivas westlich der Letta wird von einer Palisade eingefasst. Das wichtigste Gebäude des Ortes ist der **Wehrhof (1)** des Freiherrn *Aarbold von Eestiva*. Seine wichtigste Funktion besteht in der Bewachung der Handelswege über die Letta. Auf dem **Dorfplatz (2)** bieten durchreisende Händler ihre Waren an, einen regelmäßigen Markttag gibt es dagegen nicht. In Eestiva kennt jeder jeden und weiß, von wem er welche Waren kaufen und ertauschen kann. Der Weiher nahe dem Marktplatz birgt eine für dieses kleine Städtchens beeindruckende Sehenswürdigkeit, einen der wenigen **Tempel der Ifirn (3)**. Beinahe frühlinghaft nimmt sich das Ufer des Teiches aus. Seerosen schwimmen auf dem Wasser, Libellen schwirren umher, reinweiße Ifirnsrosen entfalten sich zu voller Blüte. In der Mitte des Sees erhebt sich eine Insel, auf der ein kleines Gebäude steht, bis auf das Dach weiß getüncht. Vergeblich sucht man eine Tür, das hübsche Häuschen ist die Heimat der silberweißen Schwäne, die durch Luken ins Innere gelangen können. Der Tempel indes ist die Gesamtheit des Sees mitsamt seiner Pflanzen- und Tierwelt. Nur im tiefsten Firunmond friert das Wasser zu. Den ewigen Winter überdauerte der Tempel unter einer meterhohen Eisschicht, eingefroren, um die Zeit zu überdauern.

Am Marktplatz steht der **Gasthof Zur Weißen Feder (4)** (Q5/P4/19S), ein gutbürgerliches Haus, in dem sich die Handwerker der Nachbarschaft zum Stammtisch treffen. Der ehemalige **Nagrach-Schrein (5)**, von den 'Sammlern' errichtet, brannte vollständig nieder. Doch noch immer legen Unbekannte im Winter Gaben auf den geborstenen Altar, zur Besänftigung des unerbittlichen Jägers.

Die **Steinbrücke (6)** ist weit und breit der einzige Ort, an dem man zu jeder Jahreszeit trockenen Fußes die Letta überqueren kann. Nur während der großen Schneeschmelze der letzten Jahre kam es zu Überschwemmungen in der ganzen Stadt. Stadtbürger in Diensten des Freiherrn halten Wache und verlangen Brückenzoll.

Eestiva im Spiel

Eestiva, das in den Jahren Gloranas hart unter der Knuete der 'Sammler' zu leiden hatte, ist ein Städtchen im Aufbruch. Der befreiende Heerzug der Bornländer hat tatsächlich große Teile des üblen Gesindels fortgetrieben. Geblieben ist das Misstrauen der Bewohner gegenüber Fremden, denn die Marodeure und Sklavenfänger treiben sich immer noch im Umland herum und plündern Felder, rauben das Vieh und überfallen unaufmerksame Bauern oder Holzsammler und sogar Reisegruppen.



Östlich der Letta steht die große steinerne **Kornmühle (7)**, die einzige Mühle des Umlandes. Angetrieben durch die Strömung im Mühlengraben wird hier fast unaufhörlich Getreide gemahlen. Nach einem Feuer durch Brandstiftung im Jahre 1009 BF sind die Mauern rußgeschwärzt. Am Rand des *Lettastiegs*, der durch die Siedlung führt, steht ein kleiner **Kor-Schrein (8)** weitgehend unbeachtet von den Bewohnern. In der **Kneipe Kalter Alrik (9)** (Q3/P4) trifft man vor allem das einfache Volk – Fischer, Flößer und Knechte. Die Letta ist bis

Eestiva schiffbar, kleinere Boote können am **Bootssteg (10)** anlegen und werden entladen. Insbesondere Getreide aus Paavi wird hier angeliefert.

Außerhalb der Stadt zu beiden Seiten des Flusses entsteht im Sommer das **Nivesenlager (11)**. Mehrere Sippen kommen nach Eestiva, um den Frühling zu erwarten. Findige Händler suchen die Lager auf, um gute Lederprodukte und Schnitzwaren zu erwerben.

DIE NORŃJA-REGION

»Da sprach die Prinzessin: 'Knecht, du darfst mich nicht lieben! Nur ein Rittersmann darf mir sein Herz schenken. Also geh in den Nornja, wo die Tannen das Trauerkleid tragen, und raube den zänkischen Schwestern die goldenen Ohringe, bezwinge den Großen Wurm und nimm seine juwelenen Augen und stehle dem Föhrenkönig sein silbernes Haar. Hab Acht jedoch vor den wandelnden Bäumen. Ein Streich mit ihren Ästen und du wirst einer von ihnen – ein Wächter des Waldes, ohne Herz und ohne Gesicht.«

—überliefertes Märchen aus dem Herzogtum Paavi und Sewerien

Die südliche Grenze des Herzogtums Paavi wird deutlich markiert durch die bewaldeten Gipfel der *Nordwalser Höhen*, die sich auf bis zu 900 Schritt erheben. Der Höhenzug bildet die Verbindung zwischen der Gelben Sichel im Westen und dem Ehernen Schwert im Osten und ist auf seiner ganzen Breite von dichtem Wald bewachsen, dass ein Vogel im Flug wohl keinen kahlen Felsen erblicken kann. Dieser dichte Wald heißt *Nornja* und erstreckt sich noch einige Meilen weiter nach Norden in die Brydia-Steppe hinein und geht im Süden unmerklich im riesigen Bornwald auf.

Die Nornja-Region ist kaum besiedelt. Ein paar Holzfäller- und Bergarbeitersiedlungen befinden sich nahe des einzigen Handelsweges, des *Lettastiegs*, der den Fluss von seiner Quelle an begleitet. Weite Teile des Tannichts sind für Menschen kaum passierbar, sie sind Zufluchtsort für seltsames Getier und üble Kreaturen.

Stimmung in der Stadt: nach Jahren unter der Knute rauer Söldner bringen die Einwohner Baron Fjadir viel Misstrauen entgegen.

Was die Bjaldorner über ihre Stadt denken: "Du denkst, es ist vorbei? Ich sage Dir, für mich ist es erst vorbei, wenn ich in der kalten Erde liege."

»Größer als Gareth und prächtiger als Vinsalt mit seinen hundert Türmen liegt sie da, die Stadt Bjaldorn. Zumindest kommt es einem nach vier Tagen Nornja so vor«

—handschriftliche Randnotiz, gefunden im Wahrhaften Bericht des Kaufmanns Deredon von Grangor aus den Nordlanden

»Wenn der Schnee schmilzt, sieht man, wo der Unrat liegt. Bjaldorn, die Kristallene, hat sich in einen schlammigen Pfuhl verwandelt. Die Palisade löchrig, der Marktplatz mit Kratern übersät, zahlreiche Gebäude niedergebrannt oder völlig zerhaust. Kein Tier geht mit seinem Bau derart um.

Verdreckte Gesichter schauen uns an, schweigen uns an. Das Gefühl des Triumphes, mit dem wir eingeritten sind, ist wie weggeblasen. Einige würdigen uns keines Blickes, meiden uns, gehen wie unter einem Fluch stehend ihren Tätigkeiten nach, ohne aufzusehen.«

—aus den Aufzeichnungen des Heerzuges des Fjadir von Bjaldorn, Efferd 1031 BF

BJALDORN

Bjaldorn für den eiligen Leser

Einwohner: um 700 (15% Norbarden)

Wappen: schreitender silberner Bär auf grünem Grund

Herrschaft/Politik: unabhängige Stadt unter Baron Fjadir von Bjaldorn, Despotie nach bornischem Vorbild

Garnisonen: 25 Soldaten

Tempel: **Firun**

Wichtige Gasthöfe/Schänken: Schankgasthof *Bärenstube* (Q4/P5/21S), Hotel *Nordlicht* (Q5/P7/16S), Weggasthof *Nornja* (Q2/P5/20S) vor der Stadt

Handel und Gewerbe: Felle, Pelze, Schnaps

Fest- und Feiertage: Tag der Jagd (1. FIR), Tag des Hirsches (11. FIR, als 'Sankt Mikail' bezeichnet)

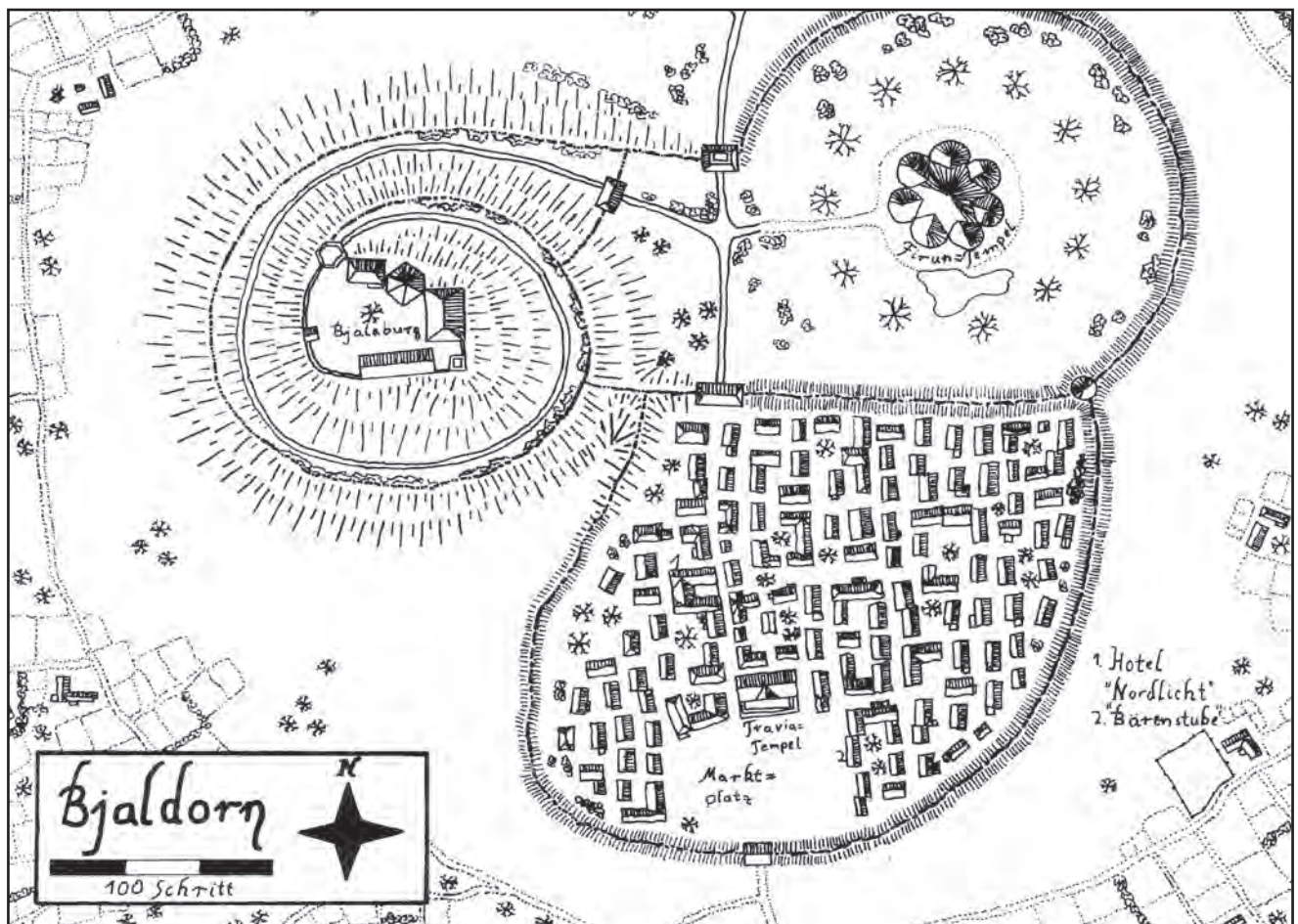
Besonderheiten: Bjalaburg, die Halle aus Kristall, der wichtigste Firun-Tempel Aventuriens

Bjaldorn, eine kleine Stadt von nicht einmal tausend Einwohnern, liegt von der Außenwelt weitgehend unbeachtet tief im Nornja-Tannicht. Manche Reisende bezeichnen sie als nördlichste Stadt des Bornlandes, was aber ebenso falsch ist wie sie dem Herzogtum Paavi zuzuschlagen. Baron *Fjadir von Bjaldorn* beugt sein Haupt keinem Herzog, König oder Adelsmarschall, er ist sein eigener Herr.

Die meisten Bjaldorner sind Sammler und Pelzjäger oder stellen Produkte aus Bein und Horn her. Selbstverständlich gibt es auch Schreiner und am Fluss eine Sägemühle, doch kahlgeschlagene Lichtungen und Köhlermeiler sucht man vergebens – die Waldschrate der Umgebung erlauben nur kleinere Eingriffe in die Natur.

RUNDGANG DURCH DIE STADT

Das erste Zeichen, das Reisende von Bjaldorn erblicken, sind die Zinnen der **Bjalaburg**. Die Feste liegt auf einer steilen Erhebung, dem *Bjalaberg*, nordwestlich der Stadt. Ein Pfad windet sich im Schutz eines Palisadenwalls wie eine Spirale den Berg



vom unteren Torhaus bis zum Torturm der Burg hinauf. Die Gebäude der Burg sind hufeisenförmig angeordnet, teilweise aus Stein errichtet, teils aus Eichenholz. Eine Besonderheit stellt der sechseckige Grundriss von Bergfried und Torturm dar, den Erzählungen nach auf norbardischen Traditionen beruhend. Herr über Burg und Stadt ist das Geschlecht derer von Bjaldorn, aus dem auch Baron *Fjadir von Bjaldorn* entstammt. Die Ahnentafel, die einst im Rittersaal hing, wurde von den Söldnern Gloranas zerschlagen, in mühevoller Arbeit soll jetzt aus Chroniken, Gebäudeinschriften und Tempelbüchern der Stammbaum rekonstruiert werden, doch manche Quellen wurden vom Wind der Historie weit bis über die Grenzen des Nornja-Tannichts hinaus getragen.

Am Fuße des Bjalaberges liegt schließlich die Stadt, umfasst von einem Erdwall und einer Palisade. Von Süden kommend passiert man zunächst das Stadttor und erreicht den großen **Marktplatz**, auf dem sich das alltägliche Treiben abspielt. Hier finden Reisende den **Schankgasthof Bärenstube** (Q4/P5/21S), der von *Ifna Eichener* betrieben wird, die gleichzeitig als Zunftmeisterin der Branntweiner das Geheimnis des Beerlikörs *Bjaldorner Waldschrat* hütet, sowie einen Hufschmied und Wagner. Der **Travia-Tempel** wurde von Gloranas Schergen geschändet, das Holzgebäude niedergebrannt. Inzwischen sind die verkohlten Balken entfernt worden, für einen Neubau fehlen allerdings die Mittel. Baron Fjadir lehnt es ab, eine zusätzliche Abgabe zu erheben, und der Haupttempel in Rommily ist weit. So muss Hochwürden *Rukjew Timsinnen* weiter bettelnd durch die Schankstuben streifen und bei reisenden Händlern vorstellig werden.

Geschichte Bjaldorns

Wie lange die Stadt bereits existiert, kann niemand mit Gewissheit sagen. Der Sage nach wurde sie von *Bjala dem Bogner* und seiner Schwester *Frinja* gegründet, der von seiner Geliebten *Ifirn* den Auftrag erhielt, eine Burg zu errichten. Der Firun-Heilige *Mikail von Bjaldorn* rettete 372 BF die Bewohner Norntals vor dem Verhungern, die Legende dieser Heldentat ist die erste Erwähnung Bjaldorns (oder Bjaladorns).

Auf Grund der Abgeschiedenheit der Stadt wogten die Stürme der Geschichte an Bjaldorn vorbei, einzig der Firun-Tempel der Stadt entwickelte sich zu einem der bedeutendsten Orte der Verehrung des Wintergottes. Borbarads Erscheinen jedoch überzog Bjaldorn auf Jahre mit Not und Leid. 1020 BF eroberte der bornische Graf und Borbarad-Anhänger *Uriel von Notmark* die Stadt. Die Kristallkuppel des Firun-Tempels zerbarst, der *Weißer Mann*, Oberhaupt des Kultes, wurde entrückt.

Firun verbarg den Tempel in einer soliden Eismauer vor den Schergen Borbarads und später Gloranas, ein Sanktuarium für Flüchtlinge vor den Schwarzen Landen. Im Jahr 1031 BF zog sich der ewige Winter Gloranas und mit ihm die Paktierer und Unholde aus Bjaldorn zurück. Ein Geschenk Ifirns, die *Eisrose von Jarlak*, gab dem Firun-Tempel eine neue kristallene Kuppel und dem Ort den Segen der Götter zurück.



Das **Hotel Nordlicht** (Q5/P7/16S) wurde vor der Befreiung Bjaldorns als Bordell genutzt und hat viel von seinem guten Ruf verloren. Einige Räume sind heute noch ungenutzt, der Inhaber *Gregg Wallerbaum* braucht sehr lange, um das Haus zu renovieren. Um jeglichen Verdacht der Kuppelei zu zerstreuen, achtet er penibel darauf, dass unverheiratete Paare sich kein Zimmer teilen. Nachts schleicht er zur Kontrolle regelmäßig über den Flur.

Außerhalb der Stadt liegen einige Gehöfte und kleinere Felder. Reisende, die nach Einbruch der Dunkelheit Bjaldorn erreichen, müssen im **Weggasthof Zum Schratenbaum** (Q2/P5/20S) einkehren, über den sich die Einwohner der Stadt üble Geschichten erzählen. Niemand weiß, woher die Wirtin *Jette*, ein grobschlächtiges Weib mit tiefen Augenringen, das Fleisch nimmt, das sie ihren Gästen serviert. Sie schlachtet selbst und verkauft das Fleisch auch auf dem Marktplatz. Solange es den Magen füllt, will dieser Frage auch niemand genau auf den Grund gehen.

DIE HALLE AUS KRISTALL

Der Bjaldorner Firun-Tempel ist ein imposantes Bauwerk. Ein großzügiger Park, im Sommer sogar mit grünem Rasen und einem kleinen Schwanenteich, an dem sich der Legende nach Bjala der Bogner und Ifirn zum romantischen Stelldichein trafen, umgibt den Haupttempel des Wintergottes. Beerensträucher und mächtige Firunsfichten säumen die Wege und die äußere Palisade.

Das Gebäude selbst, inmitten eines Rings von Fichten, besteht aus sieben kreisrunden Kammern, abwechselnd aus rotem und schwarzem Marmor erbaut und mit filigranen Fenstern aus hauchdünnem Eis versehen. Sie reihen sich zu einem Ring auf und dienen einer gewaltigen, spitzen Kristallkuppel als Fundament. Diese Kuppel wurde 1020 BF vom dämonenbündlerischen Magier, dem *Mengbillar*, zerstört, wuchs aber neu, als die ifirnheilige *Eisrose von Jarlak* aus Norburg in den Tempel gebracht wurde. Bei Sonnenlicht kann man die Schemen einer Rosenblüte in der kristallinen Kuppelfläche erkennen.

Die Eingangspforte in den Tempel ist einem aufgerissenen Bärenrachen nachgestaltet, mit gewaltigen Zähnen, Jagdtrophäen erlegter Säbelzahnträger. Direkt in der Mitte der Kristallhalle unter der Spitze der Kuppel steht der wuchtige Hauptaltar, auf dem Pilger und Jäger ihre Opfergaben niederlegen. *Firuns Ring*, die heilige Reliquie des Kultes, das seinem Träger die Richtung und Entfernung des nächsten Lebewesens weisen kann, liegt auf einem reinweißen Schneedachsfell auf dem Altar. Eiseskälte umgibt ihn, die erst verschwindet, wenn er von einem Geweihten herbeigerufen wird.

Die Wände der Kristallhalle sind mit Fellen des Firunsbären, Schneedachses und anderer Jagdtiere des Nordens geschmückt. Hinter ihnen verbergen sich die Durchgänge in die sechs runden Wohnkammern, in denen pilgernde Geweihte nächtigen können. Der Tempelvorsteher *Bernik von Bjaldorn*, ein ehemaliger Knecht, der seinerzeit vor Borbarads Schergen hier im Tempel Zuflucht gefunden hatte, ist ein mürrischer Zeitgenosse und lebt sehr zurückgezogen. Er verlässt nur zu wenigen Gelegenheiten den Tempel, etwa wenn er auf die Jagd geht.

Bjaldorn im Spiel

In Bjaldorn hat der Krieg Borbarads deutlich seine Spuren hinterlassen. Die über zehnjährige Herrschaft der plündernden Soldateska Gloranas hat viele Bewohner nachhaltig verstört. Sie suchen Halt im Glauben, doch der strenge Wintergott verlangt Disziplin und Härte. Baron Fjadir gilt nach seiner wundersamen Errettung als Erwählter des unerbittlichen Gottes. Während die Einwohner Fremden gegenüber viel Misstrauen entgegen bringen, folgen sie seinem Wort, ohne zu zögern.

Da Bjaldorn durch die Marodeure stark gelitten hat, ist man auf Spenden oder Allianzen angewiesen. Die Kampfgenossenschaft zwischen Baron Fjadir und Herzog Dermot dem Jüngeren von Paavi, der seine schurkische Schwester Geldana vertreiben will, hat ein langsam wachsendes Band entstehen lassen. Von Dermot und seinen nivesischen Verbündeten erhalten die Bjaldorner daher häufig Zuwendungen.

HOLZSCHLAG UND BERGBAU

Die Region verfügt über zwei bedeutende Ressourcen, für die es die Mühen lohnt, inmitten des undurchdringlichen Waldes Siedlungen zu betreiben: Holz und Erz. Die dicken Stämme der Fichten, Tannen und Kiefern sind begehrtes Baumaterial in Eestiva und Paavi und werden auf Letta und Bryda geflößt. Das Holz wird weiterhin zur Köhlerei sowie zum Bau von Bergwerken und zur Verhüttung benutzt. Denn der Bergbau ist das zweite Standbein der Siedlungen im Wald. Die Nordwalser Höhen enthalten Eisenerz und lokal Vorkommen von Edelmetallen.

In **Brydaborn** (300 Einwohner, Efferd- und Ingerimm-Tempel) befindet sich eine große Hütte, die von einem zwergischen Meister betrieben wird. Hierhin bringen die Minenarbeiter aus dem Umland das Erz, die verhütteten Metalle – vorwiegend Eisen und Kupfer mit geringen Mengen Silber – werden alle paar Monate nach Paavi gebracht. Diese Trecks sind schwer bewacht, denn Räuberbanden lauern auf dem Weg und verkaufen das erbeutete Erz im Bornland. Der örtliche Efferd-Tempel wird vor allem von den Flößern aufgesucht, die den launischen Gott um Milde anflehen, denn das Flößen auf der Bryda ist eine Gefahr für Leib und Leben.

Norntal (250 Einwohner, große Holzskulptur des Heiligen Mikail von Bjaldorn) produziert vor allem Holzkohle, der Rauch der Meiler erzeugt oft graue Wolken, die über dem Ort hängen. Regelmäßig haben die Holzfäller und Köhler Schwierigkeiten mit den Waldschraten, weswegen der Ort mit einer großen Palisade befestigt ist.

Abgelegen mitten im Wald liegt **Fjorinswohld** (200 Einwohner, Steinturm). Der Ort wurde als Bergbausiedlung gegründet, in tiefen Gruben findet man große Mengen Silber und sogar etwas Gold. Im Laufe der Jahre hat man sich immer tiefer in die Erde eingegraben, die Menschen leben inzwischen in Hanghäusern im Kessel, an dessen Seite ein einzelner Turm aus Basaltgestein herausragt. In ihm lebt Freiherr *Telmo von Fjorinswohld* wie ein kleiner König, denn nicht in jedem Jahr gelingt es den Steuereintreibern von Herzogin Geldana, sich durch den Nornja-Tannicht hindurchzuschlagen.



BEWOHNER DES NORŃJA

Die Herren des Nornja sind nicht die Menschen, auch nicht die Nivesen, die auf dem Weg in ihre Winterlager den dichten Wald durchqueren – es sind die Waldschraten (siehe auch Seite 146). Sie leben sehr zurückgezogen, aber beobachten mit Misstrauen den Siedlungsbau der Menschen. Es heißt, dass Dörfer, die ohne ihre Zustimmung errichtet wurden, dem Untergang geweiht sind. Bjaldorn besteht nur, weil man einst einen Pakt mit den Schraten schloss.

Das tiefe Herz des Waldes bietet einigem zwielichtigen Gesindel Zuflucht. So haben sich Leibeigene und Verbrecher aus dem Bornland hierhin geflüchtet, aber auch Bewohner des Herzogtums vor Gloranas Schergen und unlängst auch ihre Verfolger. In Erdhöhlen leben zudem kleinere Goblin-Sippen sowie Banden von Ausgestoßenen und Yurach-Orks. Wenn ein argloser Prospektor oder Kräutersammler im Nornja verschwindet, so sind nicht immer die Gesetzlosen verantwortlich, sondern manchmal auch schlicht Raubtiere. Hier lebt eine stattliche Anzahl Schwarzbären und Höhlenbären, Waldlöwen und Luchse sowie die allerorten zur Plage werdenden Rudel von Wölfen und Sumpfranzen. Sogar Tatzelwürmer und Drachen haben sich in den Höhlen und auf den Gipfeln niedergelassen und machen Jagd auf schmackhafte Beute. Zu den seltenen Geschöpfen gehören Nachtwinde, Riesenaffen und das eine oder andere Einhorn.

Die *Hexen vom Nornja* tauchen in vielen Märchen und Sagen der Region auf, sie gelten als herrisch und grausam und rauben unartige Kinder. Neben Töchtern Satuarias bietet der Nornja auch dem einen oder anderen Druiden eine Heimstatt (👁️ 184 A).



DAS EHERNE SCHWERT

»[...] Zuerst lehnten die Bewohner Aventuriens ab, doch je öfter die Winzlinge kamen, desto verlockender wurde ihre Rede, und manchem schien die Reise ins wundervolle Land jenseits des Ehernen Schwertes in seiner Verzweiflung der einzige Ausweg, einen anderen plagte die Neugier so sehr, dass er nicht zu widerstehen vermochte, und einen dritten trieb eine Wette, ein unbedachter Schwur im Meskinnesrausch oder der Wunsch, sein

Lieb zu beeindrucken, dazu, sich den Winzlingen anzuvertrauen. So zogen sie mit ihnen fort, verschwanden in der kalten, grauen Ewigkeit, und niemand von ihnen kehrte jemals zurück. [...]«
—aus: *Die Mär von Wolpe Wolpjes und seiner Gritten*, aus: Sagen des Nordens, *Firinmar vom Eis*

Das Eherne Schwert für den eiligen Leser

Geographische Grenzen: Brecheisbucht, Grüne Ebene, Walberge, Flammberger Bucht, Nebelauen, Riesland

Landschaft: steil und hoch aufragendes Gebirgsmassiv aus Kalkstein, dessen höchste Gipfel bis zu 13.000 Schritt messen und die immer schnee- und eisbedeckt sind

Bekannte Erhebungen: Notmärker Türme, Himmelspfeiler, Faust des Nordens, Titanenhorn, Fürstin im Weißen Mantel, Silberherrin, Hohe Wacht, Elfenbeinturm, Sternhöhe, Horndrachenthron, Schimmernder Herzog, Kupfergleißender, Himmels Anfang

Wichtige Gewässer: Brograch, Sempl, Nagrach

Bevölkerung: sehr dünn besiedelt; insgesamt einige hundert Blaue Mahre, Brobim, Nuanaä-Lie, Elfen der Lichthüter-Sippe, Fjarninger, Grolme, Norbarden und Südländer

Bemerkenswerte Tierwelt: Bergadler, Drachen, Riesenalk, Roter Maran, Schneelaurer, Steinbock

Besondere Personen: der Alte Drache Fuldigor

Besondere Orte und Mysterien: Dämonenzitadelle, Fuldigors Hort, Mammut-Friedhof, Tal der Rache, Zitadelle der Lüfte



Das Ende der Welt, unüberwindbares Hindernis ... das sind wohl die ersten beiden Bilder, die einem Aventurier in den Kopf kommen, wenn er die Worte "das Eherne Schwert" hört. Kaum ein zweiter Landstrich Aventuriens wurde so reich mit Mythen, Sagen und Legenden bedacht wie das gigantische Massiv des Ehernen Schwerts – und zwar bei allen Völkern, seien es nun Zwerge, Menschen oder Goblins. Den meisten dieser Erzählungen über das höchste Gebirge Aventuriens ist gemein, dass es das Ende der (bekannten) Welt markiert, nicht überquert werden darf, und auf der anderen Seite bestenfalls Wahnsinn, Tod und Verderben lauern.

Doch nicht alle Sagen beziehen sich auf die bloße Unüberwindlichkeit des Gebirges. Das unwirtliche und weithin menschenleere Gebiet gibt reichlich

Anlass zu Spekulationen und bietet Platz, viele Mysterien und Geheimnisse darin zu verorten.

So wird gerne von vergessenen Tälern erzählt, in denen mal schieres Gold auf dem Boden liegt, mal die Erzdämonen tanzen. Unzugängliche Hochlande mit geheimnisvollen Völkern werden beschrieben und ab und an ist sogar von einem sagenhaften Mammutfriedhof die Rede, auf dem man so viel Elfenbein finden kann, dass nicht einmal

Stoerrebrandt genügend Wagen hätte, um diesen Schatz abzutransportieren – könnte man den Ort nur entdecken.

Immer wieder tauchen Erzählungen über eine geheimnisvolle *Riesenstraße* auf, die angeblich über den *Drachenpass* von Riesland nach Aventurien führt (👁️ X185 A). Beschritten hat diesen Weg allerdings bisher kein lebender Mensch.

Im nördlichen Ehernen Schwert, etwa auf der Höhe von Eestiva, soll eine Höhle liegen, die unter den nivesischen Wolfsjägern als *Saäriko* bezeichnet wird. Dort soll das lodernde Feuer, das im Gebirge schlummert, an die Oberfläche treten und ein Lavastrom den Pfad in den Berg kreuzen. Unerträglich sei die Hitze in Saäriko, doch gerade deshalb wird dieser Ort von Nuanaä-Lie aufgesucht, die ihre Kraft beweisen wollen. Und einige der Tapferen, die sich weit vorgewagt haben, berichten, dass man dort auf Überbleibsel eines alten Feuerkultes stoßen könne.

Zu später Stunde wird immer wieder von einem Krieg der Drachen gegen die Riesen fabuliert, dessen schreckliche Schlachten die Welt ins Wanken brachte. Der Alte Drache Fuldigor (siehe weiter unten) soll heute über den Frieden zwischen den beiden

Völkern wachen, da ein erneuter Ausbruch des Kampfes eine Gefahr für die ganze Welt wäre.

In Eestiva glaubt man, dass aus den Maden, die sich ins Fleisch der erschlagenen Riesen fraßen, schließlich die Zwerge entstanden. Noch fantastischer muten Erzählungen an, nach denen der Edelsteingarten des Gnomenkönigs 1000 Meilen unter dem Schwert, nahe dem ehernen Herzen der Welt, liegen soll oder der König der Horndrachen seinen Palast auf einem Wolkenberg hat, ganz zu schweigen von der meilenhohen, schrecklichen Dämonenzitadelle (👁️ X185 B) oder der Zitadelle der Luft, die sich in 13 Meilen Höhe auf dem höchsten Gipfel des Ehernen Schwertes oder in einer großen Wolkenmasse befinden soll ...



Doch hier im Ehernen Schwert haben gerade die Mythen auch eine starke Auswirkung auf das alltägliche Leben seiner Bewohner, denn die Geschichten über das Gebirge werden nicht allein zur Unterhaltung an den abendlichen Feuern erzählt. Die eingangs zitierte *Mär von Wolpe Wolfjes und seiner Gritten* ist überall in den Vorgebirgen verbreitet. Darin folgt der Schafhirte Wolpe einem der Winzlinge ins Gebirge, um ein außergewöhnliches Geschenk für seine Braut Gritten zu gewinnen – und kehrt nicht zurück, um seine Braut zu heiraten. Doch die mutige Gritten schwört vor Travias Herdfeuer, ihren geliebten Wolpe zu finden, und zieht ins Gebirge. Die Götter schweigen, denn sind ihrer Suche nicht wohlgesonnen und missbilligen das Eindringen in das Gebirge. Schließlich spricht aber der Namenlose zu ihr und führt sie zu Wolpe. Er hängt auf einer der höchsten Zinnen des Ehernen Schwertes, sein Oberkörper grausam mit dem schroffen Gestein verwachsen – umgeben von vielen anderen wimmernden Gestalten, die hier ebenso gemartert werden. Das Rattenkind will Gritten verführen und bietet ihr an, Wolpe zu erlösen, doch sie bleibt standhaft und ruft erneut Travia an. Schließlich erbarmt sich die Göttin und



spricht: *“Du bist gegen unseren Willen hierher gekommen. Du hast die Hilfe des Dreizehnten angenommen, und Schlimmes ist geschehen, denn die Schreie der hier Gemarterten werden von nun an zu den Menschen dringen können. Dennoch will Ich dir eine Gnade erweisen sagen, wie du deinen Frevel wiedergutmachen kannst. Du sollst fortan durch das Eherne Schwert wandeln und diejenigen zur Umkehr bewegen, die weiterhin versuchen wollen, Dinge zu sehen, die nicht für ihre Augen bestimmt sind. Für jeden, den du zur Umkehr bewegen kannst, wird eine Seele über das Nirgendmeer fliegen, und eine von ihnen wird dein Wolpe sein. So werdet ihr an meinem Herdfeuer dereinst vereint sein.”*

Seitdem zieht Gritten durch das Schwert, heißt es weiter, um die Aufgabe, die Travia ihr auferlegt hat, zu erfüllen. Und noch heute beten viele, wenn ihr Liebster oder ihre Liebste verschwunden ist, Travia möge Gritten schicken, auf dass sie die Geliebten abfange, bevor es zu spät ist.

Fast jedes Dorf am Fuße oder in den Vorbergen des mächtigen Massivs hat zwar eine eigene Sagenwelt, seinen eigenen Aberglauben entwickelt, aber es haben sich viele Bräuche gebildet, die mit dieser Mär zu tun haben und vor den Gefahren schützen sollen. So verstopfen sich die Bauern von Quelledunkel die Ohren mit Bienenwachs, wenn der *Drachenodem*, ein stetiger Wind, der aus dem Osten das Gebirgsmassiv hinabweht und bisweilen Asche und Brandgeruch mit sich bringt, besonders stark bläst. Denn die Quelledunkler meinen im Heulen des Drachenodem die Stimmen der Gemarterten zu hören. Wer einen solchen Ruf auch nur hört, der muss ihm ins eigene Verderben folgen ist ihre Befürchtung. Im Brograchtal nördlich von Notmark rufen die Bewohner niemals einen Namen laut aus, damit das Echo ihn nicht zu den Winzlingen tragen kann. Denn hier fürchtet man, dass sonst die böartigen Verführer den Namensträger aufsuchen und ihn ins Eherne Schwert – und damit ins Verderben – locken.

Im Ehernen Schwert entspringt auch der Nagrach, der weithin nur der ‘verfluchte Fluss’ genannt wird. Die Flussschiffer des Walsach berichten, dass sie Geisterschiffe auf den unheiligen Wassern des Flusses tanzen gesehen haben und der Nagrach führt selbst im Frühling grau-weiße, nach Schwefel stinkende Eisschollen mit sich (☞ 189 A). Allein das zeigt, wie sehr sich hier Tatsachen und Legenden vermischen. Bei einer derartigen Vielfalt an Mythen und Verlockungen ruft es immer wieder Abenteuerer und Glücksritter ins Eherne Schwert. Viele nehmen als gutes Vorzeichen, dass das Sternbild des Helden über den Graten des Ehernen Schwertes aufgeht. So finden sich stets Unentwegte, die sich sogar an einer Überquerung des Schwertes versuchen wollen. Doch die wenigen, die bisher überhaupt zurückkehrten, brabbelten nur wirres Zeug oder brachten zeitweilig kein Wort mehr heraus. Dass einer von ihnen jemals auf der anderen Seite war, darf bezweifelt werden ...

ÜBER DIE ENTSTEHUNG DES EHERNEN SCHWERTS

»Und es waren Zeiten, in denen ein Kampf und Gemetzel mit dem Lande der Riesen herrschte, ein Krieg es erbittert und verheerend, dass unzählbar war die Zahl derer, die schon vor das ehrwürdige Väterchen Angrosch hatten treten müssen. Doch Dieser ließ die Sterblichen gewähren, denn es war Ihm Recht, was sie taten. Doch siehe, aus dem Lande der Riesen kamen Dämonengezücht und der Untoten viele, zu fechten in der Schlacht. Und es geriet Angrosch

so in Zorn ob dieses Frevels, dass Er diesem unheiligen Kampfe ein Ende zu setzen trachtete. Da entschied der Herr der Gebirge und Felsen, einen Wall aufzutürmen, der ewiglich würde verhindern das Geschlachte der beiden Völkerscharen. Und Angroschs Tag kam, zu erschaffen ein Werk strahlend so hoch über allen anderen Dingen, so unermesslich weit von aller Vorstellung. Groß war die Anstrengung, doch nimmer verzagend schuf Er das größte und erhabenste der Gebirge, das je ein Angroscho geschaut. Klingengleich spaltete es die Landmassen und setzte dem Zwist ein Ende. Gottgewollt ist also die Teilung der Welt.«

—aus: Der Weltenschmied, dem heiligen Buch des Angrosch;
Xorlosch

Die Angroschim berichten in ihrem Mythos von einem ansonsten nicht weiter erwähnten, geschweige denn erklärten Krieg und gehen davon aus, dass Angrosch selbst das Gebirge als Wall wider jene Angreifer schuf, seine Kinder und seine Schöpfung bedrohen – und heute noch auf der anderen Seite des Ehernen Schwertes Übles planen.

»Als die Himmelswölfe den Fladen zerfurchten und ihren Zorn ausdrückten, schufen sie auch den Kientalka (so die nivesische Bezeichnung für das Eherne Schwert). Seither trennt es unsere Heimat von den Landen, die Gorfang und sein Rudel nicht heimsuchten und in denen es heute noch so wie früher ist. Dort, jenseits von Kientalka, ist der Winter mild und währt nur einen Mond, gerade die Zeit, die das Gras, die Boronsbirke und die Heidelbeere als Rast brauchen, bevor sie sich wieder ans Wachsen machen. Steil und unüberwindbar sind zur Strafe die Felsen Kientalkas, niemand wird sie je bezwingen, und sollten Hände und Füße eines Menschen ihn tatsächlich bis zu den höchsten Gipfeln des Walles tragen, so wird Liska ihn reißen. Denn das Land hinter Kientalka ist heilig, es ist Liskas Land.«

—aus: In den Schamanenzelten der Nivesen von Markgraf
Hagen zu Beilunk; Beilunk, um 993 BF

Die Legende von Liska und dem Ehernen Schwert ist unter Nivesen weit verbreitet und wird in dieser oder ähnlicher Form von allen Nomadenstämmen erzählt. Die Nuanaä-Lie fügen noch hinzu, dass sie gewissermaßen privilegiert sind, weil sie im Kientalka – und damit nahe bei Liska – leben dürfen.

»Anscheinend glauben die Wildschweinreiter, dass es früher neben ihren beiden Götzen Mailam Rekdai und Orvai Kurim noch das Böse, eben ‘Nacka Racht’ gab, das in einem welterschütterndem Kampf von eben jenen Mailam Rekdai und Orvai Kurim besiegt worden war und, um es auf ewig unschädlich zu machen, mit den Felsen des Ehernen Schwertes ‘begraben’ wurde. Aber ‘Nacka Racht’ lebe immer noch und versuche, vermittels seines Speichels die Felsmassen aufzulösen und abzutragen, auf dass es eines Tages befreit sein werde.«

—aus: Das Eherne Schwert, kindgerechte Profanversion der Annalen des Götteralters, nach der Kaiser-Bardo-Ausgabe, Gareth, 950 BF

Diese Urform dieser Schöpfungsgeschichte aus Sicht der Goblins ist heute allein den Sulak der Roten Sichel bekannt (☞ 189 A) – ihre marodierenden Vetter haben weitestgehend menschlichen Erklärungen übernommen.



»So kam es, dass der Ansturm auf die Himmelsfeste Alveran immer stärker wurde und die Götter mit ihren Streitern kaum imstande waren, Sumus Kindern standzuhalten. Weder Rondras Schwert noch die Phexens List oder das Szepter Praios' konnten die Kreaturen aufhalten, und es geschah, dass für einen jeden Riesen, welchen die Götter und ihre Scharen füllten, zwei neue gegen die Himmelsfeste anrannten. Hesinde in ihrer Weisheit erkannte jedoch, dass auf der Schattenseite von Sumus Leib der Gigant Phekor, nicht einsehbar von den Zitadellen Alverans, in seinem unermesslichen Zorn und in die ewige Dunkelheit gehüllt, schwarze, steinerne Riesen schuf und diese immer wieder gegen die göttlichen Heerscharen schickte. Hesinde, die Mutter der Weisheit, teilte dies der Leuin mit, welche daraufhin ihren geflammten Zweihänder in Sumus Leib trieb. Somit wurde den Kreaturen des Phekor der Weg versperrt, und ein jedes Scheusal, welches dennoch versuchte, Rondras heilige Waffe zu erklimmen, ward unter grauenerregendem Geschrei ein Opfer der Flammen. Nach kurzer Zeit türmte sich ein gewaltiger Wall bestehend aus verbrannten Riesen.«

—aus dem Zweiten Buch des Rondrariums, Zusatz der Festumer Senne, 850 BF

Es gibt zahlreiche Spekulationen über diese, in anderen Sennen und Kirchen heftig umstrittene Passage, die nahe legt, dass das Eherne Schwert Rondras eigene Klinge sei. Vor allem darüber, was genau 'Schattenseite' sein soll und wo sie liegt, wird heftig gestritten.

»Als die Namenlosen Zeiten zurückkehrten, brach der Dreizehnte in den Sternenwall die Namenlose Sternenleere. Er trug die Siebengehörnte Dämonenkrone, als er die Dritte Sphäre zu erobern trachtete, und in seinem Schatten tobten Dämonen sonder Zahl. Abyssaroth, Abyssabel und Abyssandur drangen bis in die Erste Sphäre vor, die Stillstand heißt. Hier, in Sumus Herz, legten sie die Saat des Bösen. Da sie aufging, wucherte der Dämonenbaum hervor und brach in die zweite Sphäre, die Feste heißt.

Als die Götter sahen, wie das Gewächs des Dämonensultans trachtete, die Sphäre zu sprengen, hießen Sie Ingerimm zu handeln. Der aber schmiedete eine Äon lang eine Waffe, größer als jede zuvor geschaffene, und nannte sie das Eherne Schwert.

Der Dämonenbaum war indessen in die Dritte Sphäre gedrungen, die die Lebende heißt. Die den Erzdämonen Verfallenen stürmten heran, in deren Namen die Welt zu erobern. Da ließ Ingerimm das Eherne Schwert herabsausen, spaltete den Kontinent und begrub unter dem Erz den Dämonenbaum.

Doch einem kleinen Teil der Macht der Erzdämonen war bereits Bahn gebrochen, und Belshirash hetzte zuvorderst heran, seinen Fuß in die Dritte Sphäre zu setzen. Und bis heute sind manche Gipfel und gewisse Täler des Gebirges, das wir Eherne Schwert nennen, überaus geeignet, die Dämoniden — nicht nur aus Belshirashs Reich — zu rufen.«

—aus dem Arcanum, mindestens 1800 Jahre alt, Urschrift des Hesinde-Tempels zu Kuslik, Übersetzung aus dem Bosparano

Vielen Schöpfungssagen zum Ehernen Schwert ist die Aussage gemein, dass Ingerimm es als gigantische Waffe geschmiedet und eingesetzt hat, um einen Krieg zu verhindern oder zu verzögern, gegen die Giganten, die Dämonen oder den Namenlosen. Und es gibt weitere mythologische Hinweise,

dass die Schmiedearbeiten des Gottes tatsächlich in derartigen räumlichen und zeitlichen Größenordnungen vonstatten gehen könnten: So besagt eine Offenbarung eines Zyklopen beim Orakel von Balträa, dass Ingerimm am Rand des Feuermeers das Schwert des Südens — in Gestalt der Waldinseln — schmiedet, und die Kosmogonika der Illumnestra, dass für die letztgültige Schlacht zwischen Göttern und Erzdämonen eine Letzte Waffe geschmiedet werden wird.

DIE LANDSCHAFT

»Ringsum ragen die schroffen Wände, die steilen Rücken und die messerscharfen Grate auf, wie die Zinnen und Türme und Mauern einer alles überragenden Himmelsfestung. Stufe für Stufe stemmen sich die Bastionen empor, zerklüftete, kahle Hochflächen, die noch aus einer Meile Entfernung wie geheime Festungen und Wehrgänge wirken. Wie mit dem Messer gezogen, ragen die Grate auf, bestanden mit einzelnen Schwerttannen, gleich Lanzen, aufgepflanzt auf den Zinnen einer Burg.

Doch fast alle wundersamen Bauwerke haben die Giganten geschaffen: Ingerimm, der Marmorstein und Kalk auftürmte bis zum Rand des Himmels, Efferd, dessen Wasser tiefe Schluchte, weite Höhlen, aufragende Torbögen und sogar gespannte Brücken auswaschen, und Satinav, dessen zerstörerische Hörner mit unsichtbarem Hauch selbst härtesten Marmor abbröckeln lässt in riesigen Schotterhalden. Wie gigantische Gemmen von Turmalin, Türkis und Aquamarin liegen die Bergseen da, tief in den grauen Kalk geschürft vom jährlichen Schmelzwasser und dem Geröll, das es mit sich führt. Nixen und Wassermänner spielen furchtlos an der Oberfläche dieser Seen, die oft noch keines Menschen Auge gesehen hat. Wenn es im Efferdmond tagelang zu schneien beginnt, dann wachsen die Schneewehen und Hauben haushoch. Bisweilen reißt ein Schneebrett ab und wird zu einer gigantischen Staublawine, deren Hauch man noch am nächsten Pass spürt. Im Firunmond friert aller Schnee zu einem einzigen Eispanzer. Wenn die Erde bebt, brechen dann Eislawinen ab, zerstörerischer als alles, was Menschenverstand begreifen kann. Im Perainemond wird der Schnee sulzig und pappnass. Wieder geraten die Hänge ins Rutschen, schwere Grundlawinen, die ganze Wälder einfach begraben und einmauern.

Haushohe Moränen, bis zu einer Meile lang, bilden sich, wo die Gletscher, langsam kriechenden Schlangen gleich, über Äonen das abgeschürfte Geröll abgehäuft haben.«

—Kerry ui Brioghan, Gelehrte der Kaiserlich Geographischen Gesellschaft aus Honingen; Havena, 1019 BF

»Ingerimm muss eine eigene Esse eingerichtet haben, um das Eherne Schwert zu schmieden. Zwischen den mächtigen Türmen aus grauem Kalk kann man bisweilen die kristallinen Schlotte auftragen sehen, aus denen der Gott wohl alle tausend Jahre die glühende Schlacke aus seinem Ofen schaufelt. Ingerimms Öfen nennen die Zwerge diese Feuerberge, Amran die Bosparaner, nach dem Vulkan dämon Amrifas, der bisweilen in sie einführt. Bisweilen wird das Treiben Efferd auch zu toll, und er löscht die Glut mit einem halben Gletscher, den er hineinstürzen lässt. Solche riesigen Vulkankraterseen kann man ganz weit oben bisweilen finden, wenn man sich dort hinwagt, wo nur noch die Drachen fliegen. Aber dem Schmiedegott ist es recht, denn das glühende Schwert muss auch bisweilen zischend gekühlt werden, damit es von bestem

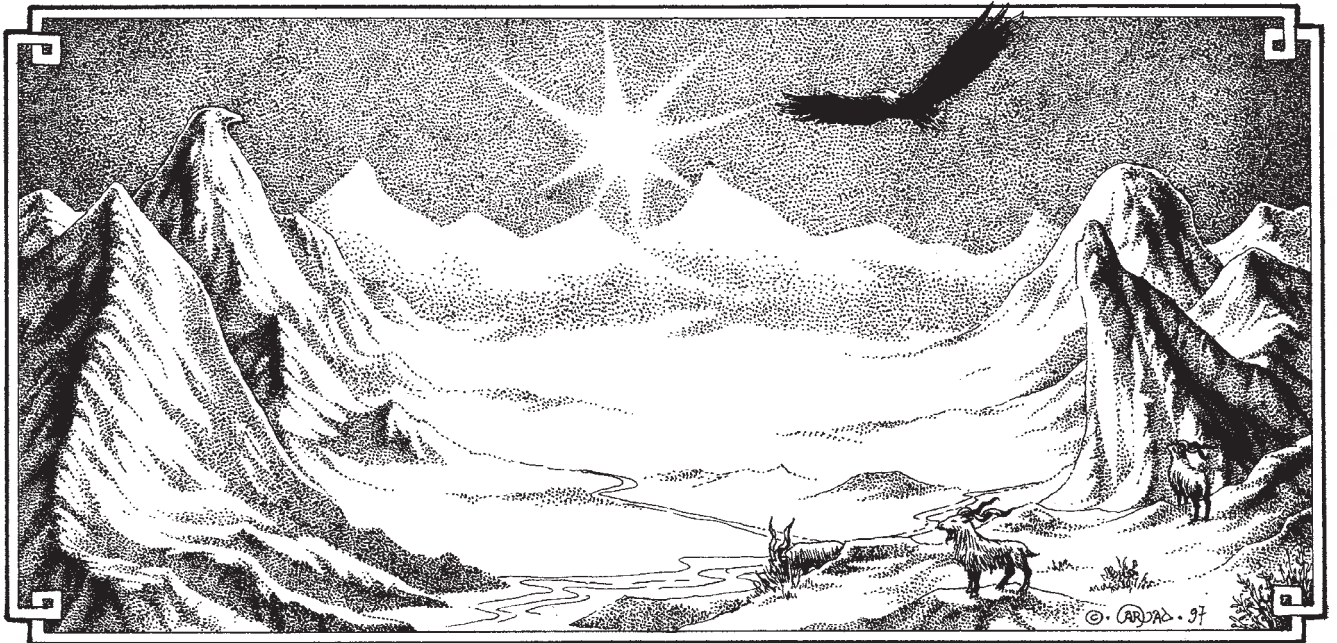


Zyklopenstahl wird. Und wenn es dem Roten Gott gefällt, dann bläst er auch so einen erstickenden Glutofen wieder an, und mit der Glut und der Schlacke tobt dann auch der ganze See gen Himmel. Aber selbst von solch entfesselten Urgewalten sehen die wenigsten Sterblichen mehr als einige Funken am Horizont: Wer klug ist, der geht nicht in die Werkstatt eines Gottes. Denn bis ins flache Land kann man es spüren, wenn Ingerimm den Malmar, seinen schwersten Hammer, schwingt, und in Notmark macht keiner viel Worte, wenn die Erde bebt.«

—Kara ben Yngerymm aus Angbar über seine Fahrt in die Flammberger Bucht, 997 BF

schwirrende Dohlen. Die Luft ist merkwürdig leicht, die Sterne sind nah, und das Atmen fällt eigentümlich schwer.

[...] Wahr sind auch die Namen der Gipfel, die bis zum fernsten Horizont, den du jemals sehen konntest, aus den Wolken ragen. Kein Zweifel, welcher der umliegenden Giganten welchen der überlieferten Namen trägt. Himmelspfeiler, Faust des Nordens, Titanenhorn, Fürstin im Weißen Mantel, Silberherrin, Hohe Wacht, Elfenbeinturm, Sternhöhe, Horndrachenthron, Schimmernder Herzog, Kupfergleißender, Himmels Anfang – zwölf sind es, wie so oft, wenn die Schöpfung vollendet ist, unverwechselbar, unbesiegbar, unvorstellbar.



»[...] Die eigentliche Weltenmauer des Ehernen Schwertes zeigt sich überhaupt nur jenen Kreaturen, die Sumus eifersüchtigem Muttergriff entkommen: sei es durch behenden Flügelschlag, wie es die Bergadler, Riesenalken, Gletscherwürmer, Kaiserdrachen und Riesenlindwürmer tun können, sei es durch unermüdliches Klettern, wie es die Steinböcke und einige heldenhafte Gipfelstürmer wagen. Irgendwann hüllen dich wehende Nebel ein, werden zu wallenden Wolken und dann zu dichtestem Bausch, der dich stundenlang umgibt, während deine wunden Füße unbeirrt bergan streben – so hoffst du jedenfalls, denn weiter als dein Bergstock reicht, kannst du nicht sehen. Zermürbend sind die Abstiege, wenn ein Pass oder Sattel überwunden ist und eine weitere Hochebene vor dem nächsthöheren Rücken liegt. Unter der Wolkendecke verbirgt sich manch verlorenes Tal, verwünschtes Land oder verschollenes Reich: der See der blauen Salamander, der achte Stamm der Zwerge, das Land der Blauen Mahre, das vierte Volk der Norbarden, das dämonische Tal der Rache, die Dunkle Pforte nach Walhynia – all jene Sagen erscheinen recht glaubwürdig, wenn man ein Tal nach dem anderen durchquert, wo noch nie eines Sterblichen Auge ruhte.

Dann aber, nach ein oder zwei Wochen unentwegten Bergsteigens, wenn die Sehnen der Beine wie Leder und die Muskeln wie Eisen geworden sind, wenn man am wenigsten damit rechnet, dann reißt der Drachenodem den weißen Schleier auf, den die Götter über die Weltenmauer gelegt haben. Nun weißt du, dass du im Land der Götter bist, denn selbst Lindwürmer und Drachen wirken hier wie

Dann, in jenem unsagbar kurzen, unsagbar langen Augenblick, wenn die Göttlichkeit durch deine Seele streift, begreifst du, was diese zwölf unsterblichen Gipfel sind, die sich zwölftausend Schritt über das Antlitz zweier Kontinente erheben: Sie sind nichts anderes als die Zacken auf einer geflammten Klinge, die so gewaltig ist, dass selbst die Götter sie nur mit vereinter Macht gegen ihren Feind führen könnten.

[...]«

—aus den Erinnerungen Raidri Conchobairs über seine Queste mit Fürst Cuanu von Albernia

Viel ist diesen drei Berichten nicht hinzuzufügen, um die Landschaft des Ehernen Schwertes zu beschreiben. Es ist das höchste Gebirge Aventuriens und auf seinen Flanken und Graten sowie zwischen seinen Gipfeln finden sich beinahe alle Superlative, die man in einer Bergregion erwarten kann. Im Abschnitt **Reisen im Ehernen Schwert** auf Seite 53 gehen wir ein wenig konkreter auf bestimmte Phänomene und Gegebenheiten ein.

FLORA UND FAUNA DES GEBIRGES

»Die Vorgebirge des Ehernen Schwertes sind beinahe gänzlich von immergrünem Tannenwald bedeckt. Steigt man höher, so finden sich zwischen den zahlreichen Tannen immer häufiger Föhren, Lärchen, Fichten und schließlich gar die äußerst seltene, nur hier



gedeihende Atan-Kiefer oder die knotigen Triebe des Sturmkiechers, die im Frühling aus ihren eisigen Säulen heraustauen. Der Wald wird mit dem Anstieg immer lichter, bis schließlich nur noch einige Föhren in ihrer Krüppelform zu finden sind. Man trifft nun auf die Matten und Wiesen, wo sich während des äußerst kurzen Sommers ein wahres Farbenmeer der verschiedensten Blüten und außergewöhnlichsten Pflanzen beobachten lässt – Roter, Gelber oder Blauer Enzian, Eisenhut, Adlerklau und Silberdisteln, um nur einige zu nennen.

Noch weiter die Hänge hinauf findet man schließlich nur noch fleischige Gräser, bald von Moosen abgelöst, unter ihnen auch das Talaschin.«

—aus den botanischen Schriften des Markgrafen Throndwig zu Warunk; Warunk um 1010 BF

»Doch nicht nur die gewandten Steinböcke, die majestätischen Berg- oder Goldadler und die Roten Marane sind typisch für die Vogelwelt nahe der Weltengrenze. Eine wahrhaft tückische Besonderheit, welche das Eherne Schwert gebar, ist der Riesenalk. Von tsaspottender Hässlichkeit ist dieser enorme Geier, wohl heimisch im Rieslande, so dort alles größer ist und nur aus götterverlassenen Reichen solch Geißel stammen kann. Das mit dreckiggrauen Federn bekleidete Ungetüm weist ein gut sechs Schritt langes Flügelpaar auf, wodurch es imstande ist, hundsgroße Steine aufzusammeln, um sie auf die willkürlich gewählte Beute fallenzulassen, damit dieser das Genick breche.

Ihr schier dämonisches Gekrächze erschallt mittlerweile gar über den Eiszinnen und der Grimmfrostöde. Die weitere Ausbreitung der pestilenten Brut zu verhindern gilt es. Die schändliche Natur des Gezüchtes offenbart sich schon in folgenden Factum: Namentlich die dunkelsten der Magier, skrupellos in ihrem Wesen, machen sich den mordlüsternen Geist der Ungeheuer zunutze.«

—aus Prem's Tierleben, Hetmann Ragnar; Prem, 923 BF

»Hoch im Norden, auf dem höchsten der Gipfel des Ehernen Schwertes, zerfurcht und zerklüftet, von vielerlei Spalten und Höhlen durchzogen, als hätte Angrosch selbst seinen Meißel an dem Berg erprobt, dort droben, wo kein Wesen seinen Fuß zu setzen vermag, findet sich weiteres widerlich echsisches Gefleuch.

Das einzig Gethier welches im Spiel mit den eisigen Winden, hinaufgetragen vom brausenden Sturm und kraftvollen Flügeln, höher selbst als Aar und Alk gelangen kann, sei allein der Horndrake. Man erblicket ihn manches Mal über dem Schwerte kreisend, auf dem Weg zu dem höchsten der höchsten Gipfel, wo seine Wohnstatt ist. (...) In eben jenen Höhlen, wo nur die ältesten der Drakenviecher Nester einrichten, dort lebt auch der König der Ihren.

Denn alljährlich, wenn der erste Stern des Helden hinter dem Ehernen Schwerte zu sichten ist, versammeln sich die Horndrake ganz Deres hier droben, um nach endlosen, wütenden Streitereien, bei denen manch ein Ech's tot zu Boden plumpst, letzten Endes den mächtigsten der Ihren den höchsten der Horte zu überlassen.«

—handschriftliche Aufzeichnung eines unbekanntem Autoren, gefunden zwischen zwei Seiten der Abschrift des Compendium Drakomagia im Hesinde-Tempel zu Havena

In den großen Höhen des Ehernen Schwertes sind die Wildvorkommen gering, allein die scheuen Gebirgsböcke oder hungrige Berglöwen zeigen sich gelegentlich oberhalb der Baumgrenze, wo Krüppelkiefern und niedriges Strauchwerk

den einzigen Bewuchs bilden. Hier findet man die seltene und heilkräftige Atan-Kiefer (Zoo-Botanica 228) aus deren Rinde man einen Sud gewinnen kann, der gegen allerlei Krankheiten hilft und daher sehr begehrt ist.

Oberhalb der Schneegrenze sind fast nur noch Riesenalken und Drachen anzutreffen, die in den zerklüfteten Steilhängen nisten oder ihre Horste auf schroffen Felsnadeln haben.

Ausführliche Landschaftstabellen mit der Flora und Fauna des Ehernen Schwertes finden sich in der Zoo-Bootanica Aventurica unter Kalkgebirge (Seite 278) und Ewiges Eis (Seite 277).

DIE DRACHEN DES EHERNES SCHWERTS



An keinem anderen Ort Aventuriens haben sich so viele Drachen versammelt wie im Ehernen Schwert.

In den vereisten Hochtälern und auf den mächtigen Gletscherzungen findet man sogar den Gletscherwurm, ein Geschöpf Pardonas und

nicht umsonst geht die Legende, dass der König der Horndrake hier seinen Thron aufgestellt hat. Dass der Alte Drache Fuldigor ebenfalls hier seinen Hort hier hat, ist mittlerweile eine Gewissheit.

Insbesondere weibliche Drachen ziehen sich gern in die unzugänglichen Täler, auf die hohen Gipfel und Pässe zurück, denn die unverfälschte Reinheit der Elemente zieht sie zur Eiablage hierhin. Die schiere Anzahl von Weibchen lockt wiederum paarungsbereite Männchen an, die teilweise aus tausend Meilen Entfernung ins Eherne Schwert fliegen, um sich fortzupflanzen. Drachenkundler vermuten, dass zwischen den riesigen Kreaturen bisweilen unglaubliche Zweikämpfe toben, da man bereits mehrfach die verkohlten und verstümmelten Überreste großer Drachen im Vorgebirge gefunden hat, die außer einem weiteren Drachen keine andere Macht so zugerichtet haben kann.

Wo Reisende immer wieder die kleineren Drachenarten leibhaftig erblicken kann, ist die Präsenz der großen Drachen ist im ganzen Gebirge eher spürbar, ohne dass man die gewaltigen Kreaturen gleich zu Gesicht bekommt. Überall lassen sich Reste von Drachenbeute finden, so kann man ab und an den zerschmetterte Kadaver einer Kuh auch jenseits der Schneegrenze in einer Felsspalte entdecken. Tiefe Riefen von mächtigen



Krallen an den Wänden aus Kalkstein sind häufig und auch Spuren von Landungen im Firn der Pässe. Und manchmal findet man ganze Felsnadeln zertrümmert auf dem Talboden, wenn ein ungestümer Drache seine Kraft auf die Verwüstung der Landschaft richtete. Doch ab und an erblickt das Auge des Reisenden die Silhouette eines fliegenden Drachen in großer Höhe und Entfernung. Das ist eine Begegnung, die die meisten schnell Schutz unter einem Berghang suchen lässt, denn die Drachen betrachten das Eherne Schwert als ihr ureigenes Territorium – und neigen dazu, Eindringlinge unerbittlich zu verfolgen und zu vertreiben.

Die leibhaftige Begegnung mit einem Kaiserdrachen oder Riesenlindwurm hingegen sind – zum Glück für den Reisenden – allerdings selten.

REISEN IM EHERNEN SCHWERT

Eine Reise ins Eherne Schwert ist eine wirkliche Expedition ins Unbekannte, die gut vorbereitet sein will, denn es lauern vielfältige Gefahren dabei.

Häufiger Startpunkt für eine Erkundung des Gebirges ist das bornländische Notmark (weitere Informationen zu dieser Stadt finden sich in **Schwarzer Bär 75ff.**), wo man Träger anheuern und sogar einigermassen ortskundige Führer kann.

Von der Grafenstadt aus führt der Weg zunächst durch dichten Wald bis auf eine Höhe von etwa 1.500 Schritt. Hier kann man sich noch gut von der Jagd ernähren, denn im bewaldeten Vorgelände sind die Wildvorkommen noch recht üppig. Oberhalb der Baumgrenze hingegen kommen nur noch die Gebirgsböcke vor, die sich fast immer nur an unzugänglichen Stellen zeigen und selbst die steilsten Wände sicher und rasch erklimmen können. Selbst wenn es dem Jäger gelingt die Beute zu erlegen, kann er diese häufig nur unter Lebensgefahr aus den Felsspalten bergen. Zudem finden sich jenseits der Baumgrenze kaum noch für Menschen genießbare Kräuter und Beeren, und wenn doch, dann nicht in ausreichender Menge.

Haben die Reisenden den Wald verlassen und die Region der Wiesen und Matten erreicht, müssen sie also von selbst mitgebrachtem Proviant zehren. Diese Matten, auf denen man immer wieder noch Krüppelkiefern und Strauchwerk findet, so dass man zumindest ein Feuer in Gang halten kann, gehen schließlich in einer Höhe von etwa 2.500 Schritt in niedere Moose und Flechten über. In 3.500 Meilen Höhe schließlich beginnt Firuns Reich, hier gibt es nur noch Eis und Schnee auf dem nackten Fels. Dabei kann das Eis Dicken von über hundert Schritt erreichen und ist meist milchig weiß, manchmal aber auch so klar, dass man das Gestein darunter erkennen kann. Von der Eisgrenze aus sind noch etwa 100 Meilen Luftlinie bis zu den Passhöhen zurückzulegen, die den Weg auf die Ostseite des Ehernen Schwert eröffnen. Da die Reisenden aber dem Verlauf der Täler folgen müssen und immer wieder steile Felswände oder tiefe Schluchten den Weg versperren, können daraus leicht 300 Meilen tatsächliche Wegstrecke werden. Da eine Expedition an einem Tag maximal fünf bis zehn Meilen zurücklegen kann, sind das mindestens dreißig Tage Marsch durch Eis und Schnee, ohne die Möglichkeit, den Proviant zu erneuern oder Feuerholz zu sammeln. Dazu kommen die Gefahren, die die sogenannten Wächten, überhängende Schneebretter, mit sich bringen. Diese splintern leicht und begraben

die Reisenden unter sich oder brechen gar unter den Füßen der Expedition ab und stürzen sie in die Tiefe. Auch Lawinen aus Schnee, Eis und Geröll rollen häufig ins Tal und reißen alles auf ihrem Weg mit sich, um es am Ende zu begraben. Dazu kommt die Gefahr schlicht in einem Schneesturm zu erfrieren. Je höher die Reisenden steigen, desto kälter wird es und desto dünner wird die Luft. Die höchsten Gipfel des Schwertes ragen zwölf bis dreizehn Meilen auf, und die Pässe haben immer noch eine Höhe von etwa sieben bis acht Meilen. Hier oben fällt das Atmen schwer – wenn es überhaupt noch möglich ist –, körperliche Anstrengung ist vollkommen ausgeschlossen: das ist der *Fluch des Ehernen Schwerts*.

DER FLUCH DES EHERNEN SCHWERTS

Viele Mythen bezeichnen das Eherne Schwert als von den Göttern geschaffene Weltengrenze, die kein Sterblicher überschreiten darf. Der Fluch der Götter trifft jene, die es dennoch wagen, und straft sie mit Kopfschmerzen, Übelkeit und Mutlosigkeit. Kehrt der Wanderer nicht um, wird es schlimmer: Atemnot, Angstanfälle und schmerzhafter Husten kommen dazu.

Der irdische Name für diesen Fluch lautet 'Höhenkrankheit', und die Ursache ist die dünne, sauerstoffarme Luft. Im ersten Stadium, das einen Reisenden befällt, äußert sich die Höhenkrankheit spieltechnisch in einer um einen Punkt verminderten Regeneration. Dazu kommen zwei Erschöpfungspunkte, die durch Rast oder Schlaf nicht mehr abgebaut werden. Im zweiten Stadium wird die Ausdauer der Bergsteiger um 5 Punkte verringert, KL und MU um jeweils einen Punkt.

Dazu kommt auch noch die Kälte in dieser Höhe: jenseits der Schneegrenze ist es Tagsüber *eiskalt*, nach herrscht mitunter sogar *Firunskälte*. Die Kälte verursacht also bereits Ausdauerschaden, wenn kein ausreichender Kälteschutz vorhanden ist (Regeln und Hinweise dazu finden Sie auf Seite 154f.).

Bisweilen finden sich im Ehernen Schwert allerdings Täler oder Senken, in denen das Klima durch vulkanische Aktivitäten außerordentlich mild ist. Vegetation und Tierwelt muten dort bisweilen sogar tropisch an (☞ 197 A). Und wann immer jemand ins Eherne Schwert zieht, wird er feststellen, dass ihn dort wahrhaft Außergewöhnliches erwartet. Das mächtige Gebirge ist mit Sagen, Mythen und Legenden beladen wie kein anderer Landstrich Aventuriens, immer wieder können Reisende so auf fantastische Orte stoßen, von denen sie sonst nicht einmal zu Träumen gewagt hätten.

Im Süden, östlich der Walberge, verschieben sich die Vegetations- und Eisgrenzen ein wenig in größere Höhen, was aber keine wesentliche Erleichterung für Reisen im Gebirge geschweige denn die Überquerung bringt. Versuche das Gebirge zu umgehen, werden ebenfalls bald von unüberwindbaren Hindernisse vereitelt. Im Süden sind es die mächtigen Lavaströme, die sich in der *Flammberger Bucht* ins Meer ergießen und dem Reisenden den Weg abschneiden, im Norden droht die Kälte der Klirrfrostwüste und die niederhöllischen Schrecken der Schwarzfrostwüste.



Auch von See her kann man auch nicht nach Riesland gelangen: Ablandige Winde verhindern im Perlenmeer das Segeln gen Osten. Die über weite Strecken stark zerklüftete riesländische Küste macht zudem eine Landung unmöglich.

AUFBRUCH INS RIESLAND?

Wollen Sie trotz der Gefahren die durch Drachen, Schneelaurer, Blauen Mahren, Eis und Höhe sowie dem göttlichen Verbot, das Eherne Schwert zu überqueren, eine Kampagne planen, die in der Überwindung der Weltengrenze ihren Höhepunkt finden soll, lassen Sie sich nicht aufhalten!

Beachten Sie, was eine derartige Reise an Mühen mit sich bringt und welche Gefahren sie beinhaltet. Konkrete Hinweise, wie man eine längere Reise ins Eherne Schwert ausgestaltet, können Sie im Abenteuer **Ans Ende der Welt** im Abenteuerband **Die Drachenchronik – Drachenerbe** finden.

Überqueren Ihre Helden schließlich den mächtigen Gebirgszug im Norden Aventuriens, sollte das eine endgültige Angelegenheit sein. Eine Rückkehr ist sicherlich genauso schwierig, wie die Überquerung der Weltengrenze, wenn man von den legendären Rieslandpassagen (☞ 185 A) oder denkbaren Zwergenstollen sowie Dunklen Pforten absieht. In offiziellen Publikationen werden Rieslandheimkehrer die absolute Ausnahme bleiben.

Dafür haben Sie als Spielleiter nun mit dem Riesland einen ganzen Kontinent in der Hand, den Sie nach Ihrem Ermessen und Geschmack ausgestalten können.

In Aventurien ist wenig über dieses sagenhafte Land bekannt: seinen Namen hat es von den Riesen, die dort leben sollen. Andere Quelle wiederum nennen das Riesland auch "Reich der Finsternis". Das legendäre Marhynia soll angeblich die Hauptstadt des Rieslands sein. Es soll große Länder mit verschiedenen Völkern geben, dunkelhäutige Menschen ebenso wie solche mit bunter Haut. Von Schwertmagiern, schwarzen Vulkanschratzen und Düsterwürmern wird berichtet und vom schwarzen Vizrangyi-Baum, dessen wasserfestes Holz manchmal an die Küsten getrieben wird. Die einzige bekannte Gegend des Rieslandes sind die Nebelauen, ein langgezogenes Tal an der Küste, etwa 450 Meilen östlich des bornländischen Neersand. Weitere Informationen zum Riesland finden sich in der **Geographia Aventurica** auf den Seiten 98ff.

SIEDLUNGEN, BODENSCHÄTZE UND BEWOHNER

In den Vorbergen des Ehernen Schwertes finden sich wenige menschliche Siedlungen. Die Bewohner dieser Dörfer leben von der Jagd auf Niederwild, ein wenig karger Landwirtschaft und vom Abbau der reichhaltigen Bodenschätze des Gebirges. Ein typisches Bergdorf im Ehernen Schwert besteht aus einer Handvoll niedriger Steinhäuser. Die Schindeln der flachen Dächer werden fast immer mit kleinen Felsbrocken beschwert, damit die scharfen Winterstürme die Hütten nicht abdecken

und sie haben keine Kamine sondern nur Abzugslöcher. Ziegen, Schafe und die wenigen Gepürgsküh' werden ebenfalls in den Behausungen untergebracht. Der Stall ist dabei meist nur durch eine einfache Bretterwand vom Wohnraum getrennt. Die Fenster sind, sofern überhaupt vorhanden, klein und können durch stabile Läden verschlossen werden. Damit der Sturmwind die Tür nicht aufdrücken kann, wird sie mittels eines schweren Riegels gesichert.

Viele Bewohner der Bergdörfer finden Brot und Arbeit in den Minen des Schwertes. So werden bei Notmark Kupfer und Zinn abgebaut, im Brograchtal bricht man auch ein wenig Marmor.

Absonderlichkeiten im Gestein

Häufig finden sich im Marmor seltsame Einschlüsse. Die Alchimisten und Gesteinskundler sagen, dass es zu Stein gewordene Feuersalamander und Erzkäfer sind, die bei der Entstehung des Ehernen Schwertes ihr Leben ließen. Ungewöhnlich ist auch, dass in dem Steinbruch alle paar Jahrzehnte im Marmor versteinerte Kreaturen aus dunkelster Vorzeit gefunden werden. Es scheint, dass hier einst eine elementare Katastrophe Wesen gefangen hat, die an Schlangen oder Skorpione erinnern, aber menschenähnliche Züge aufweisen.

Die Erträge werden an den Grafen von Notmark abgeführt, für die Bergleute bleibt nur ein geringer Lohn. Zudem ist die Arbeit nicht ungefährlich. Zwar schützen sich die Bergleute mit Eisenhelmen und ledernem Knie-, Ellbogen- und Schulterschutz, doch nützt das wenig, wenn ein ganzer Stollen einstürzt und Tausende Quader Gestein auf die Arbeiter hereinbrechen ...

Nördlich der Brograchquelle gehen Schwefelbrecher ihrem Tagwerk nach. Alchimisten zahlen hohe Preise für den besonders reinen Schwefel aus dem Ehernen Schwert. Doch auch die Menschen, die ihn abbauen, zahlen einen hohen Preis. Sie ver mummen zwar ihre Gesichter zum Schutz gegen die ätzenden Dämpfe und Stäube in den Minen, doch reicht dies nicht aus. Oft sterben die Schwefelbrecher in jungen Jahren an Krankheiten, die durch die Arbeit im Bergwerk bedingt sind. Die Bergleute glauben, dass der frühe Tod durch Siechtum oder ein Grubenunglück die Strafe dafür ist, dass sie Sumu vor der Zeit ihre Früchte entreißen.

Immer wieder auf der Suche nach neuen Vorkommen der verschiedensten Bodenschätze sind die sogenannten – und meist zwergischen – *Schwertprospektoren*. Sie bekommen von ihren Herren – seien es nun Grafen, Kaufleute oder Minengesellschaften – guten Lohn, wenn sie erfolgreich sind. Die Prospektoren sind eine eingeschworene Gemeinschaft und hüten ihr Wissen eifersüchtig.

Wenige Bewohner des Ehernen Schwertes verdienen ihren Lebensunterhalt damit, dass sie die heilkräftige Rinde der Atan-Kiefer sammeln. Ein Stein Atan-Rinde bringt zwar gutes Geld, aber der Aufwand, den man betreiben muss, um eine solche Menge zusammenzubekommen, ist immens. Zum einen ist ein eintägiger Aufstieg nötig um überhaupt zum Fundort zu gelangen. Dort findet sich meist nur ein



einzelner Baum, dem man nicht zuviel Rinde nehmen kann, da er sonst abstirbt und damit die Quelle für immer versiegt wäre. Meist kennt ein Rindensammler zwei oder drei solcher Fundorte, die er aber niemals verraten würde. Der Abstieg ins Dorf dauert ebenfalls wieder einen Tag. Dann muss die kostbare Rinde zum Verkauf in die Städte Notmark oder Paavi gebracht werden, was wiederum eine Reise von wenigstens einer Woche Dauer bedeutet.

Auch die meisten Bergkristallsammler bleiben zeitlebens arm. Doch wenigstens manch einer von ihnen hat Glück und findet ein so wunderschönes und großes Exemplar des firungefälli-

gen Kristalls, dass ihm der Verkauf einen bescheidenen Wohlstand beschert.

In den entlegeneren Waldtälern des Schwertes findet man natürlich auch Pelztierjäger und Fallensteller, die hier ihrer Profession nachgehen. Diese eigenbrötlerischen Gesellen unterscheiden sich kaum von ihren Vettern aus dem Sveltt- oder Kvilltal. Wem nach angenehmer Konversation ist, der sollte sich andere Gesellschaft suchen.

Ebenfalls im Ehernen Schwert leben die Nuanaä-Lie, ein wildes Nivesenvolk (siehe Seite 103ff.), die Blauen Mahre (siehe Seite 148f.) und die Brobim (siehe Seite 139ff.).



FULDIGORS REFUGIUM

»Wie meine Brüder hüte ich die Waage des Gleichgewichts, doch ich bin Fuldigor, der Beender. Ich greife nur ein, wenn Macht über ihre natürliche Zeit hinaus besteht.«

—Fuldigor zu Pher Drodont

»Fuldigor allein weiß ...«

—häufige Einleitung, wenn es um rätselhaft
oder verborgene Dinge geht

Immer wieder brechen Menschen in das Eherne Schwert auf, um dort nach **Fuldigor dem Beender** zu suchen. Er ist einer der sechs Alten Drachen, gilt als allwissend und ihm ist mythologisch-kosmologisch die Aufgabe zugewiesen,

Machtausübung ein Ende zu setzen, sollte sie ihre Zeit zu sehr strapazieren.

Von Zeit zu Zeit teilt Fuldigor sein Wissen mit den Sterblichen, was vor allem bekannt wurde, nachdem Rohal der Weise 511 BF seine Schülerin Niobara von Anchopal mit den berühmten Fragen ins Eherne Schwert sandte. Noch heute werden die Antworten Fuldigors in gelehrten Kreisen interpretiert und analysiert.

Aus diesem Grund brechen immer wieder Expeditionen zu dem Alten Drachen auf, um von ihm tiefere Erkenntnisse zu erhalten oder die Lösung welterschütternder Probleme zu erfahren. Zuletzt traten die sogenannte Lichtvogel-Expedition, die aus Raidri Conchobair, Morena vom Blautann, Ruban ibn



Dhachmani, Tenobaal Totenamsel und Pyriander Di'Ariarchos bestand, im Jahre 1020 BF und die sogenannten Drachenchronisten im Jahre 1034 BF den beschwerlichen Weg ins Eherne Schwert an.

DIE SUCHE NACH DEM ALTEN

Niemand weiß genau, wo der Hort des Alten Drachen liegt oder wo man Fuldigor bestimmt finden kann. Bereits die Recherche in den alten Quellen stellt eine echte Herausforderung dar, die Interpretation derselben ist hingegen eine Kunst, die nur wenige beherrschen.

»Eure ehrenwerte Spektabilität Orchet von Hirschfurten, meine ergebensten Grüße und besten Wünsche entsende ich Euch aus dem winterlichen Neersand. Leider kann ich, zu meinem tiefsten Bedauern, nichts Positives berichten. Trotz intensiver Nachforschungen und aller menschenmöglichen Untersuchungen unter Einbezug von geist- sowie körpermanipulierender Magie gelang es mir nach einjähriger mühevoller Arbeit nicht, mehr als bereits Vorliegendes zu präsentieren. Zum Verbleib, Aufenthalt sowie Handlung des allweisen Fuldigor sind keinerlei gesicherte Quellen auszumachen. Trotz vielerlei Behauptungen über Begegnungen mit dem benannten Alten Drachen hielt keiner der Augenzeugen einer eingehenderen Befragung stand, wessenthalben alle Aussagen nachträglich als unwahr zu revidieren waren. Auch nach der Durchführung mehrerer Expeditionen war es mir nicht möglich, Anhaltspunkte bezüglich des Aufenthaltes Fuldigors zu entdecken. Odilbert Fingerzeig, Neersand, den 18. Boron 1009 BF«

—aus einem Brief des Adeptus maior Odilbert Fingerzeig an seine Spektabilität Orchet von Hirschfurten

So ergeht es den meisten, die Fuldigors Aufenthaltsort finden wollen und so manch einer kommt bei dem Versuch den Drachen zu erreichen im Ehernen Schwert zu Tode. Der Alte Drache lässt sich zwar bisweilen von Sterblichen aufsuchen, aber längst nicht von jedem. Eine Audienz beim Allweisen erhalten, ihm wahrhaftig gegenüberzutreten zu dürfen, ist eine unbeschreibliche Ehre für jeden Aventurier.

Denn es stellt sich immer die Frage, warum oder wofür sollte jemand Fuldigor bemühen will. Der Beender denkt in anderen Dimensionen als jeder Sterbliche, sein Horizont und die Tiefe seines Wissens sind göttlich zu nennen. Niemand käme also auf die Idee, den Alten Drachen aufzusuchen, um ihn um Hilfe gegen Räuber zu bitten, die ein Dorf terrorisieren – denn kosmisch gesehen – und in diesen Bahnen denkt Fuldigor – ist derlei völlig ohne Bedeutung.

PRÜFUNGEN AUF DEM WEG

»Seit Tagen schon versuchten magische Fallen uns abzuschrecken: Elbennebel wallte auf und formte sich zu mannigfaltigen Trugbildern, Wettermeisterschaft ließ eiskalten Sturm über uns hereinbrechen. Feurige Menetekel erschienen auf den Wänden, hohle Vokolimben warnten uns in unbekanntem Sprachen vor dem Weitergehen. Meine Fähigkeit, Magie zu sehen, hatte mich einigen Bannkreisen ausweichen lassen, aber meinen Söldnern hatte die Kraft des Erzes alle großen Waffen aus den Händen gerissen. In jedem Stein, in jeder Wand konn-

ten solche Fallen lauern, manche davon von Drachenmacht vor Jahrtausenden angelegt, manche davon erst vor wenigen Wochen! Die Botschaft war stets die gleiche: »Kehr um, wenn du das schon fürchtest.«

Ich jedoch fürchtete nichts so sehr wie meine unbefriedigte Wissbegier am Ende meines Lebens – so war ich der einzige, der bis zum Ende der Schlucht ging. Unter mir lag der Krater, größer als jeder, den ich zuvor gesehen hatte. Die Bresche, durch die ich getreten war, war unverkennbar durch Magie geformt. Der Alte Drache wollte, dass Sterbliche ihn aufsuchen konnten – gewisse Sterbliche!«

—aus dem Compendium Draconomagia des Erzmagiers Pher Drodont von Nebachot, Hela-Horas-Zeit, Abschrift der Akademie zu Punin, Übersetzung aus dem Tulamidya

Grundsätzlich muss sich Fuldigor sich nicht profaner Mittel wie magischer Fallen bedienen, denn allein kraft seiner Gedanken kann er leicht verhindern, dass sein Aufenthaltsort von Sterblichen entdeckt wird. Der Suchende wird gewissermaßen per undurchschaubarer Illusionen stets am Ziel vorbeigelenkt, oder eine plötzliche Eingabe bringt ihn unversehens von seinem Trachten ab. Die Fallen, von denen Pher Drodont schreibt, sind als Prüfung zu verstehen und eher ein Zeichen dafür, dass Fuldigor einer Audienz nicht abgeneigt ist.

Dem einen oder anderen Sterblichen hat der Alte Drache jedoch nach den Prüfungen die Gnade gewährt vor ihm treten zu dürfen. Um zu veranschaulichen, wie eine solche Begegnung abläuft, folgen hier nun vier prominente Beispiele:

AM ZIEL – DIE BEGEGNUNG MIT EINEM ALTEN DRACHEN

»Doch als er des Allweisen ansichtig wurde, da verließ den Unbezwingbaren der Mut. Er sank auf die Knie, und es ward ihm verwehrt, die Frage zu stellen. Der Allwissende aber wusste längst, was Leomar bewegte, und antwortete ihm dennoch frei heraus. Dass der der edelste aller sey, der Demut vor dem Wissen zeige und die Weisen ehre. Da erschrak der Recke wohl mächtig, freute sich aber der Antwort sehr.«

—aus einer alten Chronik des Rondra-Tempels zu Baburin über den Besuch des Heiligen Leomar bei Fuldigor

»Fuldigor sprach nicht nur so, dass jeder von uns seine Muttersprache vernahm – das taten viele Zauberwesen. Vielmehr führte Er mit jedem von uns ein eigenes Gespräch. Wenn fünf Menschen im Regen stehen, werden sie dann vom gleichen Wasser nass? Der Strom, der sich wellenartig über uns ergoss, war für jeden sterblichen Geist zu viel. Jeder von uns nahm andere Tropfen der Wahrheit auf und tausendmal mehr versickerten ungehört (...) In meinem Kopf rauschte es, als ob ein ganzer Ozean langsam rings um mich abfloss. Ich war sicher, nur einen Bruchteil von Fuldigors Antwort behalten zu haben.«

—aus: Am 50. Tor – Von der Problematik weithreichender Prophezeyungen, Niobara von Anchopal, um 550 BE, Exemplar der Hohen Akademie zu Punin

»Unwillkürlich war ich auf die Knie gefallen, als die gewaltige Sprache der Drachen über mich hinwegbrauste. Es waren zugleich Worte, Gedanken und Bilder; Löwengebrüll, Sturmwind und



Aschenhauch. Mein Leib und mein Geist erbebten unter dem Ansturm einer Macht, die so alt war wie die Welt.

Fuldigors erste Antwort brach mit Urgewalt über mich herein. Jeder seiner Gedanken war wie ein glitzernder Kristall voll gezackter Kanten, die in das offene Fleisch meines Geistes drangen. Seinen Inhalt zu verstehen hieß nur ihn aufzunehmen, wo seine Schärfe sich am wenigsten schmerzhaft in meinen begrenzten Verstand fügte.

Aber wo mir das gelang, erahnte ich die Schönheit von Sanftmut und Weisheit darin. Mein Gehirn erzitterte, als sich gewaltige Bilder und Vorstellungen in überirdischen Farben ihre Bahn hinein brachen. Ich taumelte unter dem Eindruck von Erinnerungen, die nicht meine waren. Mich trafen Folgerungen, die zu ziehen ich außerstande war. Ich benötigte später noch Stunden, um Bilder zu verstehen, die in Augenblicken auf mich einstürzten. Und manche von Fuldigors Offenbarungen liegen bis heute unzugänglich in meinem Geist wie Diamanten, die wohl niemals gefunden werden.«

—aus den persönlichen Aufzeichnungen Raidri Conchobairs

»Etwas hatte sich verändert. Der Wind auf unserer Haut fühlte sich plötzlich warm an, und es lag ein Hauch von Asche darin. Vollkommene Stille ließ das Blut in unseren Ohren rauschen. Wir blickten auf und plötzlich standen wir ihm gegenüber. Wo eben noch die schroffen Wände des Kraters aufragten, glänzten nun grünlich schimmernde Schuppen. Sein gewaltiger Leib umschloss uns, nein, das ganze Tal. Erstreckte sich bis zum Horizont und schien uns doch beinahe zu berühren. Was gerade eben noch eine Felspalte hoch über unseren Köpfen war, öffnete sich nun mit goldenem Glanz und die Last von Äonen streifte unsere Seelen, als der Blick des Alten Drachen auf uns fiel. Dann erfüllte eine Stim-

me unsere Gedanken, sanft wie die Morgensonne auf glitzerndem Schnee und zugleich tosend und unaufhaltsam wie ein eisalter Wasserfall, der uns erfasste und forttrug. "Willkommen, Sterbliche! Ratsuchende/Fragende! Ihr habt den Beginn eurer Suche/Bestimmung/Reise erreicht."«

—Erzählung eines Drachenchronisten, neuzeitlich

Auch wenn der alte Drache unnahbar ist, bietet er eine Anlaufstelle für echte Helden, die ihn in außergewöhnlichen Angelegenheiten aufsuchen können. Und möglicherweise wollen die Helden Fuldigor gar nicht aus eigenem Antrieb heraus aufsuchen, sondern begleiten einen berühmten Magier oder weisen Kirchenfürsten bei seiner Expedition ins Eherne Schwert. Und Schließlich kann es sein, dass Fuldigor selbst – gerade wegen seiner Perspektive als Unsterblicher – die Hilfe von Helden braucht. Denn Fuldigor selbst greift nicht aktiv in die Geschichte der Welt ein, sondern agiert häufig mit Hilfe von aufrechten und wackren Helden.

VOM UMGANG MIT EINEM ALTEM DRACHEN

Fuldigor ist ein göttliches Wesen, das Sterbliche nicht mit ihren beschränkten Sinnen erfassen können, von daher sehen wir von einer konkreten Beschreibung des Alten Drachen ab.

Wenn Helden dem Alten Drachen gegenüber treten, sollten Sie sich bei Ihrer Darstellung an den obigen Quellen orientieren und das Aussehen Fuldigors nur vage umreißen. Stattdessen sollten Sie auf die Besonderheit der Begegnung und die Macht des Wesens abheben, das vor den Reisenden ruht.

Die meisten Menschen, die Fuldigor bisher begegnet sind, konnten im Nachhinein die Frage nicht beantworten, wie der Alte Drache wirklich aussieht – allein ein Hauch von Göttlichkeit, unermesslichen Alters und tiefer Weisheit ist ihnen lebhaft im Gedächtnis geblieben.

Um das Auftreten des Alten Drachen gebührend in Szene zu setzen, sollten Sie sich vorher Gedanken darüber machen und einen Text dazu verfassen, der auf Ihre Helden abgestimmt ist, damit Sie während des Vortrags nicht ins Stocken kommen, was die besondere Stimmung der Begegnung zerstören würde. Halten Sie dabei Ihre Ausführungen so vage wie möglich, aber so konkret wie nötig – und greifen Sie auch auf die Erfahrungen Ihrer Spieler zurück. Denn es kann gut geschehen, dass sich in die wirklichen Sinneseindrücke der Helden Bilder mischen, die ihrer eigenen Vorstellung und Vergangenheit entspringen. So kann jeder Held eine andere – und eigene – Erinnerung an den Alten Drachen mitnehmen und einer sehr wohl den berühmten Wald aus tausendjährigen Eichen auf dem Rücken des Alten Drachen gesehen haben. Von offizieller Seite aus wird dazu keine Aussage getroffen werden.

Entscheidend ist allein, dass ein Zusammentreffen mit Fuldigor ein derart beeindruckendes Erlebnis ist, dass es Helden für den Rest ihres Lebens prägen sollte und keinesfalls als weitere Drachenbegegnung 'abgehakt' werden darf.





DER EISIGE NORDEN

DIE NEBELZINNEN UND DIE FIRNKLIPPEN

Die Nebelzinnen für den eiligen Leser

Geographische Grenzen: Golf von Riva, Bernsteinbucht

Landschaft: Granit- und Basaltgebirge, mit bis zu 6.000 Schritt Höhe, mit nebelverhangenen sowie eis- und schneebedeckten Türmen

Bekannte Erhebungen: die Gipfel der Nebelzinnen tragen keine Namen

Pässe: Phexenskluft

Wichtige Gewässer: Nuran Leskari

Bevölkerung: sehr dünn besiedelt; insgesamt wenige hundert Blaue Mahre, Firnelven Fjarninger und Grolme; kaum Nivesen, Norbarden und Südländer

Bemerkenswerte Tierwelt: Mammut, Mastodon, Säbelzahn-tiger, Smaragdspinne

Besondere Orte und Mysterien: Firunsfinger mit Asainyf, Gespensterkessel, Kreis von Thorumbash, Schlierental, Spinnenschlucht

LANDSCHAFT

»In den Tagen, als der Pakt zwischen Göttern und Giganten jung war, entbrannte zwischen EFFerd und seinem grimmen Bruder FIRun eine Fehde um die Lande des Nordens. Dies aber erfüllte den Götterfürst mit Zorn, und so riet ihm sein listenreicher Bruder PHEX, dass um des Friedens Willen ein Sumukind der Giganten Streit beenden solle. So sandte PRAios INGerimm aus und wies ihm, einen Wall zu errichten, der die beiden Rivalen voneinander trennen möge. INGerimm aber war misstrauisch ob dieses Auftrags und verrichtete sein Werk daher in großer Hast. Und so kam es, dass der titanische Wall Lücken aufwies. Da wob der listige PHEX dicke Nebel um die stolzen Zinnen, die den Makel vor den beiden Brüdern bis heute verhüllen und dem Bollwerk seinen Namen gaben.«

—aus: Aventurische Götter- und Heldensagen, Rommilyser Ausgabe, 936 BF

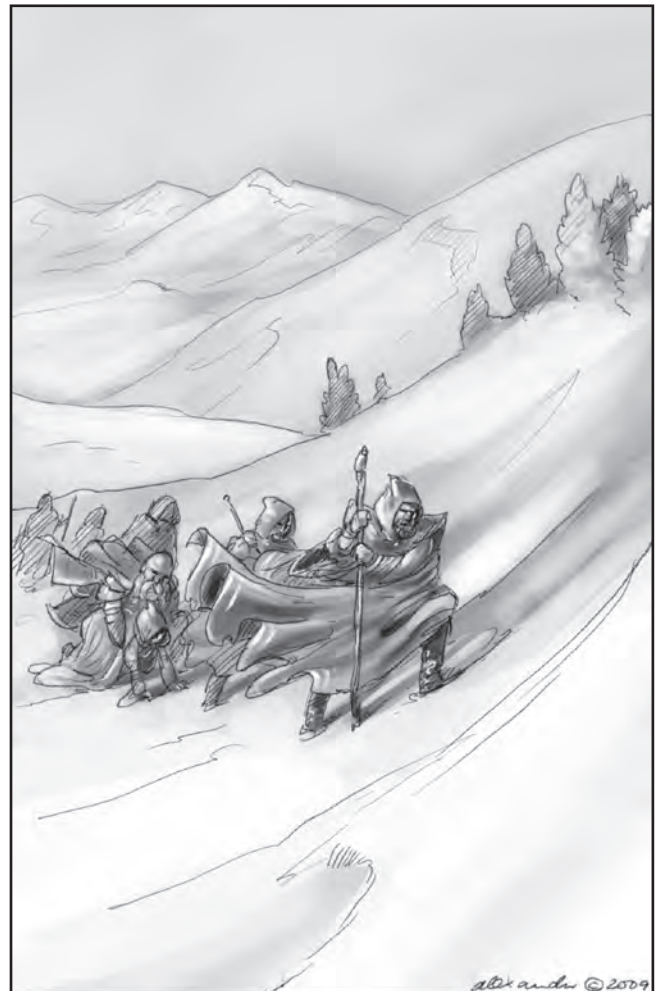
Umschlossen vom **Golf von Riva** im Süden und der **Meerlunge** im Norden, nehmen die **Nebelzinnen** als Gebirgszug aus mächtigen Granittürmen und basaltene Zinnen ihren Anfang. Sie erstrecken sich durchzogen von wellenartigen Höhen, über eine Länge von 600 Meilen bis hin zur Bernsteinbucht. Die Nebelzinnen schützen den Golf von Riva und die südlicher gelegenen Lande vor dem klirrend kalten *Flyrijas*, wie die Nivesen den *Firunsatem* nennen. Die stets schnee- und eisbedeckten Gipfel des Gebirges, zwischen denen sich beinahe immer dichter Nebel auftürmt, erreichen auf der Landzunge im Westen, den **Firnklippen** (oder *Hohen Nebelzinnen*, wie die Thorwaler dieses Gebiet nennen), eine Höhe von bis zu 6.000 Schritt.

Doch trotz seiner Ausdehnung und Größe ist nur wenig über diese 'letzte Grenze zum Eisreich' bekannt. Das wenige, das wir wissen, stammt vor allem aus alten Sagen und Märchen sowie von den Berichten vereinzelter Nivesen, Goldschürfer, Abenteurer und Felljäger, die es hier verschlagen hat.

Die namenlosen, in ewigem Schnee erstarrten Gipfel der Nebelzinnen, die sich wie die Türme einer Gigantenfestung in den eisigblauen Himmel erheben und durch die ständig der Firunsatem mit schneidender Kälte fährt, sind angeblich noch von keinem menschlichen Wesen erstiegen, geschweige denn

betreten worden. Und doch heißt es, dass man dort oben – in knapp 4.000 bis 5.000 Schritt Höhe – auf merkwürdige Versteinerungen seltsamer Meerestiere stoßen kann. Außerdem soll es hier oben einen bitterkalten Eisnebel geben, der zu schwersten Erfrierungen führen kann.

Je tiefer man in die Nebelzinnen mit ihren majestätischen Flanken, schroffen Felswänden, steilen Rücken und messerscharfen Graten eindringt, umso unwirtlicher und gefährlicher wird die Bergwelt. Wer den Aufstieg dennoch schafft, erreicht alsbald die Frostgrenze des Gebirges, hinter der sich

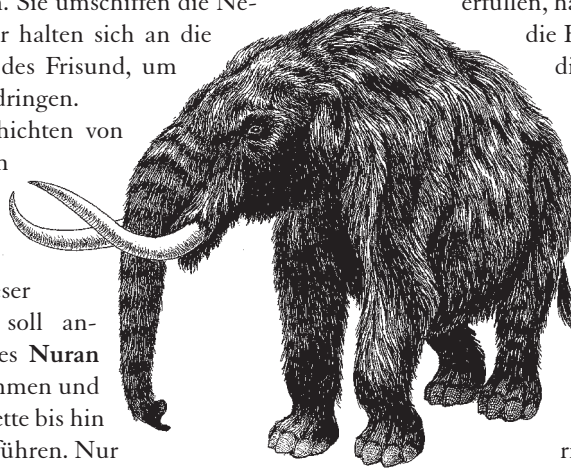




schneebedeckte Hochebenen mit schroffen Felstitanen und urwüchsigen Gletschern abwechseln, die in eisiger Stille talwärts walzen. Zuweilen stößt man auf eingefrorene Katarakte, die zu kristallener Pracht erstarrt sind. Manche dieser Wasserfälle gehören zu jenen Gebirgsflüssen, in denen es Vorkommen von Rotgold geben soll und um die sich so manche Goldschürfer legende rankt.

WEGE IN DIE NEBELZINNEN

Die Nebelzinnen gelten bis heute als unpassierbar und sind eine der menschenleersten Regionen Aventuriens, denn selbst diejenigen, die es in Firuns Eisreich zieht, schlagen für gewöhnlich andere Wege ein. Sie umschiffen die Nebelzinnen im Westen oder halten sich an die alten Handelswege nahe des Frisund, um zur Bernsteinbucht vorzudringen. Dennoch berichten Geschichten von einem verborgenen, stets in dichte Nebel gehüllten Pass, der in Anlehnung an eine alte Sage *Phexenskluft* genannt wird. Dieser geheimnisvolle Passweg soll angeblich im Quellgebiet des **Nuran Leskari** seinen Anfang nehmen und über die frostige Gebirgskette bis hin zur Küste der Meerlunge führen. Nur einmal – in grauer Vorzeit – sollen die Nebelschwaden den Blick auf den Pass freigegeben haben, als Schrate vom Listenreichen den Durchgang erlehten. In anderen Geschichten ist von einem *Phexensdienst* die Rede, den Suchende leisten müssen, um die Nebel des Passes zu lüften.



Die Jahreszeiten in den Nebelzinnen

Da die Nebelzinnen vom Ausläufer des Guldlandstroms in der Meerlunge profitieren, ist das Klima hier insgesamt milder als etwa in den **Eiszinnen** (siehe Seite 72f.). Das wirkt sich vor allem auf die mittleren Höhenlagen aus, wo im Sommer die Schneeschmelze früher als im östlichen Nachbargebirge einsetzt. Dann tauen die auf dem Gebirge lastenden Eismassen, und wahre Sturzseen fluten mit Macht hinunter in den Golf von Riva. Die Flüsse an der Südflanke der Nebelzinnen sind dann bis hinunter zur *Schwadenküste* zum Bersten mit gurgelnden und schäumenden Wassermassen angefüllt, die vielen Leskarern alljährlich Hab und Gut rauben.

Im Gebirge erblühen dann auf den weitläufigen Ebenen gedrungene Gräser, Pilze, Moose und andere Firngewächse, wie die knotigen Triebe des *Sturmkriechers*, die langsam aus ihren eisigen Säulen heraustauen und auf den kurzen Sommer hoffen. Wer die Hochebenen in dieser Zeit durchwandert, findet dicke Moospolster, die sich nach jedem Tritt wieder schlüpfend mit Schmelzwasser vollsaugen wie grüne, gelbe, feuerrote und lehmgraue Schwämme. Auch hier lauern Gefahren, denn dies ist die Zeit gefährlicher Schnee- und Geröll-Lawinen, die ganze Hänge ins Rutschen bringen können. Zahlreiche Mammut- und Mastodonherden wandern jetzt aus den Tiefen des Südens hinauf auf die Hochebenen der Nebelzinnen – und mit ihnen die gefährlichen Säbelzahnträger der nördlichen Steppen, die auch vor der Jagd

auf Menschen nicht zurückschrecken. Kurz vor Einbruch des Winters ziehen die Fellriesen dann auf unbekanntem, nebelumflorten und nur ihnen bekannten Wegen (den geheimnisvollen *Mammutpfaden*) über das Gebirge – um dann über die zugefrorene **Firunsstraße** einem unbekanntem Ziel auf dem **Yetiland** entgegen zu wandern.

BESONDERHEITEN UND LEGENDEN DES GEBIRGES

Mit den wallenden Nebelschwaden und dichten Wolkenbänken der Nebelzinnen, die die Luft mit klammer Feuchtigkeit erfüllen, hat etwas Eigentümliches auf sich. So berichten die Bewohner Leskari von grauen Nebelwänden, die Wanderer unvermittelt Dinge wie Bausch umschließen, und ehrfurchtgebietenden Nebelkaskaden, die sich von den titanischen Gipfeln der Eiszinnen wasserfallartig in tiefe Schluchten und Schründe ergießen. Dort sammeln sie sich zu wabernden Dunstseen, auf denen sich zuweilen riesige Gesichter zeigen sollen, die unnachgiebig den Blick auf den Grund so manchen Tals verstellen. Andere Sagen wissen von wispernden *Nebelgeistern*, aber auch von *Irrlichtern* oder tückischen *Grufnebeln* zu berichten, die den Bergsteiger zu tödlichen Fehlritten verleiten.

Auch um einige der nebelüberfluteten Täler ranken sich geheimnisvolle Legenden. Die bekannteste ist die vom **Schlierental**, wo angeblich geheimnisvolle *Steintrolche* ihr Unwesen treiben – in ständiger Furcht vor dem Licht der Praiosscheibe, das sie zu Fels erstarren lässt. Im **Gespensterkessel** hingegen stehen den Gerüchten nach die geschwärzten Ruinen einer vergangenen Siedlung, deren Bewohner seit einem ungenannten Frevel auf ihre Erlösung warten. Noch geheimnisvoller – und vor allem gefährlicher – ist die von Geysiren erwärmte **Spinnenschlucht** im Osten des Gebirgszuges, an deren Grund sich ein blühender Nadelwald ausgebreitet hat und durch die stets Gewölk treibt. Hier entspringt ein warmer Fluss, in dessen Bett sich haufenweise eisklare Diamanten befinden sollen. Allerdings haben sich schon vor langer Zeit zwei Kolonien empathisch begabter *Smaragdspinnen* niedergelassen, die unter den angelockten Tieren reichlich Ernte halten. Nicht nur, dass diese Spinnen mit Netzen Jagd machen, in denen hypnotisch funkelnde Eiskristalle und Diamanten eingewoben sind, besorgniserregend ist vor allem die Mär von einem riesigen, ebenso intelligenten wie alten Spinnenweibchen namens *Girkra*, die angeblich sogar über magische Fähigkeiten verfügt. Hinter den manchen der gefrorenen Eisvorhänge erstarrter Wasserfälle hingegen kann man ab und an einige wunderschön glitzernde *Kristalhöhlen* finden, die – traut man den Kristallzüchtern der Angroschim – zuweilen sogar lebende Kristalle bergen sollen.

Irgendwo in den Nebelzinnen liegt eine weitere Höhle, die unter den Schamanen der Nivesen als *Yksinäi* bekannt ist. Es heißt, ihr Zugang sei versperrt und können nur von solchen Kaskju oder Kasknuks geöffnet werden, die dringend den Rat der Ahnen benötigen. Denn es heißt in den Überlieferungen



der Nivesen, Yksinäi sei ein Ritualort, an dem die Geister alter Hochschamanen leichter zu vernehmen sind, als anderswo. Von den Nebelzinnen handelt auch die alte *Legende der Kalten Braut*, für deren Verbreitung man sich schnell den heiligen Zorn der Firun-Geweihten zuziehen kann. Vor Urzeiten soll der unberechenbare Kor um Firuns liebliche Tochter Ifirn geworben haben, doch im Gegensatz zu ihren anderen vier Freiern mochte sie sich ihm nicht hingeben. Da tat der zorngefüllte Kor Ifirn Gewalt an, und so gebar die Göttliche eine fünfte Schwanentochter, deren Herz aber von Hochmut und eisiger Mordlust erfüllt war. Sie verabscheute ihre vier Geschwister und begegnete selbst ihrer milden Mutter nur mit Verachtung. Da es sie zürnte, dass sie Ifirn an Macht nicht gleichkam, bot sie sich in ihrer unbeherrschten Machtgier jenem Gott feil, der ohne Namen ist. Als ihre vier Geschwister diesen Frevel bemerkten, packten sie ihre bössartige Schwanenschwester, stopften ihr das Süßmaul mit Daunen und verbannten sie auf den höchsten Gipfel der Nebelzinnen, wo ihr zorniges Flüstern und ihr Wutgeschrei noch heute erklingen sollen. Aus Rache hat sie geschworen, die geheimsten Arkana ihrer göttlichen Geschwister zu verraten, sollte je ein Wesen ihren kalten Kerker erklimmen.

Und so kommt es, dass nicht nur die Geweihten des Namenlosen bis heute nach ihres dunklen Herrn 'Kalter Braut' suchen ...

Im Westen der Nebelzinnen, ebenfalls in eisiger Höhe gelegen, befindet sich der geheimnisvolle *Kreis von Thorumbash*, einer der seltsamsten Geodenringe Aventuriens, der fest in der Hand von Eisgeoden ist (☉ 139 A).

BEWOHNER DER NEBELZINNEN

Nivesischen Jägern vom Stamme der Hokke, genauer aus der Sippe der Belo-Karen, sind einige der Mammutpfade bekannt und so schlagen sie am südlichen Rand der Zinnen ihr Sommerlager auf, um hin und wieder mit ihren wölfischen Brüdern Jagd auf die riesigen Tiere zu machen. In die Höhen des Gebirges allerdings ziehen die Nivesen nie.

Für das in den Nebelzinnen heimische und ebenso 'barbarische' wie zähe Volk der Fjarninger (siehe Seite 105ff), dessen Kultur fast ausschließlich von der Mammutjagd abhängt, ist dies nur ein weiteres Indiz für die göttliche Abstammung der riesigen 'Donnerwanderer'. Die muskelbepackten und unberechenbaren Hünen sind die einzigen menschlichen Bewohner der Nebelzinnen, die ständig hier leben. Neben ihnen sind in den Weiten des zerklüfteten Gebirgszuges nur noch ein halbes Dutzend Clans der Firnelven (siehe Seite 124ff) und einige hauptsächlich im Osten der Nebelzinnen ansässige Sippen der Schurachai (siehe Seite 136ff) heimisch.

Es soll allerdings nicht verheimlicht werden, dass Berichte von Pelzjägern existieren, die in den Nebelzinnen auf mysteriöse Zwergenbingen gestoßen sein wollen. Angeblich sei in ihrer Nähe stets unheimliches Stampfen und Donnerrollen zu hören, das aus den lichtlosen Schächten nach oben dringt. Der Schnee um die Bingen sei mit schwefelgelben Ablagerungen durchsetzt, und jene Zwerge, die hin und wieder ans Tageslicht treten, seien an Körper und Gesicht "so schwarz wie Ruß". Sie ziehen anscheinend nur aus, um in den höheren Gebirgslagen gnadenlos Jagd auf Wühlschräte zu machen, die sie versklaven und in ihre Stollen treiben. Nimmt man die Erzählungen ernst, jagen sie allerdings nicht nur Wühlschräte ...

Bekannt ist auch, dass auf den Gipfeln der *Firnklippen* einige Drachen ihre Horte aufgeschlagen haben, die von dort aus nicht nur Jagd auf Karene und Mammuts machen, sondern zuweilen auch auf jene Seeleute, die mit ihren Schiffen aus dem Golf von Riva auslaufen. Unter ihnen ist wenigstens ein *Winterdrache*, der sich von den Fjarningern verehrt lässt. Weit im Osten der Gebirgskette soll 1022 BF ein turmhoher Riesenalk im Kampf mit einem jungen Riesenlindwurm gesichtet worden sein. Seitdem geht das Gerücht um, dass sich der Tierkönig der Alken von seinem im Ehernen Schwert vermuteten Horst in die Nebelzinnen zurückgezogen habe.

Ebenfalls in großer Höhe, verteilt über Höhlen und Gletschergrotten, sollen Grottenschräte und Blaue Mahre im ewigen Zwist leben. Von letzteren heißt es, dass sie wegen eines uralten Fluchs das Meer meiden wie ein Fisch die Wüste. Auf sie geht vermutlich auch die Sage von den 'Blauen Männern der Nebelzinnen' zurück, 'die die Schneemassen mit donnernder Gewalt herabstürzen lassen, um alles unter ihnen zu begraben' (mehr über diese Wesen finden Sie auf Seite 148f.).

DER FIRUNSFINGER

Die nordöstlichen Ausläufer der Nebelzinnen bilden eine schmale Halbinsel, die weit in Ifirns Ozean ragt und von jedem Schiff auf der Route Glyndhaven-Leskari mühsam mit vielen Tagen Zeitverlust umfahren werden muss. Die vergletscherte Bergkette des Firunsfingers ist nur schwer passierbar und auch an der schmalsten Stelle südwestlich Glyndhavens keine Alternative für den Seehandel. Schlechtgelaunte Thorwaler bezeichnen die Halbinsel auch als "Firuns Stinkefinger", mit dem er den Menschen zeigt, was er von ihren Bemühungen im Reich des Eises hält.

DER ASAINYF

»Ich fiel weinend auf die Knie, Eisbärtatzen und schneeweißes Fell bedeckten mein Gesicht. Der Weiße Mann wollte mich nicht bis zu Ifirns Ozean senden. Der Asainyf war mir erspart geblieben.«

—Graf Orsino vom Falkenhag, firungläubiger Adliger, nach seinem Bußgang nach Bjaldorn, 1019 BF

»Torstor Om schritt gegen den Nordwind aus, um das Ende der Welt zu erreichen, wo der Polardiamant glitzert. Doch immer wieder wurde er zurückgeweht, in Eisspalten eingeklemmt und von der Kälte bezwungen, dass er fluchte und das Beil ins Eis hieb. Doch da er nicht wusste, auf wen er fluchen sollte, machte er sich auf, den Herrn über Eis und Schnee zu finden. Er fand ihn alt und bärtig auf einem Gletscherberg, so groß wie ganz Hjalland. Torstor Om stellte sich breitbeinig vor ihm auf und sprach: "Nenne mir deinen Namen, auf dass ich dein Werk verfluchen kann." Der Gott aber sagte nur ein Wort: "FIRUN". Das warf Torstor Om mit solchem Eissturm vom Berg, dass er bis in die Wälder der Bartlosen in das Geäst von Föhren geschleudert wurde, von wo ihn die Wilde Jagd bis nach Thorwal hetzte. Als er dort abends wieder heimkehrte und ihn seine Ottajasko wegen seiner blauen Flecke und Erfrierungen fragte, an denen jeder andere gestorben wäre, sprach er nur vom Alten vom Berg'. Den Namen Firuns aber hat er nie in den Mund genommen.«

—aus der Sage von Torstor Om, stark verwässert von einem Barden in Kendrar erzählt



Mitten auf dem Firunsfinger glitzert das Eismassiv des **Asainyf**, das wie eine Lanzenspitze aus der verwitterten Firnwildnis ragt. Der gewaltige Berg besitzt eine weitläufige Nordflanke mit scharfen Kanten, während der eisneblige Gipfel im Süden an einem meilenhohen Gletscherbruch abfällt. Frühere Pilgerberichte sprechen von einem weit kleineren Höhenzug. Bisweilen fährt ein Knirschen durch das Monument Firuns, als würde es weiter gen Himmel sprießen. Vielleicht handelt es sich – wie manch Geweihter des Firun erzählt – um eine jener Eisklingen oder Pfeilspitzen, die der Winterkönig für die Letzte Schlacht am Ende aller Zeit aus dem kalten Element schlägt, so wie sein Bruder Ingerimm in der Charyptik das Schwert des Südens schmiedet.

Der Asainyf gilt als jener Ort, an dem sich Firun beziehungsweise Frunu den Thorwalern oder Fjarningern vor vielen Epochen offenbart hat, weswegen beide Völker den Wintergott bisweilen als 'Alten vom Berg' umschreiben und beiden der Gipfel heilig ist. Den Mittelländern ist Firun dagegen erst seit der Entdeckung der Eisigen Stele an der Pandlariemündung in den Neunaugensee im Jahr 340 v.BF bekannt.

Der kaltgebettete Gipfel ist Ziel für sehr gottesfürchtige, verzweifelte oder selbstbewusste Pilger und Bußgänger. Denn die Besteigung ist mörderisch. Wer den Aufstieg wagt, entledigt sich langsam all seiner Kleider, heruntergerissen vom Willen, sich ganz dem Urteil der Wintergottes zu stellen, oder fortgeweht von eishauchenden Geistwesen. Nackt und blau angelaufen erreicht man zitternd die verborgene Bergspitze, achtet nicht auf die Leiber der Erfrorenen, sondern richtet seinen Blick nur auf jenen Thron aus Eiszapfen inmitten der den Gast empfangenden Kälte. Während der Pilger erfriert, flackern Visionen in seinem Geist, und er vernimmt das Grollen eines Eisbären. Nur jeder Dritte erwacht von Ifirns Kuss berührt wieder rechtzeitig und flieht den kalten Ort, alle anderen beenden hier ihr diesseitiges Dasein.

Der Überlebende ist oft erfüllt von einer Berufung, einem Schattenbild gleich Eisblumen am Fenster, das ihn zu neuen Taten drängt.



ÍFIRNIS OZEAN

Andere Namen: Transboreales Meer (nach alter bosparanischer Bezeichnung), Mare Glaciei (Dunkle Zeiten), Loppuhai (Nujuka)

Allgemeines Bild: grauschwarzes Wasser; mäßiger Seegang; südwärts, sanfte Dünung; Tidenhub etwa 1 Schritt; im Sommer geschlossenes Packeis hinab bis 150 Meilen nördlich von Yeti-Land, im Winter bis zur Linie Paavi–Leskari, südlich davon jeweils Treibeis

Meeresteile (von West nach Ost): Swafnirsrast, Freydirsbank, Gjalskafjord, Golf von Riva, Meerlunge, Firunsstraße, Bernsteinbucht, Brecheisbucht sowie Gletschermeer (ständig vereister Norden des Ozeans)

Inseln: Olportsteine, Yetiland, Bäreninseln

Fanggründe: gelegentlich, dann aber sehr fischreich

Bedeutende Häfen (von West nach Ost): Olport, Gjalskermund, Enqui, Riva, Leskari, Glyndhaven, Paavi
Seemächte: Thorwaler, Rivaner, selten nostrische, albernische und horasische Kauffahrer

Personen: Goswyn Orezarson (Meister der Brandung für Ifirns Ozean, Tempelschiff *Sankta Efferdane*), Hjorvard der Wanderer (Skuldur), Zyla (Kapitänin der *Salyrvan*)

Mysterien: Flutenkehle (Mahlstrom), Amanahti (Wassergeist), Goraanthan (sprechender Eisberg), der Walfriedhof, Schiffsfriedhof an der Firunsstraße, halbgöttliche Kinder Swafnirs und Ifirns

Gefahren: Kälte (bis *Grimmfrost*), Nebel, treibendes Eis, Sturm (Rondrikan, Blizzard); Navigation schwierig; sehr selten Piraten

Das nördliche Weltmeer, benannt nach der milden Tochter Firuns, umfasst alle Ozeangebiete zwischen den Olportsteinen und den Küsten des Ehernen Schwerts. Das eisige Wasser verliert sich in graublauer Tiefe und kräuselt sich an der Oberflä-

che in meist mäßiger Dünung. Der nie ermattende, von Norden wehende *Firunsatem* (die Thorwaler kennen ihn als eisige *Frenjara*, die Nivesen als *Flyrijas*) wird nur selten vom trägen *Nuianna* aus Nordwest unterbrochen, der den kühl wallenden



Nebel des westlichen Meeres herüberträgt. Zum Glück für Seefahrer ziehen die verheerenden Eisstürme aus den frostkalten Höhen, nach firnelfischem Vorbild *Blizzard* genannt, noch seltener herauf. Dann aber drohen sie, Segel zu zerfetzen und das Schiff gegen scharfe Klippen zu werfen.

Im Sommer erblickt man nur hier und da eine treibende Eisscholle oder einen wandernden Eisberg. Doch in Firuns Jahreszeit schiebt sich das Meereis weit nach Süden und macht bis zur Höhe von Leskari Seefahrt unmöglich. Dichtes Treibeis schwappt dann bis in die südlichsten Meeresteile, im Golf von Riva und dem Gjalskafjord kann man auf Festeis gehen. Im Westen bewirkt der warme Gildenlandstrom, dass das Meereis erst weiter im Norden beginnt. Wenn das Meer gefriert, bildet es zunächst einen ölig schillernden Eisbrei, auf den das dünne Pfannkucheneis folgt. Erst wenn Trinkwasserschläuche schon längst geborsten sind, friert das Meereis zu dicken Schollen und Eisflößen. Manchmal haftet das Eis am Meeresboden, und es gehört zu den hässlichsten Geräuschen, die ein Kapitän je hören muss, wenn ihm der Kiel auf Grundeis geht.

Ifirns Ozean soll nicht nur bisweilen vom Gottwal *Swafnir* durchpflügt werden, dessen Kampf gegen *Hranngar* schon zwei historische Jahrhundertwellen verursacht haben soll.

Hier lassen thorswalsche Sagen auch allerlei halbgöttliche Wesenheiten hausen, die mal ungestümen, mal schläfrigen Kinder *Swafnirs* und *Ifirns*. Der Silberschwan *Aidari* ist als Schutzheiliger der Jäger auf See und Weiher auch Mittelländern bekannt, wohingegen die *Schwimmende Eisblume* und der *Schwannendelphin* so viele verschiedene Namen haben, wie es Skalden zwischen *Ingväl* und *Gjalska* gibt.

EISBERGE

Vor allem im Frühling kalben die Gletscher des Ehernen Schwerts, der Grimmfrostöde und der Nebelzinnen und schaffen die Schrecken der Schifffahrt in Ifirns Ozean: Eisberge.

Nivesen haben einst beobachtet, wie bei Yetiland ein Stück Schelfeis von der Größe einer Grafschaft abbrach, ehe es weiter auseinander riss. Seeleute berichten mehrfach von einem Eisfloß dieser Größe auf hoher See, auf dem es eine ganze "blaugebänderte Stadt, bewohnt von Kristallgeflügelten" geben soll. Auf manchen Eisbergen wachsen grüne Luftalgen, die das kalte Gebilde von der Ferne wie blühende Inseln aussehen lassen. Dass der Gjalskafjord entstanden sei, weil ein gewaltiger Eisberg dort gegen Land trieb, ist jedoch nur thorswalsches Sagen-gut.

Die Strömung kann Eisberge weit nach Süden treiben, wo sie sogar schon manchen Schiffbrüchigen vor dem Ertrinken gerettet haben. Die südlichste Sichtung war vermutlich ein hausgroßer Eisblock, der auf der Zyklopininsel *Phrygaios* strandete und dort von Minotauern umtanzt wurde. Ein jährlich auf-

tretender Konvoi von einem Dutzend Eisbergen, die stets mit seltsam gefärbten Seehunden im Schlepptau der gleichen Route folgend die Küste entlang treiben, bis sie auf der Höhe von *Grangor* schmelzen, gibt Gelehrten Rätsel auf. Fast ist es, als wollten sie vergeblich irgendein Ziel erreichen.

Gefahrvoll ist es, wenn eine mit dem Eisberg abgetriebene Kreatur wie ein Frostwurm, *Firunsbär* oder *Yeti* bei Gelegenheit Land oder ein Boot zu erreichen versucht – als Ersatz für sein schmelzendes Gefährt.

Eine Märchengestalt des Nordens ist *Goraanthan*, der sprechende Eisberg mit Gigantenfratze, der einst von einem Splitter des Steins der Weisen getroffen wurde. Er verwahrt in seinem Innern ein Kleinod, das ihm ein Geweihter oder Zauberer übergeben hat. Auch die Geschichte von den *Fliegenden Eisbergen*, bei deren Zusammenstoßen Schnee und Hagel auf die Erde fallen, ist beliebt.

FISCHE UND EFFERDSFRÜCHTE

Tagelang müssen die Kutter der Fischer nach Fanggründen Ausschau halten, doch wenn sie mal einen Schwarm gefunden haben, scheint er unerschöpflich. Häufig sind *Prembutt*, *Olporter Hering*, *Dorsch* und der große, blaugeschuppte *Kabeljau*.



Der Tran der *Salzarele* ist für das Gift *Purpurblitz* vonnöten. *Aale* und *Lachse* befinden sich auf dem Weg von oder zu den reißenden Flüssen der Nordlande. Einige Fischarten besitzen kein farbiges Blut und wirken vollkommen durchsichtig. Die *Ifirnssprotte* soll sogar durch festes Eis schwimmen können. Der *Zitterrochen* fängt *Rondras* Blitze ein und hortet sie am Grund der Tiefen See, heißt es. Räuber unter dem Eis sind der *Hammerhai* (angeblich Abkömmlinge eines von *Ingerimm* aus *Wut* ins Meer geschleuderten Hammers, den *Efferd* nicht mehr zurückgeben wollte) sowie der gigantische *Ifirnshai*, der jede Erschütterung auf der Eisdecke spürt und selbst Packeis auf der Jagd durchbricht. Die größte getötete Kreatur dieser Art, der 17 Schritt lange *Weißer Hai von Frisov*, riss ein Dutzend Menschen in die Tiefe und ziert heute den *Festumer Efferd-Tempel*.

Blauleuchtende *Rippenquallen* jeder Größe teilen sich die offene See mit *Kalmaren* und den in der Tiefe lauernden *Dekapi*.



Im eisigen Flachwasser häufen sich Seeigel, die auf Küstenfelsen stachlige Polster bilden. Die Silbermünzen ähnelnden *Swafnirstaler* foppen nicht nur Landratten. Die *Eisenkrabbe* kommt an vielen Felsküsten vor, meidet aber die Bernsteinbucht wie die *Zorgan-Pocken*.

RIESEN DER MEERE

Zwar wurden auch in Ifirns Ozean schon gehörnte und angeblich sogar schwarze *Seeschlangen* gesichtet, doch die Könige des Meeres sind hier unbestreitbar die Wale. Swafnirs Tier, der *Pottwal*, taucht bis zu eine Stunde lang in lichtlose Tiefen auf der Suche nach Dekapi und Riesenkalmaren. Das Blasen und der Gesang der friedlichen *Olportwale*, auf denen sich Seepocken und Schiffsklammerer festhalten, ist in allen Buchten zu hören. Der gewaltige *Grünwal*, über 40 Schritt lang, sieht mit seinen Barten kleine Krestiere aus dem Wasser, die die Thorwaler als *Krill* bezeichnen. Sein langsam schlagendes Herz hat die Ausmaße einer kleinen Kutsche; durch seine Hauptschlagader könnte ein Mensch kriechen. Zu den kleineren Walen gehören Efferds allgegenwärtiger *Delphin* und der *Schwertwal*, der Seehunde und im Rudel sogar größere Wale jagt.

Viele Walgattungen ziehen mit den Jahreszeiten und treffen sich im Sommer zu Tausenden im Norden. In Ifirns Ozean finden sie Krill zum Fressen und zehren zur Winterzeit in den tropischen Breiten, wo die Jungen zur Welt kommen, von ihrem Speck. Leskari, Frisov, Glyndhaven und Paavi sind typische Walfanghäfen. Mengbiller Walfänger haben schon öfter bei Walen abgebrochene Harpunen gefunden, die die Initialen ihrer Kollegen aus dem Norden trugen – und umgekehrt. Der Walfriedhof soll irgendwo an den Gestaden von Ifirns Ozean liegen: Eine hallende Grotte im 200 Schritt mächtigen Schelfeis, die sich nur durch einen Tauchgang erreichen lässt.

FIRNYA – DIE GLETSCHERKÜSTEN

Unter den Vögeln und Lebendgebärenden des Nordens sucht man vergeblich kleine Arten: Nur Leibesmasse, Speck oder ein dichtes Federkleid schützen vor der Kälte.

Meerkälber schlurfen langsam über Eis und Felsen, während sie im Wasser auf Fischjagd pfeilschnell werden. Schutz gegen *Firunsbären*, die Robbentöter der Firnelfen und die Jäger aus den Küstensiedlungen bietet das rechtzeitige Erreichen des Wasserlochs. Die bis zu sechs Schritt langen *Seetiger* wissen sich mit ihren mächtigen Stoßzähnen ihrer Haut zu erwehren.

Ganze Strände sind sommers voll von krabbenfressenden *Eiderenten*, die manchmal auch von Fjarningern als Nutztiere gehalten werden. Riesige Kolonien von *Blaumöwen* und *Tölpeln* besetzen an windgepeitschten Felskliffen jeden Rechtspann mit Nistplätzen, an denen der Lärm schnatternder und kreischender Vögel niemals endet. Gehässige *Fischräuber* (Nujuka: *skua*) jagen den Möwen keifend ihre Beute ab oder töten Jungtiere. *Alken*, deren große Vetter das Eherne Schwert zu zertrümmern suchen, watscheln in der Gischt umher. Die *Weißsturm-vögel* werden von Seeleuten einfach nur Stinker genannt, da sie sich bei Bedrohung erbrechen. Der *Albatros* verbringt offenbar sein ganzes Leben auf dem Meer und gilt als Glücksvogel. Tötet man ihn aber, dann bringt er 13 Jahre Unglück, wie es unter Seeleuten heißt. Geschieht dies auf einem Schiff, dann wird der Albatrostöter meist mit ein paar Vorräten in einem kleinen Boot ausgesetzt, um den Rest der Mannschaft nicht zu

gefährden. Selten einmal sieht man die Silhouette des *Seedlers* oder eines *Frostwurms*, der Fische jagt, indem er das umgebende Wasser vereist. Die zierliche *Küstenseeschwalbe* scheint die ganze Welt zu kennen, folgt sie doch – so behauptet es die Voggelkundlerin Roana vom Amboss – Aves' Ruf im Herbst bis zu unbekanntem Gestaden südlich von Brabak und erscheint im Frühling wieder an Ifirns Ozean.

Die *Boronsküttentaucher* oder *puin guin*, wie die Firnelfen sagen, watscheln unbeholfen an Land, sind im Wasser aber gazelgleich gewandt. An den Küsten bilden sie Kolonien bis zur Bevölkerungszahl Gareths. Dicht zusammengedrängt brüten die Größten von ihnen in Firuns Grimmfrost Eier aus, damit die Jungen zum Frühlingsanfang schlüpfen und im Sommer Zeit haben, sich Fettvorräte anzufressen.

KOGGEN, KNORREN, UMJAKS – SEEFAHRT AUF IFIRNS OZEAN

»Gesunken in Ifirns Ozean im vergangenen Jahr:
Holken "Goldene Trutz", 30. Rondra, im Nebel aufgesetzt
Knorre "Siebenstern", 19. Efferd, unbekannt
Kogge "Sturmbraut", Travia, im Eissturm gesunken
Kogge "Harpunenkuß", Anfang Ingerimm, von Wal gerammt
Otta "Manrekdrahe", ca. 12. Ingerimm, Eisberg
—Schiffsregister der Allgemeinen Schiffsglocke,
Festum, Ausgabe Praios 1023 BF

Ifirns Ozean gilt für die Schifffahrt gemeinhin als gefährlichstes der vier Aventurien umgebenden Weltmeere. Zwar gibt es kaum Piraten, doch die Unbilden des Wetters, die abweisenden Gletscherküsten, das treibende Eis und die geringe Anzahl von Häfen machen jede Seereise zu einem Anbändeln mit Marbo. Üblicherweise findet Seefahrt zwischen Peraine und Boron statt, die Route nach Glyndhaven und Paavi ist nur von Ingerimm/Rahja bis Efferd nutzbar. Ist der Golf von Riva noch vielbefahren, kann man die Schiffe, die die Firunsstraße jährlich passieren, an Händen und Zehen abzählen.

Am häufigsten sieht man die bunten Segel von Thorwaler Schiffsgemeinschaften und die Flagge der Rivaner Händler, den weißen Firunsbär- oder Silberfuchskopf auf Rot. Mit Koggen und Knorren befahren Hai- und Walfänger den Ozean. Auf einen Kapitän aus dem Süden geht die Konstruktion einer Art Katamaran zurück, bei dem der getötete Wal zwischen den Schiffsrümpfen heimgeschleppt wird. Nostrische oder horasische Schiffe tauchen nur selten auf, und ein Schiff aus dem Mittelreich oder noch fernerer Seemächten sorgt in jedem Hafen für Aufregung (☞ 201 B). Erstaunlich wendig bewegen sich nivesische Fischer und Robbenfänger mit Kajaks oder den größeren Umjaks in Küstennähe zwischen Eisschollen.

Die Navigation nach Sonne und Losstern ist oft unmöglich, wenn sich mächtige Wolkenwälle über das Firmament schieben oder der Himmel die Farbe alter Knochen annimmt. Selbst Südweiser und Kusliker Kompass sollen immer unzuverlässiger werden, je weiter man nach Norden kommt. Es bleibt also die Orientierung an Landschaftspunkten. Die mit Abstand genauesten Karten des Eismeer besitzt die Thorwaler Kartothek, wo seit Jahrhunderten die Aufzeichnungen wagemutiger Hetleute zusammengetragen werden. Der *Große aventurische Atlas* nimmt sich bescheiden aus, und Bastan



Munters schlechte Zeichenhand ist hinlänglich bekannt. Das Wissen um fahrbare Routen, geeignete Lagerplätze, örtliche Gefahren und nicht zuletzt die gesuchten Fanggründe und Ressourcenlagerstätten sind in den unwirtlichen Weiten von Ifirns Ozean Gold wert. Sie verrät ein Kapitän oder Navigator oft nur weiter, wenn er sich zur Ruhe setzt.

Die kurze Zeit des schiffbaren Ozeans wird schmerzhaft von den fünf Namenlosen Tagen durchschnitten. Die Mannschaften suchen einen Hafen auf oder ankern betend in einer geschützten Bucht, wo man hofft, dass einen die Meergeister und Dunkelschrecken der Zeit zwischen den Jahren nicht erreichen.

BEHINDERUNG DER SEEFAHRT DURCH EIS

Meeresregion	Monat											
	PRA	RON	EFF	TRA	BOR	HES	FIR	TSA	PHE	PER	ING	RAH
Swafnirsrast	o	o	o	o	o	o	o	*	*	*	o	o
Freydirsbank/Gjalskaküste	o	o	o	o	o	o	*	*	**	*	o	o
Golf von Riva/Gjalskafjord	o	o	o	o	o	*	***	***	**	**	*	o
Meerlunge	o	o	o	o	*	*	**	***	***	**	**	*
Firunsstraße	*	*	*	**	***	***	***	***	***	***	**	*
Bernsteinbucht	*	o	*	*	**	***	***	***	***	**	**	*
Brecheisbucht	*	o	o	*	**	***	***	***	**	*	*	*
Gletschermeer (bei Nordumfahrung von Yeti-Land und Grimmfrostöde)	**	*	*	**	***	***	***	***	***	***	***	**

o eisfrei, sporadisch Treibeis möglich; * mäßige Behinderung durch Treibeis; ** starke Behinderung durch Treibeis; *** Packeis, Seefahrt unmöglich, evtl. Fortbewegung mit Schlitten oder Eissegler möglich (siehe auch Karte auf Seite 172)

DIE BERNSTEINBUCHT

Zwischen den majestätischen Gletschern des **Firunsfingers**

und der **Grimmfrostöde** erstreckt sich die Bernsteinbucht, die mit ihren schwindelerregenden Steilküsten wirkt, als hätte ein Gigant einst ein gewaltiges Loch in Sumus Leib gebissen. In die graue Bucht rauscht der beißende Firunsatem meist so ungebremst wie das Henkersbeil auf den Hals. Der mitleidlose Nordwind schiebt bis in den Perainemond driftende Eisplatten über- und gegeneinander, lässt sie ächzen und stöhnen wie in zorniger Klage über die verlorenen Seelen all der vielen Nordmeerfahrer, die in dieser Bucht ihr Leben lassen mussten. Seit 1500 Jahren soll die vereiste *Galeere Sanins III.* hier irgendwo zu finden sein, mitsamt konservierter Leichen und kostbarer Seeinstrumente. Am besten vermag es ein bekanntes Lied der thorwalschen Skalden auszudrücken, mit welch mulmigen Gefühl Seefahrer in die Brecheisbucht einfahren – und welche Trauer sie hinterlassen, wenn ihr Schiff nicht wiederkehrt:

*Nach Thorwal ging die Fahrt, der Heimat zu,
der Wellen Schaukeln wiegte mich zur Ruh.
Ich hatte einen Traum, so weh und wahr,
von Hetmann Faenwulfs unbesiegter Schar.*

*Mit hundert Ruderern im Faramond
fuhr er ins Wintermeer, wo Ifirn wohnt,
zu suchen den Weg zum fernen Rand der Welt,
dort, wo das Wasser von der Erde fällt.*

*Durch Hagelsturm und Unbill ging die Fahrt.
Ein Eisberg ihnen zum Verhängnis ward.
Nur der Nivese in dem Lederboot
umschiffte ihn sicher und entgeht dem Tod.*

*Aus der Bernsteinbucht, wo der Walfisch singt,
von Faenwulfs Schicksal keiner Kunde bringt,
von Faenwulfs Schicksal keine Zunge spricht,
ob er bei Swafnir weilt – ich weiß es nicht.*

*Mein Herz ist schwer und jeder Freude bar.
Auf allen Meeren such ich Faenwulfs Schar.
Zehntausend Taler gäb' ich gerne her,
wüsst' ich, dass Faenwulf noch am Leben wär'.*

Auch im Sommer behindern Eisschollen und Eisberge noch den Seeweg und machen bei Sturm die Bucht zu einem wogenden Hexenkessel. Wer in Seenot gerät, lässt leicht alle Hoffnung fahren, denn – so sagt man – in der Bernsteinbucht reißt der Wind alle Gebete an Firun und Efferd von den Lippen. Man hat aber auch schon von ein oder zwei Schiffen gehört, denen der Unergründliche Hilfe sandte: Dann schält sich aus der Dünung ein doppelrumpfiges Drachenschiff, von dem Tempelglocken läuten. Der Meister der Brandung für Ifirns Ozean, *Goswin Orzarson* (siehe Seite 166), fährt mit der *Sankta Efferdane* auf der Suche nach einem Schlüssel im Kampf gegen das Eisreich *Gloranas* durch die Bernsteinbucht und andere Meeresteile.



Selten sind die Momente, in denen der Firunsatem schweigt, die Bucht bis auf das vielfache Knacken des Eises still daliegt und die Sterne am kalten Firmament so klar leuchten, als ob man sie mit der Hand pflücken könnte. In der Mitte der Bucht kann man bisweilen den sagenhaften *Versunkenen Wald* unter den Fluten sehen. Der Ursprung dieses Labyrinths von geborstenen und versteinerten Bäumen am Meeresgrund gibt Rätsel auf.

An die steile, schroffe Küste schließt sich im Süden grauer Sandstrand an, in dem der namensgebende Praiosstein funkelt. Bernsteinsammler sind im kurzen Sommer unterwegs, um die goldbraunen Schätze zu finden. Die Anlegestellen Glyndhaven und Frisov sind die einzigen Häfen für Nordmeerfahrer im Umkreis von 500 Meilen. Deutlich länger als die Südländer leben schon Fjarninger, Nivesen, Schneegoblins und Firnelfen an der Küste.

Auf der in die Bucht ragenden Halbinsel *Nikku* (aus dem Nujuka: Wolf) verorten Legenden der Nivesen und Norbarden das *Nebelschloss* des unsterblichen *Grauen Königs*, der großes Wissen über die Lande des Nordens besitzen soll (👁️ 179 D). Im Osten der Bucht quillt beständig der Malmarsguss brodelnd und zischend ins Meer. Dieser Lavastrom aus den Eiszinnen verhindert selbst im tiefsten Firun ein Zufrieren des Meeres auf mehrere Meilen. Von den Vulkanen der Eiszinnen treibt bisweilen bei Ostwind Asche über die Bucht, die tage- oder wochenlang den Himmel zur Nacht verfinstert, das Eis schwärzt und in die Lungen dringt.



GLYNDHAVEN – DIE QUELLE DES BERNSTEINS

Einwohner: 550 (20 % Norbarden), einige Dutzend Schneegoblins, einige Rote Zwerge

Herrschaft/Politik: freie Siedlung, Ordnungsanspruch des Praiosklosters, oft herrscht das Recht des Stärkeren

Garnisonen: 5 Sonnenlegionäre, 15 Bannstrahler

Tempel: Praios, Efferd, Phex-Kapelle mit Mocoscha-Schrein

Gasthöfe /Schänken: Gasthaus *Daumenweiße* (Q4/P5/S14), Schänke *Zum Blasloch* (Q3/P4/S5)

Handel und Gewerbe: Walfang und -verarbeitung, Robben- und Pelzjagd, Bernsteinsammeln

Wichtige Tage: 2. Praios (traditionell Aufbruch der Bernsteinkarawane gen Süden), Anfang Travia (Walbrandung)

Besonderheiten: Bernsteinfunde müssen dem Praios-Kloster verkauft werden, Reisende werden kontrolliert, Bernsteinschmuggel

Stimmung in der Stadt: Der Met ist teuer, der Umgang rau, die Diebe dreist und die Praioten selbstherrlich – aber die Schätze des Nordens sind nah und morgen sind wir reich.

Am grauen Strand der westlichen Bernsteinbucht kauern etwa 50 Hütten aus grobem Bruchstein und Brettern zwischen den eisschollentragenden Fluten des Meeres und den flechtenbewachsenen Granithängen des Firunsfingers. Wenn von den Vulkanen der Eiszinnen Asche über die Bernsteinbucht weht, taucht sie den Ort oft tagelang in Dunkelheit. Bläst Firun dagegen einen Eissturm von Norden, werden manche Hütten umgeweht, als seien sie aus Reisisg zusammengebunden.

Glyndhaven ist eine in den letzten 20 Jahren stark angewachsene Siedlung in Firuns Reich. Und obwohl hier die Interessen von Walfängern, Norbarden, Pilgern und Dienern des Praios, Alteingesessenen und Zuzüglern heftig aufeinanderprallen, eint hier doch alle der Wille, dem Norden seine Reichtümer zu entreißen.

GESCHICHTE UND JAHRESLAUF

Der Ort existiert schon seit Jahrhunderten als festes Lager der Norbarden, die den Bernstein (Alaani: *glyndschan*) am Ufer der Bucht sammelten und Handel mit den Eisvölkern trieben. Robben- und Walfänger erwählten sich den Ort als Ankerplatz auf Grund naher Quellen und eines Phänomens, das man nur als Efferdgeschenk ansehen kann: Alljährlich stranden hier im Herbst bis zu einem halben Dutzend Pottwale an der Küste und ersticken qualvoll an ihrem eigenen Gewicht. Diese *Walbrandung* ist der größte Festtag für die messerwetzenden Flenser und Trankocher, deren Handwerk das Meer rötet und die Luft mit rauen Gesängen erfüllt.

Im Jahr 898 BF bekam Glyndhaven die Konsequenzen der Unabhängigkeit des Bornlandes mehr als 100 Jahre zuvor zu spüren: Da der bornische Staat alle Bernsteinfunde vereinnahmte, suchte die Praios-Kirche nach neuen Vorkommen des heiligen Steins. In Glyndhaven wurde mit erheblichem Aufwand ein Kloster vom *Orden des Heiligen Hüters* errichtet, das fortan nicht nur Schätze verwahrte, sondern auch den Handel mit nivesischem Bernstein kontrollierte: Nun musste jeder Fund des sonnenglitzernden Steins unverzüglich für geringes Entgelt (2 S/Karat; etwa die Hälfte des ortsüblichen Preises) und eine hastig dahingesprochene Benediktion dem Kloster überbracht werden. Bannstrahler wachen zwar über



diesen Anspruch, können jedoch nicht alle Reisenden, geschweige denn die gesamte Küste der Bernsteinbucht kontrollieren. Alljährlich reist im Praios eine Karawane des Klosters mit 20 Ponys und 15 Bewaffneten über die Bernsteinroute gen Süden, um den Sonnenstein zu den Steinschneidern Festums und Gareths und in den Schoß der Kirche zu führen. Auf dem Rückweg bringt man liturgische Utensilien, Bier und Rüben sowie neue Orden aus dem Tempel der Sonne mit.

Mit der Etablierung Glorians in Paavi **1021 BF** flohen von dort etliche Walfänger und ließen sich in Glyndhaven nieder. **1032 BF** häuften sich Funde von Bernstein, der fremdartige und nicht entschlüsselte Zeichen trug. Die Hohe Hüterin Quenia rief Gelehrte und Glücksritter Aventuriens auf, in den Norden zu reisen und bei der Entschlüsselung dieses Rätsels – als Teil der *Quanionsqueste* der Praios-Kirche – zu helfen. Nahrung ist knapp geworden, die Norbarden verlangen immer unerschämtere Preise, die Mönche bemühen sich, das Korsett des Glaubens um die Siedlung fester zu schnüren, und die Walfänger konkurrieren um Fanggründe, sobald die Bucht im Frühling auftaut.

RUNDGANG DURCH DIE SIEDLUNG

Robbenstrand

Das sandige Ufer ist flach und von Basaltfelsen durchsetzt. Schiffe müssen weiter draußen ankern, kleine Boote liegen überall am Strand. Am **Krustensand (1)** werden die gefangenen Wale und Robben zerlegt und ihr Tran in Bottiche ausgelassen. Der stete Blutschwall hat den Strand dauerhaft rotbraun gefärbt und zieht Fäden zwischen den Kieselsteinen. In halbgetrockneten Schleimpfützen sitzen Asselspinnen. Struppige Schneegoblins schippen unter Mowengekreisch das unbrauchbare Gekröse für einen Hungerlohn zu verwesenen Haufen zusammen, auf denen sich Ratten und Riesenamöben tummeln. Manchmal werden Firunsbären von den Fleischhaufen angelockt und sorgen unter Jägern und Firunpilgern für Furore.

Andere Goblins binden Tranfässer, die in großen Stapeln gelagert werden, bis man sie auf Handelsschiffe hievt. Zwischen den Fischerhütten werden Stockfische reihenweise zum Trocknen aufgehängt und Netze geknüpft. Priemkauende Walfänger entspannen sich gerne beim sportlichen Harpunenwerfen auf große Zielscheiben (nüchtern) oder weglauende Goblins (betrunken). Über allem hängt der charakteristische Gestank von verbranntem Fett, den der Wind von den Transiedereien bis nach Bernsund, dem Siedlungskern, hinüberträgt.

Aus dem Bein angeschwemmter Wale wurden die Dachsparren des kleinen **Efferd-Tempels (2)** geschnitzt, der halb in den Schwemmsand der Brandung, halb in das Wrack einer horasischen Schivone gebaut wurde. Durch Nachgeben des Untergrunds weist das Gotteshaus eine beträchtliche Schiefelage auf. Wenn bei stärkerem Wellengang der Altarraum mit den geopferten Swafnirtalern, ein paar Südweisern, der *Axt Hetmann Faenwulfs* und der *Nordlichtgirlande* unter Wasser steht, gilt dies als sakraler Moment. Die thorwalsche Geweihte *Mara Tevilsdottir* flucht vergeblich gegen den Walfang und betet mittlerweile häufiger zum Kwassetz als zum Launenhaften. So sind auch ihre Seebestattungen eher unfreiwillig erheitend als besinnlich.

Der **Bootsschuppen Kavlun (3)** bessert mit teurem Holz aus dem Süden Sturm- und Eisschäden an Knorren und Koggen aus und legt bisweilen Schaluppen auf Kiel. Der rüstige *Estor Kavlun* trägt stets einen lächerlichen Dreispitz als Talisman auf dem Kopf (☉ 179 A).

Bernsund

Im höher gelegenen Bernsund stehen vor den beiden Trinkstuben Paaviponys und Hundeschlitten, Unrat sammelt sich an den Häusern. Durch Matsch und Schnee stapfen manchmal Bannstrahler, die schweigsame Jäger, Händler und Seeleute auf geschmuggelten Bernstein hin untersuchen. Zweimal täglich marschieren Mönche ins Dorf, um Predigten des Sonnengottes zu halten. Firnelfen sieht man in Glyndhaven kaum, aber bisweilen kommen Fjarninger aus den Nebelzinnen und wickeln mit wenigen Worten Tauschhandel ab.

In der abends lärmerfüllten **Schänke Zum Blasloch (4)** rotten sich Walfänger, Robbenschlächter, Bernsteinsucher und übles Gesindel bei Kwassetz, Meskinnes und Dinkelbier zusammen, prügeln aufeinander ein, wetten bei Rattenkämpfen, fluchen über "gierige Norbarden", "fanatische Funzel-Pfaffen" und die "götterverfluchte Eishexe" oder geben Geschichten zum Besten wie die vom Kopfgeldjäger Sven Gabelbart und wie er den Würger von Gordask zur Strecke brachte. Der Name des Wirtes ist nicht nennenswert, da er ohnehin fast jeden Monat wechselt.

Firunpilger, die auf dem kalten Weg zum Asainyf sind, nehmen mit dem **Gasthof Daunenweiße (5)** Vorlieb, wo man geräucherte Grünwurz und Yäckrippchen mit Gries speisen kann. Die firungläubige Bewirterin *Nasen-Kendra* lässt ihr Haus jedoch auch mal tagelang für die Pirsch im Stich, wenn sie ein neues Gerücht über den menschenähnlichen Bären *Homursus* hört, der ein sagenhaft kostbares Fell haben soll.

Wutzelhaus (6) nennen die Glyndhavener verächtlich ein gut verriegeltes Haus, in dem ein halbes Dutzend Roter Zwerge lebt. Diese leuchtend rot gekleideten Angroschim gehören zu einer Sekte, die für ihr ominöses Oberhaupt alle Schätze Aventuriens zusammenraffen wollen. Vermutlich haben sie schon eine beträchtliche Menge Meergold gehortet und Bernstein herausgeschmuggelt, doch nachprüfen möchte das niemand, da die kleinen Kerle, wenn man sie zu sehr reizt, schnell in einen wuterfüllten Kampfrausch verfallen.

Es mag erstaunen, hier mit dem **Haus des Silberfuchses (8)** eine Phex-Kapelle vorzufinden, doch der Handel mit den Schätzen des Nordens ist eine bedeutende Existenzberechtigung Glyndhavens. Die Holzreliefs von Mond, Füchsen und Sternenschätzen mögen plump wirken, dafür ist das hier ebenfalls eingerichtete Heiligtum der Bienengöttin Mocoscha stets mit Honig und Bernstein eingedeckt. Bernstein mit insektoiden Einschlüssen, wie man ihn am Rande der Bernsteinbucht ungewöhnlich häufig findet, gilt Norbarden als der Mocoscha heilig. Den mutmaßlichen Phex-Geweihten *Ribulik* hat ein Gelöbnis nach einem Großen Wunder hierher verschlagen. Er befindet sich im steten Streit mit den Hütern des Praios-Klosters und fordert den freien Handel mit Bernstein. Ribulik vertritt offenbar den wahren Hochgeweihten des Fuchstempels, dessen Identität nur er kennt.

Das **Kontor Irgeljoff (9)** ist ein großer Wehrbau, der gleichsam als Krämerladen, Lagerhaus und große Remise dient. Die



Irgeljoffs unter Sippenoberhaupt *Jaguschek* halten in Glyndhaven und Frisov einen Großteil des Handels in ihren Händen und unterlaufen insgeheim das Bernsteinmonopol der Praios-Kirche, wo es nur möglich ist. Die Sippe umfasst in Glyndhaven über 60 Mitglieder, von denen sich manche gut auf den Umgang mit der Molokdeschnaja verstehen und andere so begabte Diebe sein sollen, dass sie sogar bis in den Hort des Monasteriums vordrangen.

AURJĪDALVR (9) – DAS MONASTERIUM DER HÜTER

Das Kloster des Ordens vom Heiligen Hüter Arras de Mott wurde – angeblich durch einen göttlichen Fingerzeig – auf einem porösen Hügel errichtet, dessen Gestein bei näherer Betrachtung eher wie zusammengespeicherter Sand erscheint.

Die bescheidenen **Mauern** und Wehren reichen aus, die Schneecorks abzuhalten, die immer wieder die rotgekleideten vier Hüter und 21 Mönche des Ordens attackieren, da deren Gewandfarbe als tairachheilig gilt. Fünf Sonnenlegionäre wachen im Torhaus über das Kloster, während die meisten der 15 Bannstrahler für gewöhnlich im Dorf oder an der ganzen Bernsteinküste unterwegs sind. Die Schlafkammern bieten auch Platz für Praios-Pilger, die den Fingerzeigen des Sonnen Gottes folgen. Die Mönche mühen sich mit Ziegenzucht und Gemüseanbau ab. Im klammen **Scriptorium** kopieren sie verbotene Bücher und praiosgefällige Werke. Die Hohe Hüterin *Quenia Goldwige vom Berg* blickt vom Dach des **Tempels vom Weißen Licht** häufig zu den Gestirnen auf und glaubt, einer neuen Kalender- und Zeitrechnung auf der Spur zu sein. Der Sakralbau des Tempels ist über und über mit Bernstein geschmückt. Kurios ist das Dreiecksportal aus goldschimmerndem Holz, das einst in der Brandung gefunden und kurzerhand in das Kloster eingebaut wurde: Es zeigt allerhand eckige Symbole, greifenähnliche Wesen und einen Luchskopf, der die Tempelbesucher mit den Augen zu verfolgen scheint. Nachts wurden angeblich schon Lichtblitze gesehen, die im Portal zuckten.

Die wenigen Tage, an denen die Sonnenscheibe klar und deutlich am immergrauen Nordhimmel zu erkennen ist, werden mit Inbrunst gefeiert. Ironischerweise führt der Umstand, dass sich die sonst stets präsenten Bannstrahler und Hüter an diesen 'Fürstentagen' im stiller Eintracht auf dem Klosterge-lände versammeln, um hier selbstversunken dem Sonnengott zu huldigen, erst recht dazu, dass phexische Umtriebe in der Siedlung Auftrieb erhalten.

In der gongbekrönten **Arrasbastei** liegt der Zugang zum unterirdischen Hort des Klosters, wo nicht nur der Bernstein zwischengelagert wird, sondern auch die Bücher und Schätze des Ordens (☞ 179 B).

FRISOV, DAS PULVERFASS

Einwohner: etwa 250 (je 15% Nivesen und Norbarden)
Herrschaft/Politik: Gewaltherrschaft des Schulzen Irgeloff

Tempel: Efferd-Schrein

Gasthöfe/Schänken: Schänke *Zum Windfang* (Q3/P4/S6)

Handel und Gewerbe: Walfang und -verarbeitung, Handel mit Pelzen und Mammuton, Zwischenhafen auf dem Weg in den Süden

Stimmung in der Stadt: In der angespannten Stimmung Frisovs sind viele Freunde die beste Lebensversicherung.



Frisov ist zwar in den letzten zehn Jahren durch Flüchtlinge aus dem Herzogtum Paavi, sesshaft gewordene Nivesen und Glücksritter aus dem Süden auf ein Vielfaches der vorherigen Größe angewachsen, dennoch wirkt der kleine Hafen auf der Ostseite der Mündung des Frisund auf Südländer wie ein verschlafenes Nest. Etwa zwei Dutzend Holzhütten und einige dreckige Baracken bieten den Bewohnern Unterkunft und selbst die in Frisov ansässigen Nivesen leben nicht mehr in traditionellen Zelten, sondern in den muffigen und düsteren Häusern.

Während der Herrschaft Gloranas im Osten landeten viele Nordlandfahrer lieber in Frisov und löschten hier ihre Ladung, die dann von den ansässigen Norbarden weiter nach Süden verbracht wurde. Auch heute verhält es sich ähnlich durch die schwierig zu befahrende Passage durch die Bernstein-

bucht nach Paavi. Dadurch wächst besonders im Sommer die Zahl der Einwohner durch anwesende Seeleute weiter an. Die einheimische Bevölkerung lebt inzwischen zum Großteil von diesem Warenverkehr, zum Teil aber auch als einfache Fischer, Walfänger und Jäger.

Viele der Neusiedler sind abgerissene und verzweifelte Gestalten, die eine gewisse Rücksichtslosigkeit an den Tag legen müssen, um ihren Lebensunterhalt zu sichern. Dadurch sind die sich inzwischen in der Rolle der Minderheit wiederfindenden ursprünglichen Frisover auf ihre neuen Nachbarn nicht sehr gut zu sprechen. Dies hat sich noch verschärft, seit der beliebte Dorfschulze und Wirt des Windfang, *Welf Nattel*, 1025 BF bei einem 'Unfall' ums Leben kam. Seitdem hält der norbardische Händler *Mokosch Irgeloff* die Zügel in Frisov fest in seinen Händen. Seine Sippe ist weit verzweigt und viele der alteingesessenen Fisover gehören mittlerweile ebenfalls dazu, so dass Mokosch weitgehend walten kann, wie er will. Fremde sind in Frisov so lange gerne gesehen, wie sie sich nicht in die Belange der Irgeloffs einmischen, deren Kontor das einzige befestigte Haus des Ortes ist. Sollten Glücksritter doch ihre Nase in die Geschäfte der Familie stecken, kann es schnell ungemütlich werden, wenn die Sippe einige Schläger ausschickt. Wer gegen Mokosch vorgeht, kann sich jedoch der Freundschaft von *Falkja Nattel* (*1003 BF), der hübschen Töchter des alten Schulzen und heutige Wirtin des Windfangs, sicher sein.



DAS YETI-LAND

Das Yeti-Land für den eiligen Leser

Landschaft: vergletschertes und zerklüftetes Hochland, dessen Eisschild im Sommer nur in den Tälern und an der Küste taut

Bekannte Erhebungen: zahlreiche Vulkane

Bevölkerung: sehr dünn besiedelt, um 500 Yetis, wenige Firnelfen und Fjarninger

Wichtige Siedlungen: Yrn

Bemerkenswerte Tierwelt: Firnyak, Forst- und Gletscherwurm, Mammut, Mastodon, Rauhwolf, Schneelaure

Personen: Galandel Yetimutter (bei den Hrm Hrm lebende Auelfe), Gdar (Sprecher des Ältestenrates der Hrm Hrm), Ynri (Zauberseherin der Yrn Yrn)

Besondere Orte und Mysterien: Riesenfeste Glantubans, Tal der Donnerwanderer

»Heute sind wir während unseres Landgangs an der Südküste des Yeti-Landes zufällig auf drei steifgefrorene Leichen gestoßen, die in einer versteckten Gletscherhöhlung lagen. Die Entbehrungen und die Hoffnungslosigkeit, die sie bis zu ihrem Tod zu ertragen hatten, standen ihnen noch immer in ihre blau verfärbten Gesichter geschrieben. Ein Anblick, der uns schaudern ließ. Es waren unglückliche Seeleute, deren Schiff wohl einst von einem dieser vermaledeiten Eisberge aufgeschlitzt worden ist. Einer hatte sich vergeblich in eine alte Joppe gehüllt, wie sie bei der Admiralität zu Zeiten der Priesterkaiser in Gebrauch war. Und wir hatten alle das Gefühl, als wollte uns Efferd eine letzte Warnung zukommen lassen: Kehrt um, dies ist Firuns unbarmherziges Reich!«

—Logbucheintragung Efbert Paskes,

Walfänger aus Paavi, 996 BF

Das Yeti-Land ist eine gletscherbedeckte Insel nördlich der **Firunsstraße**, die nahezu das ganze Jahr über in einen bitterkalten Panzer aus schneidendem Eis und frostigem Schnee gehüllt ist. Die riesige Insel ist eine nahezu unerforschte Region Aventuriens und wurde über Jahrhunderte als kältestarrendes Niemandsland angesehen – weswegen es bis heute schlicht den Namen seiner augenfälligsten Bewohner trägt.

Das wahre Ausmaß und die gewaltige Größe des Yeti-Landes waren lange Zeit unbekannt, und einige Kapitäne glaubten zunächst, auf die Südküste eines vereisten Nordkontinents gestoßen zu sein. Seekarten lagen allenfalls von den mit Fjorden durchdrungenen südlichen Gestaden der eisbedeckten Insel vor. Eine Nordumsegelung wurde lange Zeit für unmöglich gehalten, da das Meer hier nur für kurze Zeit im Sommer eisfrei ist – viele Expeditionen scheiterten an Packeis, dem starken Nordwind oder den gefährlichen Eisbergen zwischen **Klirrfrostwüste** und dem Yeti-Land.

Die einzige tatsächlich belegte Nordumsegelung gelang zu Zeiten Kaiser Eslams dem Thorwaler Hetmann *Arjolf*. Er war es auch, der erstmals Karten vom nördlichsten Ufer Aventuriens mitbrachte. Die Überraschung war groß, als Mitglieder der Derographischen Gesellschaft Jahrhunderte später feststellten, dass sich die von Arjolf aufgezeichneten Küstenverläufe mit jenen der ominösen *Karte des Parimor Ress* deckten, einer ge-

heimnisvollen Weltkarte, die die Gelehrtenwelt in Erstaunen versetzt hatte (siehe auch **Efferds Wogen 47**). Erstmals war damit ein Beweis für die Glaubwürdigkeit dieser Karte – und im Umkehrschluss auch für die heroische Tat Arjolds – erbracht worden.

LANDSCHAFT UND FAUNA

Das Yetiland misst in etwa 240 auf 120 Meilen und ist damit die drittgrößte aventurische Insel. Bekannt ist vor allem die fjordreiche Südküste mit ihren zerklüfteten Felswällen, mal finster verschattet von zackigen, schneeepuderten Kuppen, mal gleißend im Sonnenlicht, das von breiten Gletscherfeldern zurückstrahlt. Die ersten Thorwaler, die diesen Ort erreichten, glaubten, das Ende der Welt erreicht zu haben. Granitschutt türmt sich am Sockel tiefer Schründe, Schluchten und Rinnen, und gigantische, eisbedeckte Felsbrocken stapeln sich hier, die vor Ewigkeiten aus den fast senkrechten Wänden gebrochen und ans Fjordufer hinabgestürzt sind. In die tiefeingeschnittenen Fjorde donnern zuweilen Felsbrocken mit bombastischen Fontänen ins eisige Wasser, was die abergläubischen Seefahrer ehrfürchtig als Zeichen von Firuns Zorn nehmen.

Hier finden sich auch die meisten Hinterlassenschaften von vormaligen Besuchern oder Siedlern: Spuren alter Robbenfängerlager, zerborstene Schiffsrümpfe und vereinzelt auch zerfledderte Zelte und die Überreste einfacher, aus Wrackteilen errichteter Hütten – Zeugnisse der Armen, die hier Schiffbruch erlitten.

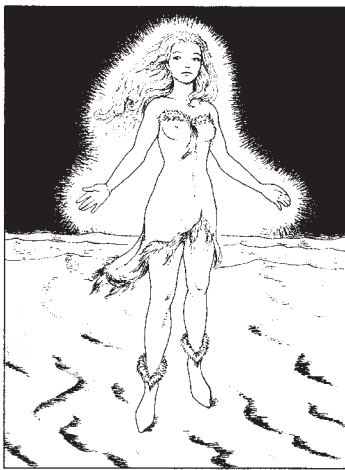
An den über hundert Meter aufragenden Wänden des vor Wind und Frost etwas geschützteren Steilklippenmassivs im Südosten findet man große Brutkolonien von Blaumöwen, Weißsturmvögeln und Albatrossen, weiter unten auf Meereshöhe aber auch ausladende Gebiete, auf denen Boronskutentaucher nisten und die allesamt selbst grimmigster Kälte trotzen. Dieses Gebiet kann man zwischen Boron und Peraine sogar trockenen Fußes über die zugefrorene Firunsstraße erreichen – ein Umstand, der auch von Firunsbären, Rauhwölfen und Mastodontenherden genutzt wird, die seit der nagrachschen Pervertierung in Aventuriens Nordosten zahlreicher als sonst auftreten und sowohl eine Überquerung der Firunsstraße als auch den Aufenthalt an den Küsten des Yetilandes noch gefährlicher machen, als sie es ohnehin schon sind.

Das Innere des Yetilandes, von einem Eis- und Schneepanzer bedeckt, der stellenweise über 500 Schritt dick ist, wird zurecht als die Heimat der Schneeschrate oder Yetis angesehen. An Gletscherabbrüchen sind die archaischen Schichten des Eises erkennbar: dunklere Linien und hellere Bänder, manche durchsetzt von Mattgrün, zartem Rostrot und bläulichen Kristallen. Fast den ganzen Tag über ist hier das Pfeifen des Firunsates zu hören, der über Klüfte und Gletscher hinwegfegt. Aus dem Innern des Schneepanzers hingegen erklingt ständig beklemmendes Rumoren und Knirschen. Unheimliche Laute, die den Kundigen an die Schrecknisse gemahnen, die Firun hier vor Äonen unter Schnee und Eis begraben haben soll (☞ 177 A).

Im Westen und Norden der Insel erhebt sich ein imposantes, eisbedecktes Gebirge mit zahlreichen Vulkanen, die bis zu



2.000 Schritt hoch in den bleigrauen Himmel aufragen, wo Frost- und Gletscherwürmer durch die Luft segeln. Flankiert werden diese 'Feuerberge' von einer urwüchsigen Landmasse aus Lava, Basalt und Eis: vulkanische Geröllwüsten, die von den Eisschilden mächtiger Gletscher überwölbt werden. In dieser Gegend finden sich zahlreiche heiße Geysire, Quellen und Schlote, 'Ingrimmskegel' genannt, deren Gischts unablässig aus dem kochenden Innern der Erde zischt und ohne Unterlass die Schneefelder des Umlandes aushöhlt. Herabnieselndes Dunstwasser vereist die umliegende Landschaft, so dass die aus dem Schnee ragenden Felsen wie von Lack überzogen wirken. Gerade im Yeti-Land ist das Nordlicht (siehe Seite 150f.) besonders deutlich zu sehen. Es ist bekannt, dass die Yetis – aber auch einige Firun-Geweihte – aus den Nordlichtern die Zukunft zu deuten vermögen. Ebenfalls bekannt ist aber auch, dass sich in solchen Nächten merkwürdige Erscheinungen im Eisreich häu-



fen, die es nicht nur gut mit den Sterblichen meinen. Neben *Mindergeistern* und *Elementarmanifestationen* aller Art werden vor allem die lockenden *Eisfeen* gefürchtet, liebliche, geisterhafte Geschöpfe, die eine eigenartige Wärme ausstrahlen scheinen und die versuchen, ihre Opfer in die Arme zu schließen und zu küssen. Solch ein Kuss verursacht schwerste Schmerzen.

Eisfeen

Der Kuss einer solchen Eisfee verursacht bei dem Opfer 2W6+4 Schadenspunkte. Stirbt das Opfer durch diese 'Liebkosung', erstarrt es zur Eisstatue und sein Geist muss fortan in stürmischen Nächten ruhelos mit den anderen Eisfeen durch die Nordlande ziehen. Ob es sich bei diesen Wesen wirklich um Feen handelt oder ob sie die verfluchten Geister einstiger Hochelfen oder gar Schöpfungen Pardonas sind, ist bisher nicht bekannt.

GEHEIMNISSE DES YETI-LANDS

In den Liedern der Skalden, die von den Ereignissen der heldenhaften Nordumrundung Hetmann Arjofs erzählen, heißt es, dass er und seine Mannen irgendwo an der Nordwestküste des Yetilandes auf ein zyklophenhaftes Bollwerk aus trollgroßen Felsquadern gestoßen seien: uralt, vom Wetter zerfressen und über und über von schritthohem Eis und Schnee bedeckt. Nur einem Sturm sei es zu verdanken gewesen, dass die Mauern freigelegt und die Thorwaler auf die Anlage aufmerksam wurden. Es heißt, der Hetmann habe mit drei Mann übergesetzt und sei anschließend zwei Tage verschwunden gewesen. Als die Besatzung seiner Otta schon glaubte, er sei zu Tode gekommen, tauchte Arjolf allein und mit blutbefleckter Kleidung wieder auf und gab das Zeichen zur Weiterfahrt. Es heißt, der

Hetmann sei gefasst und fast schon mit feierlichem Ernst erfüllt gewesen. Bis zum Ende seines Lebens war er nicht bereit, zu erzählen, was ihm im Innern der rätselhaften Anlage widerfahren war – die seitdem im übrigen nie wieder entdeckt wurde.

So wie die archaisch verfärbten Eisschichten dieser Region stumme Zeugen uralter Vulkanausbrüche, vielleicht aber auch die Aschereste äonenalter Kriege zwischen Drachen, Giganten, Göttern und Dämonen sein mögen, so wird in vereinzelt Erzählungen immer wieder von gespenstisch glitzernden, zuweilen schweflig verfärbten Eisflächen berichtet, die ebenfalls auf das uralte Grauen hindeuten. Firnfelder, die lediglich von einer losen Decke Pulverschnees bedeckt sind – so als könne oder wolle sich der Schnee hier nicht halten. Von diesen Gebieten, die angeblich sogar von den Yetis gemieden werden und von denen einige besorgniserregend nah am Rande der warmen Feuerberge liegen, geht die Mär, dass Hunderte Meter tief im Eis, eingefroren zu ewiger Regungslosigkeit, zuweilen die "glosenden Schatten vieleibiger Entitäten" zu sehen seien. Und einige Gelehrte nehmen von den Yetis an, dass sie als Wächter fungieren, die ein Auge auf den riesigen, deckelartigen Eisschild der Insel haben.

Gewaltige Schneestürme, Frost und Hagelschlag machen Expeditionen in diese Eiswüste zur mörderischen Tortur, an deren Ende oft nur Verhungern und Erfrieren stehen. Bei klarem Wetter schimmert das Eis der Region manchmal perlmuttfarben, türkis oder hellblau, reflektiert das spärliche Licht der untergehenden Praiosscheibe im reifen Orange. Auch wenn immer wieder von trostlosen Schneewüsten auf dem Yetiland berichtet wird, existieren nur wenig größere Flächen glatten und ungebörsteten Eises. Im Gegenteil, vor allem im Sommer reißen an der Schneeoberfläche immer wieder Spalten auf, Schmelzwasser gräbt tiefe Gletschermühlen, und unheimliche Kräfte im Innern treiben immer wieder ebenso bizarre wie gigantische Eisnadeln an die Oberfläche, zwischen denen Gletscherwürmer ihr Unwesen treiben. Zahlreiche der hier aufragenden Schnee- und Eisberge sind uralt, von merkwürdiger Form und Gestalt und im Innern von bizarren Höhlensystemen durchzogen, die tagsüber von eisblauem Leuchten erfüllt sind.

Davon abgesehen, dass solche Eishöhlungen letzte Rettung während eines Schneesturms sein können, ist anzunehmen, dass in diesen zum Teil Hunderte von Metern hohen Eiskavernen mit ihren kilometerlangen Gängen und Windungen, seien sie nun natürlich oder künstlich entstanden, so manches Geheimnis verborgen liegt. Nicht nur, dass einige Yetistämme im Innern dieser Eisgrotten ihre Dörfer errichtet haben, Andeutungen im 'Lied des Emetiel' lassen auch vermuten, dass die Hochelfen an solchen Orten manchen Schatz aus Omethions Himmelsturm (siehe Seite 195f.) in Sicherheit gebracht haben; ganz zu schweigen von dem, was hier noch aus jenen Tagen zu finden sein mag, als die Vorfahren der Firnelfen – und vielleicht auch andere Völker – am Zenit ihrer Macht standen.

Einer Andeutung der Hrm Hrm-Yetis ist darüber hinaus zu entnehmen, dass ein eisigblaues Grottensystem existiert, das den Zaubersehern der Yetis als heiliger Ort gilt. Das Besondere an diesen Kavernen ist, dass diese mit jeder Schneeschmelze zu wandern scheinen und daher nur von den Zaubersehern und den hartnäckigsten Jägern gefunden werden können. Was es allerdings mit dem rätselhaften Geheimnis Grlnacks, dem



Weißer Jagdgott der Yetis, auf sich hat, das hier verborgen liegen soll, ist nicht bekannt.

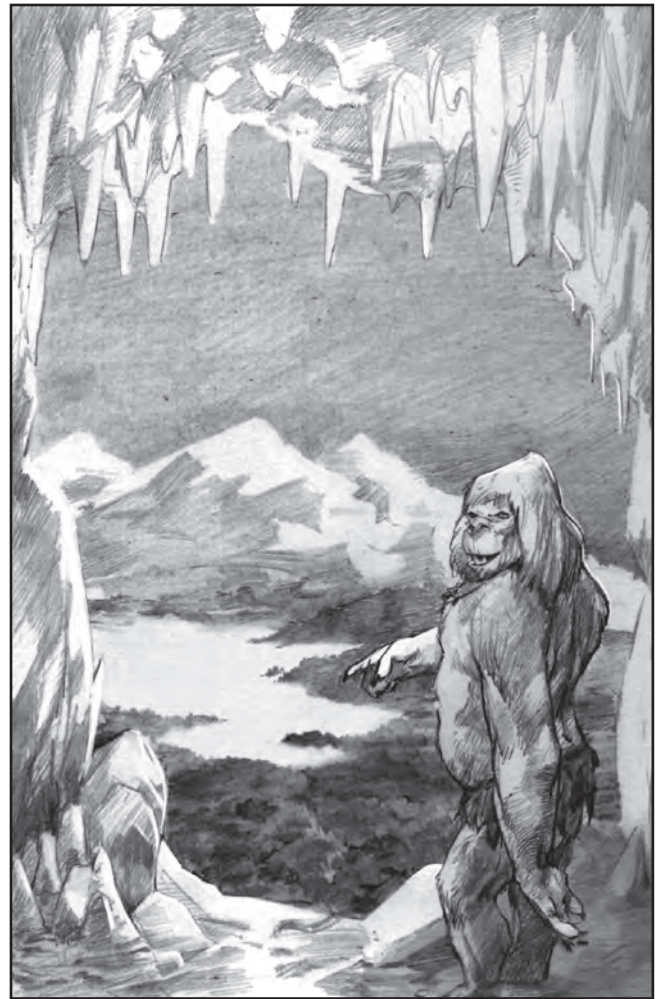
Inmitten der eisigen Bergkette im Nordwesten der Insel liegt eines der größten Mysterien des Yétilandes verborgen: das den Yetis heilige *Tal der Donnerwanderer*, das von den Schneeschratzen als gnädiges Geschenk ihres Weißen Jagdgottes Grlnack angesehen wird.

Durch die heißen Quellen inmitten des Tals ist es dort so warm, dass man hier sogar einen warmen, von einem Pilzwald umgebenen See, aber auch die namensgebenden Echsen wie Schlinger und Hornechsen antreffen kann. In einem Streifen Nadelwald in seiner Nähe, der von der Wärme des Sees und einigen Geysiren profitiert, leben gleichfalls 'donnerwandernde' Mammuts und andere Tiere. Der von den Yetis als Talwächter eingesetzte Stamm der Grom Grom wacht darüber, dass der Reichtum dieses 'Paradieses' gleichmäßig unter den Stämmen verteilt wird.

1014 BF wurde nicht weit davon entfernt ein wundersames Goldtal entdeckt, ein enger Talkessel mit einem kleinen See voller Goldklümpchen, in dem sich alte Spuren menschlicher Besiedelung finden lassen.

Alte Legenden und Reiseerzählungen (oft von zweifelhafter Glaubwürdigkeit) berichten von weiteren Mysterien, die sich in dem frostigen Gebirgszug des Yétilandes verbergen sollen. So ist neben dem Ersten Schwarzen Auge, das die Yetis angeblich versteckt haben sollen (👁️ 177 D), von einem Ei Ancarions des Roten die Rede. Warum der Sohn und erste Heerführer des Alten Drachen Pyrdacors aber ausgerechnet einen Ort so weit im vereisten Norden als Versteck gewählt haben soll, bleibt unbeantwortet (👁️ 196 B).

Auf einem der namenlosen Gipfel der Frostberge soll eine Riesenfeste Glantubans liegen, die dieser zuweilen mittels einer gewaltigen Regenbogenbrücke aufsucht, um hier zu seinen Brüdern, den Frostriesen in den Weiten der Klirrfrostwüste, zu sprechen. In den tiefen Schluchten des Gebirges, heißt es, liege der in Klirrfrost erstarrte Wald der Wunder verborgen, der dennoch von fremdem Leben erfüllt sei. Und selbstverständ-



lich vermutet man in der Nähe der Vulkane weitere Zyklopeschmieden, in denen Ingerimms Diener die Waffen für jene in Eis und Frost erstarrten Heerscharen schmieden, die sein Bruder Firun am Ende aller Zeiten in die Schlacht gegen die dunklen Heerscharen des Dämonensultans schicken wird.

DIE GRIMMFROSTÖDE

Die Grimmfrostöde für den eiligen Leser

Geographische Grenzen: Ifirns Ozean (Westen, Norden, Osten), Eiszinnen (Südwesten), Grimmfrost-Tundra (Südosten)

Landschaft: vergletschertes und zerklüftetes Hochland, dessen Eisschild im Sommer nur in den Tälern und an der Küste taut.

Bekannte Erhebungen: etliche nur von Firnelfen benannte Berggipfel, einige Vulkane

Wichtige Gewässer: Nuran Fien ('Winter-/Todesfluss', Südwesten), Nuran Yeti ('Schneeschratfluss', auch Joovamuuri genannt, Nordwesten), Nuran Rudoc (Südosten), weitere Gletscherflüsse

Bevölkerung: sehr dünn besiedelt, um 1.000 Firnelfen, je einige hundert Fjarningen, Affenmenschen und Nivesen, wenige Schurachai

Wichtige Städte und Dörfer: Steinhav (20 Einwohner, nur im Sommer bewohnt)

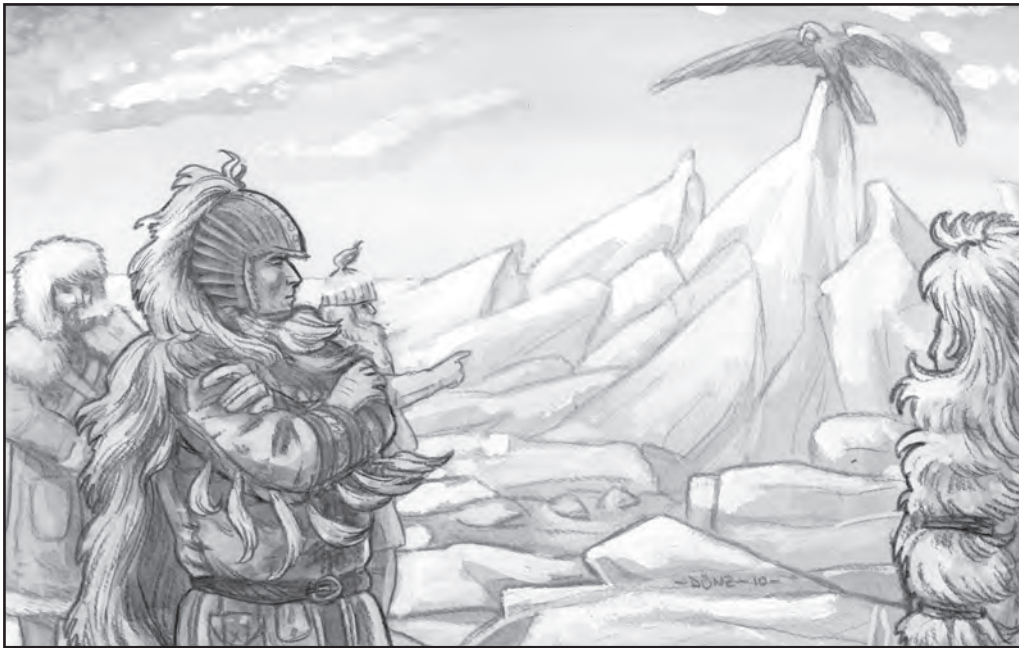
Bemerkenswerte Tierwelt: Firnyak, Firunsbär, Riesenalk, Mammut, Mastodon, Schneelaurer

Personen: Teliriyon Kristallpfeil (firnelfischer Kundschafter), Kailäkinnen (alter Nivesenschamane), Walbirg von Löwenhaupt (jugendliche Auserwählte im Kampf gegen Eiskönigin Glorana), Schirr'Zach (uralter Frostwurm), Eisbärenkönig (Tierkönig), Amanahti (Wassergeist)

Besondere Orte und Mysterien: Firnyasala (größter Eispalast der Firnelfen), Tränensucherpalast (in Fels geformt), Blume Nurdaban, Tal der Herrin, Orgel der Letzten Melodie, Pyramide im Eis



Die von den größten Gletschern des Kontinents bedeckte Grimmfrostöde kennen viele Aventurier nur als sprichwörtlich eiskalten Ort (sofern sie nicht gleich "wie in den Niederhöllen" sagen wollen) irgendwo im Norden. Auf Karten der Hesinde-Geweihten gilt das Areal als nicht nur klimatisch weißer Fleck und nimmt oft eine Größe ein, die der des halben Mittelreichs entspricht. Das gibt zumindest die gefühlte Ausdehnung für jene wenigen südländischen Entdecker und Kundschafter wieder, die sich wochenlang am Rande von Auszehrung und Erfrierung durch das zerklüftete und sturmgepeitschte Gletscherland kämpften. Die Firnelfen kennen es als *firndra*, ihr Heimatland und ältestes Siedlungsgebiet.



DIE KÜSTE

Wer sich dem Hochland mit dem Schiff nähert, bestaunt von Weitem die blendende Schönheit der weißen Gletscher, wolkenumflorten Gipfel und spiegelnden Eispanzer, die die Grimmfrostöde zum Palast Firuns auf Deren machen. Von Nahem erweist sich die Küste als Steilwand aus Fels und Eis, die vor allem an der Bernsteinbucht unzugänglich ist. Wo sich Gletscher bis aufs Meer schieben, bilden sie Hunderte Schritt mächtiges Schelfeis, an dem im Frühling unter großem Getöse Eisberge kalben. Die entstehenden Wellen vermögen Schiffe auch in zehn Meilen Entfernung noch umzuwerfen. An himmelhohen Kliffs nisten Sturmpfeifer und stürzen Wasserfälle in den Ozean. Nur die auch auf Eis und Schnee trittsicheren Firnelfen scheinen geheime Kletterpfade ins Landesinnere zu kennen. An diesen Gestaden herrscht ein Furcht erregender Wassermann oder -geist, der *Amanahti*, der auf Eindringlinge nicht gut zu sprechen ist. Firnelfen und Walfänger haben ihre Art von Frieden mit dem launigen Gesellen gemacht, doch viele Händler und Thorwaler müssen sich immer noch in Acht nehmen.

Steinhav an der Mündung des Nuran Fien war einst ein Walfanghafen an der Bernsteinbucht, ehe in einem Winter vor 60 Jahren alle Bewohner verschwanden. Heute nutzen im Sommer zwei Dutzend Jäger aus Glyndhaven die geisterhaften Bruchsteinhäuser als Unterkunft, während sie zur Robben- oder Schneelaurerjagd aufbrechen.

INS LANDESINNERE

In der hier nur zwei Monate währenden warmen Jahreszeit macht der Schnee an der Küste und in den breiten geröllübersäten Flusstälern Platz für Moose, Gräser und Krüppelgehölze. Durch Schmelzwasserbäche ziehen Mammuts und genügsame Mastodons.

»Das matte Grün des Tals kann nicht verhehlen, dass dies hier Firuns Land ist. In den höheren Lagen thronen weißer Schnee, zerklüftete Gletscher und Eisgrate, die verächtlich auf das zarte Frühlingskeimen herabblicken. Deine Stiefel schlittern auf altwint-

terlichem Schneegries, viele Male aufgetaut und wieder zu kleinen Kügelchen gefroren. Du tastest dich über verharschten Tiefschnee vor. Auf den von Gletschern glattgeschliffenen Felsen wachsen nur noch die vereisten Triebe des Sturmkriechers und Eisflex, der selbst aus Kristall zu sein scheint. Der niemals erlahmende Nordwind lässt Eissäulen leise klingen, bläst dir eisig ins Gesicht, treibt dir Tränen in die Augen. Die Grimmfrostöde ist ein wildes Land, zerklüftet und geborsten wie ein Schlachtfeld urzeitlicher Giganten. Eiswände ragen mehr

als eine Pfeilschussweite auf, von Zapfen geziert, die wohl zwei Mannslängen messen. Manche Schneewechten aus dem alten Winter sind zwanzig Schritt hohe Wellen. Für jeden Eisbrocken und jede Gletscherspalte, die du umgehst, tun sich zwei neue auf, bis das Ende deiner Kräfte gekommen ist.

Erst weit oben, jenseits der Reichweite des Wanderers, öffnet sich das urtümliche Durcheinander von Eisfels und Frostschutt zu einem glatten weiten Schneeschild, der sich zwischen einsamen Gipfeln spannt, unbeeindruckt von den Strahlen der niedrigen Polarsonne und den schwarzen Eisstürmen, die unplötzlich heraufziehen. Dies ist das Land Firuns. Obwohl götterlos, müssen die Firnelfen gesegnet sein, dass ihnen der Winterkönig erlaubt, in dieser Schönheit zu siedeln, Paläste aus Eis als kunstfertige Kronen auf die Gletscher zu setzen und täglich neu um das Überleben kämpfen zu dürfen.«

—Reiserezählung des Bernik von Bjaldorn, Geweihter des Firun-Tempels zu Bjaldorn, der drei Monate in der Grimmfrostöde lebte, 1032 BF

Neben Kälte, Schneelawinen und Firunsbären muss der Wanderer mit einer weithin unbekanntem Gefahr der Öde rechnen: Inmitten der weißen Weite tun sich manchmal zwischen hohen Bergen mit schwarzem Gestein bedeckte *Trockentäler* auf, in denen dank warmer Aufwinde kein Niederschlag fällt und die Luft jede Feuchte vermissen lässt. In den Steinlabyrinthen von Findlingen und Felsstürzen kann man sich verirren und – in Sichtweite von Tausenden Tonnen gefrorenen Wassers –



elendig verdursten. Mumifizierte Tierkadaver künden davon, dass die trockene Luft kaum Verwesung zulässt.

Vor unerwartetem Leben sprühen hingegen vereinzelte *Tsa-Oasen* und vulkanische Bereiche mit heißen Quellen, wie im grünen *Tal der Herrin* (☉ 197 A). Über Sintertreppen stürzt sich das Wasser in einen schillernd bunten See, wo sich rote Feuermolche wärmen. Unzählige Mücken schwirren umher, gelbes Wintergras und fleischige Brombeersträucher kämpfen um jeden Rechtspace. Eisschwan, Schneehuhn und Eisfuchs geben sich im Dampf ein Stelldichein. Selbst die wilden Weißpelzkarenne sammeln sich hier, stets auf der Hut vor Widderhyänen.

In der östlichen Hälfte des Hochlandes treten Sprengel Schwarzen Eises auf, das manche Bergzüge und Täler fest im Griff hat und umso häufiger wird, je mehr man nach Nordost gelangt. Wo die Firnelven vertrieben oder vernichtet wurden, hat Glorana ihr hörige Fjarninger angesiedelt. Oft bewachen sie zusammen mit Schneegoblin-Söldnern *Yash'oreel-Eisnadeln*, die Theriak aus Sumus Leib ziehen (siehe Seite 176).

İN DEN GLETSCHERHÖHLEN

Gletscherspalten, Eisbachhöhlen am Ende von Gletscherzungen, von vulkanischer Wärme geformte Eislöcher und gegrabene Schneetunnel von Fjarningern, Firnelven oder Frostwürmern führen in die Tiefe des Eisschildes, wo mancherorts wundersame Entdeckungen warten. Hier eine Auswahl aus Fragmenten, die die Kaiserlich-Derographische Gesellschaft zu Gareth gesammelt hat:

»... Wir stiegen in das Labyrinth aus kreisrunden Röhren. Das Licht, das zunächst noch milchig weiß durch das klare Eis fiel, wurde mit zunehmender Tiefe schwächer. Beeindruckt hat mich das Ebenmaß, mit dem sich die Tunnel in das Eis bohrten. Als hätten sich hier riesige Maden hineingefressen, dachte ich noch, doch da hörte ich schon ...«

(an dieser Stelle wird die Schrift unleserlich)

»Die Öffnung der Höhle war durch armdicke Eiszapfen verschlossen, die wie die Gitterstäbe eines Käfigs von der Decke bis zum Boden reichten. Als wir mit der Laterne das hintere Ende des Ganges ausleuchteten, entdeckten wir ein menschliches Gerippe.«

»Über die Eistrutsche gelangte wir auf den Grund der Spalte, und was wir dort sahen, verschlug uns den Atem: ein Palast, wie ihn kein Baumeister schöner zu errichten verstanden hätte. Blauweißes Licht sickerte durch die Eisdecke in die ebenmäßigen, sechseckigen Kammern, zusätzlich erhellten *Gwen-Petryl-Steine*, deren Schein sich in den Wänden tausendfach widerspiegelte, die Gemächer. Betten, Tische, fein gedrechselte Stühle: alles war aus Eis. Prismen aus *Firuns Element* mit einem Licht dahinter warfen *Tsas* Farben an die Wände.«

»Ich tastete mich vor bis hinter die Eiswand, die ein wenig Schutz vor den Gewalten des Sturms bot. Als ich die schmerzenden Augen öffnete, blickte ich direkt in die aufgerissenen Augen einer Elfe, einen Schritt vor mir, im klaren Eis bestattet, das Gesicht nach Norden gewandt.«

DIE EISZINNEN

Die Eiszinnen für den eiligen Leser

Geographische Grenzen: Bernsteinbucht (Westen), Sattel zur Grimmfrostöde (Norden), Cor-Berge (Osten), Blauer See (Süden)

Landschaft: steil aufragende Gebirgsgrate aus graurotem Gestein, deren vereiste Gipfel oft eine Wetterscheide bilden

Bekannte Erhebungen: Aschezinken (6.500), Honuks Leiter (5.500), Teufelstisch, Greipnirtobel (Vulkane)

Wichtige Gewässer: keine

Bevölkerung: dünn besiedelt, 1.000 Schurachai, einige hundert Affenmenschen, 300 Wilde Zwerge, einige Firnelven und Nivesen

Wichtige Städte und Dörfer: Murkhall (300 Wilde Zwerge), Kharrtak (200 Schurachai)

Bemerkenswerte Tierwelt: Kristall-Libelle, Riesenalk, Gletscherwurm (Larve), Mastodon

Personen: Kholshach (Maruk und T'Eirra-Schamane der Schurachai), Gafka Sohn des Mafka (König der Wilden Zwerge), Fahler Haggard (Häscher Gloranas)

Besondere Orte und Mysterien: Svatkerbe, Malmarsguss, Salzgrotte der Mammutsi

graue und rostbraune Zackenlinie aus der flachen Nivesensteppe ragt und markiert stumm die Grenze zu *Firuns Reich*. Märchen der Küstensiedlungen sprechen davon, dass die schwanengleiche *Ifirn* diese Berge aus Eiszapfen gefertigt habe, damit sich die brausenden *Blizzards* ihres Vaters an ihnen brechen und nicht die Dörfer heimsuchen. Die Nivesen erzählen dagegen von *Rilaukaän*, den Zähnen des Himmelswolfs Reißgram, hinter denen gleich sein Rachen lauert. Lange Zeit glaubten die Gelehrten, mit den Eiszinnen den Rand der Weltenscheibe vor sich zu haben, bis Bastan Munter vor über 300 Jahren auf der letzten Reise vor seiner *Güldenlandexpedition* das widerlegte.

ZINNEN DES EISES

Abrupt türmen sich Geröllhalden vor dem Wanderer auf. Nass oder kristallin glänzende Hänge haben vom stahlblauen Himmel Besitz ergriffen. Jeder Tritt halt von den Bergwänden wider. Keine tausend Schritt über dem Meeresspiegel hüllt Eis das Gebirge in einen niemals schmelzenden Panzer: Gletscher, Eisabbrüche und Endmoränen verhindern ein Weiterkommen. Bekannt ist die zehn Meilen lange Gletscherzunge *Deredonsfirn*, wo der Grangorer Kaufmann *Deredon* – wer schmökerte nicht in seinen Reiseberichten? – 1003 BF sein mit Eisobelisken geschmücktes Grab fand.

Wie stolze Felsgiganten erheben sich die Gipfel aus den Firnfeldern: Giganten aus Gneis und Granit, die die Menschen des

Wie eine von Frost zerfressene Mauer aus Erz erheben sich die Eiszinnen zwischen Grimmfrostöde und Blauem See steil in das Reich der gefrorenen Wolken. Unvermittelt ragt die blau-



Nordens kaum mit aussprechbaren Namen zu beleidigen wagen. Mit über 6.000 Schritt Höhe gehören die Eiszinnen wie Eernes Schwert, Raschtulswall, Regengebirge, Maraskankette und Firnklippen zu den höchsten Gebirgen Aventuriens.

Der schwarze *Aschezinken* ist von einer schritthohen Rußschicht überzogen, die am Eis klebt. Die Nivesen behaupten, dorthin wehe die Asche all der Toten, die es nicht wert sind, auf der Ewiggrünen Ebene des Jenseits zu weilen. An seinen Wurzeln findet man die Spieße von *Kharrtak*, dem Kultplatz der Schurachai und ehemaligen Refugium Uigar Kais. Die aberwitzig steil aufragende *Honuk's Leiter* erhielt ihren Namen ebenfalls aus einer Nomadensage. Der junge Honuk wollte einst eine lange Leiter bauen, um Liskas tote Kinder aus dem Madamal zu holen.

ZIPPEN DES FEVERS

Hier und da dringt glutroter Feuerschein durch die Weiten des Schnees: Ein halbes Dutzend großer Feuerberge lässt die Eisdecke regelmäßig erzittern und verursacht kataklysmische Eisstürze, die im Kosch ganze Bergdörfer vernichten würden. Die Lohe aus den Gebeinen Sumus erleuchtet nachts wie gewaltige Gipfelfackeln klobige Bergzüge, lässt als flüssige Feuerströme Eistäler verdampfen oder wird in Form glühender Brocken bis auf den Blauen See geschleudert. Sechseckige Basaltmonolithen ragen Gletscher spickend aus dem Schnee heraus oder bilden skurrile Treppengewinde und schwarze Stufenlandschaften. Schwefel klebt an den rauchenden Hängen und Obsidian glänzt an rasch erkalteten Lavafüssen. Bei einem reichhaltigen Vorkommen findet man auch eine ölig

glänzende Felsgrube von Hunderten Schritt Durchmesser, die man ängstlich *Svatkerbe* nennt. Wer mag hier in der Eiswildnis einst quaderweise scharfkantiges Vulkanglas gebrochen haben? Und warum sehen die Meißelspuren eher wie Bisse von rundmäuligen Raspelzähnen aus?

Im Westen der Eiszinnen quillt seit Menschengedenken der *Malmarsguss*, ein nie endender Magmastrom, aus einer rauchenden Kluft und wälzt sich gut 40 Meilen – oft rotflüssig, selten als unterirdischer Fluss unter erkalteter Stricklava – bis in die Bernsteinbucht.

Von Farlorn aus sind der Greipnirtobel und der Teufelstisch zu sehen – wohl benannt nach der Feuerdämonin Taifelel. Diese beiden vulkanischen Tafelberge gelten oft als gefangengesetzte Reifriesen Firuns (bei den Firnelfen dagegen als Urzeitdrachen), die bei ihren Befreiungsversuchen mit ungezähmtem Zorngebrüll feurigen Atem und kochendes Blut ausstoßen.

KREATUREN UND BEGEGNUNGEN

Leben sucht man in den vereisten Zinnen fast vergeblich: Nur ockerfarbene Krustenflechte überzieht den Fels. Yaks und Mammut zieht es hier einmal jährlich zu einer Höhle, in der sie Salz brechen. Einen Elfenbeinjäger, der – vermeintlich auf der Spur des Mammutfriedhofs – den Tieren folgte, wurde Jahrzehnte später an einem Gletscherabbruch gefunden: von Salz überkrustet und ohne einen Tropfen Wasser im gefrorenen Leib. Kristall-Libellen aus Glorania sollen im Nährgebiet der Gletscher ihre Eier ablegen. Die einzigen dauerhaft ansässigen Großtiere sind Riesenalke, die auf schmalen Graten und bröckelnden Spalten horsten. Ihr Gekrächze ist weit bis



in Grimmfrostöde und Brydja zu hören, wo sie mit gezielten Steinwürfen – bisweilen sogar noch glosenden Lavabrocken! – auf die Jagd gehen. Gletscherwurmlarven graben sich in verhaschte Wände ein und lauern jahrelang regungslos auf Beute.

Die Einzigen, die den Gletschern etwas abgewinnen können, sind einige Firnelfen, die Alkeneier sammeln. Eine größere Gefahr für die Firnelfen stellen die Schurachai dar, denn diese verfolgen die Elfen auch in die unzugänglichsten Täler im Innern des Gebirges. Irgendwo liegen auch die Eingänge zu Murkhall, dem Königreich der Wilden Zwerge. Menschen verschlägt allenfalls die Suche nach gemutmaßten Schätzen wie dem Polardiamant, der hier in einer Grotte zu finden sein soll, in die Eiszinnen.

Am Ostrand der Zinnen haben habgierige Sammler – gewissenlose Eisseglerspiraten aus Gloranas Reich – ein Lager aufgeschlagen, das bis zu einem Dutzend teils erbeutete Eisseglers beherrscht. Über die Steinverschlüge, grellbunten Segel und Eishütten herrscht der Fahle Haggard, dessen Leib seit einem borbaradianischen Zauberunfall keinen Sprengel Farbe mehr aufweist.

MURKHALL – DIE BINGE DER WILDEN ZWERGE

Murkhall für den eiligen Leser

Einwohner: 300 Wilde Zwerge, 50 Goblin-, Wühlschrat- und Menschensklaven

Herrschaft / Politik: Sippengemeinschaften unter der Herrschaft eines Bergkönigs

Garnisonen: 30 Brobim-Stammeskrieger

Tempel: Sippenaltäre für die Ahnen

Besonderheiten: unterirdische Siedlung, geheime Lage, Zugang nur nach Feuerprobe

Handelswaren: Basalt, Obsidian, Schwefel, Edelsteine (Diamant, Granat, Jaspis); importiert werden Holz, Salz, Metallgerät, Werkzeuge

Stimmung in der Stadt: Murkhall ist der heimelige Nabel der Welt an Magmaflüssen und Feuersäulen. Draußen in der Kälte wohnen nur Verwirrte, Verlorene und Feinde.

„Irgendwo in den Eiszinnen“ soll Murkhall, die große Binge der Wilden Zwerge liegen. Das wissen viele im Nordland. Doch die genaue Lage kennen nur wenige Außenstehende, so etwa manche Norbardensippen, die mit den Brobim Handel treiben. Prächtige Gemmen, die aus Murkhall stammen sollen, haben den Mythos genährt, dass die Brobim über große Schätze verfügen. Nicht einmal die Schneeorke, die vor Jahrhunderten Sklaven in Murkhall waren, kennen mehr den Zugang zur Binge.

LAGE UND EINGÄNGE

Murkhall liegt in einem gletscherbedeckten Vulkan der Eiszinnen, etwa ein Dutzend Meilen nördlich der Ostspitze des Blauen Sees. Der mit Eiszapfen geschmückte **Haupteingang** befindet sich zehn Schritt unter dem Schnee eines Firnfelds. Die Brobim graben alle paar Monate neu einen mehrere hun-

dert Schritt langen Tunnel durch den Schnee, dessen anderes Ende jeweils neu gesetzt und mit lockerem Schnee getarnt wird. So finden auch frühere Besucher den Eingang nicht wieder. Ein Spähposten nahe der Bergspitze hat die Umgebung im Auge. Hinter dem Eingang stehen ständig mindestens zwei Stammeskrieger Wache. Über eine Treppe erreicht man 100 Schritt unter dem Eingang einen Lavafall, vor dessen Hitze Fremde die Feuerprobe ablegen.

Am Fuß des Berges quillt ein **Gletscherbach**, der zuvor Murkhall durchflossen hat, aus einer Höhle und zeigt gelegentlich Abfälle. Wer dem Bach durch Gletscher und Dunkelheit gegen die Eiskälte und den Wasserdruck bergauf folgen kann, vermag so die Wohnhöhlen zu erreichen.

Luft- und Rauchschächte Murkhalls fallen zwischen teils rauchenden vulkanischen Klüften des Berges nicht auf.

WOHNHÖHLEN UNTER DEM BERG

Einige Dutzend Schritt in der Tiefe des Berges stößt man beim *Mosaik der rundstrahlenden Flamme* das Portal zur 20 Schritt hohen **Haupthalle** auf. Dieser große Treff- und Mittelpunkt Murkhalls zeigt, dass die Binge eigentlich für deutlich mehr Bewohner ausgelegt ist. Die Wände sind von schiefen **Galerien** auf mehreren Ebenen übereinander gesäumt, von denen weitere Gänge zu den **Wohnhöhlen** der Sippen führen. In der Halle kann man beim *Tavernenwirt* ein Pilzbier trinken oder dem *Pilzbäcker* bei der Arbeit zusehen. Der *Schlackenschmied* repariert mit Mühe die ständig brechenden Werkzeuge der Bergarbeiter, Stollenjäger und Pilzpflanzer. Man hört vom Kindersegen einer Brobaxna oder den Umtrieben der feindlichen Orks. Als Fremder wird man generell gefragt, ob man Metallgerät zum Verkauf anzubieten hat. Der durch ein Erdbeben halb eingebrochene **Thronsaal** ist verlassen. Stattdessen findet man den vom Zipperlein geplagten König *Gafka Sohn des Mafka* unter einem großen Goldpilz liegend, wo er jede Nacht vom gefangenen Geigenbauer *Storanio Vardari* in den Schlaf gespielt werden muss. In den weitläufigen **Pilzwäldern** hegen und pflegen Menschensklaven, bleich und mit rauer Haut, die Gewächse der Unterwelt.

LEBEN AUF DEM VULKAN

Phosphorpilze und tragbare Leuchtpilze sorgen für Licht in kleineren Höhlen. Die Haupthalle und einige andere Kavernen sind von Wärme und dem roten Widerschein der Magmaflüsse erfüllt, die in Abgründen unter den bewohnten Ebenen blubbern. Die Lavaklüfte werden mit Felsbrücken und wenig vertrauenerweckenden Seilbahnen überquert.

Ein riesiges Netz an Stollen und Höhlen erstreckt sich im Fels, so dass auch die Murkhaller Zwerge Jahre benötigen, um sich alle Ein- und Ausgänge, Höhlen und Schächte zu merken. Die **Minen** reichen weit in den Berg und in die Tiefe. Gefährliche Bereiche lassen die Brobim von gefangenen Wühlschraten graben, die außerhalb ihres Arbeitseinsatzes in Käfigen sitzen, das alles durchnagende Gebiss mit schmerzhaften hölzernen und metallischen Maulkörben blockiert. Manchmal füllt Magma wieder einen Stollen, Wassereinbrüche reißen Zwerge in den Tod und Erdbeben führen zu Einstürzen. Die äußersten Vorposten Murkhalls, die **Bastionen** von Vaskhall (West), Gallotep (Ost) und Ulvard (Süd) sind über lange Gänge zu erreichen und bis zu 20 Meilen entfernt.



GEHEIMNISSE DER TIEFE

»Einige abwärts weisende Gänge scheinen nicht zu Minen zu führen. Mein Rogolan ist ausgezeichnet und geschult in den Sprachvarietäten verschiedenster Zwergenvölker von den Beilunker Bergen bis zum Eisenwald. Doch ich muss anhand des rohen Dialekts der Brobim Zweifel haben an dem, was ich glaubte aus der Erzählung eines alten Stollenkriegers verstanden zu haben: In den Tiefen sollen Steintrolle hausen, vor denen man gar nicht genug warnen kann. Ein Geysir (?) soll Diamanten so groß wie Kirschen ausspucken. Und jemand will ein Felsenboot (?) bauen, um das Große Milchmeer (??) zu überqueren.«

—der Ingerimm-Geweihte Ragondir, 999 BF

KHARRTAK

Kharrtak für den eiligen Leser

Einwohner: etwa 200 Schurachai, über 50 Sklaven (Menschen, Goblins, Zwerge)

Herrschaft / Politik: Sippengemeinschaft unter dem Maruk und T'Eirra-Schamanen Kholshach

Garnisonen: gut zwei Dutzend Khurkach und Okwach (orkische Stammeskrieger)

Tempel: mehrere Altäre des T'Eirra oder Tairach, viele Opferpfähle

Besonderheiten: gilt als eine dem Tairach besonders wohlgefällige Stätte

Stimmung in der Stadt: Die Schurachai sind überzeugt, dass Kharrtak der Nabel der Welt ist und der wohlwollende Blick T'Eirras darauf ruht. Jeder Nicht-Ork, der die stachelbewehrten Ringe entdeckt, ist entweder ein Opfer für den Gott oder ein Sklave.

Von den dornenbewehrten Schädelpfählen Kharrtaks, die sich irgendwo in den Eiszinnen erheben, und die den Weißpelzorks als Opferstätte dienen, haben viele Nordlandfahrer gehört. Viele fürchten von den Schurachai hierher verschleppt zu werden, um dem dunklen Blutgott als Opfer in Uigar Kais Knochen-tempel zu dienen – und so kursieren viele Schauermärchen über den Schädelthron des Uigar in den menschlichen Siedlungen rund um den Blauen See. Die genaue Lage Kharrtaks ist allerdings nur wenigen bekannt und die Schurachai tragen Sorge dafür, dass es genau dabei bleibt.

LAGE UND GESTALT

Die spießbewehrten Kreise von Kharrtak erstrecken sich mit geometrischer Präzision unter dem schwarzen Dach des *Aschesin-ken* in den Eiszinnen. Uigar Kai, der mächtigste Tairach-Schamane der Orks, hat hier zu Ehren seines Blutgottes Hunderte von Pfählen aufzurichten und mit den Köpfen erlegter Wesen aus der Welt der Sterblichen schmücken lassen: Yaks, Schnee-Eulen, Meerkälber und Eisbären. Sogar Widderhyänen, Riesenalken und ein Frostwurm finden sich auf den Opferpfählen.

In den inneren Ringen, die von spitzen Knochen- und Holzpfählen zur Verteidigung ergänzt werden, glotzen die leeren

oder von Schädelbohrern bewohnten Augenhöhlen etlicher Menschen und anderer Zweibeiner auf die kalten Steinbehauungen aus krude aufeinandergelegten Broken aus graurotem Felsen und die Riyacharts aus Mammutfell, in denen gut zweihundert Schurachai mit Jagdbeute prahlen, Sklaven schinden oder mit kehligen Gesängen T'Eirra preisen.

Im Zentrum der Anlage erhebt sich ein mächtiger Rundbau, der aus firnüberzogenen Mammutknochen, Fischbein und Steppenrindskeletten gefügt ist, und auf dem ein riesiges Tuch mit der blutigen Mondscheibe ruht.

GEHEIMNISSE KHARRTAKS

Von Uigar Kais Behausung hieß es lange, er könne sie mit seiner nekromantischen Kraft für eine Nacht als vielknochiges Monstrum aus den Abgründen aller Angstvorstellungen erheben – und sein ehemaliger Lieblingsschüler Kholshach, der heutige Maruk der Schurachai, erhält diese Sagen klugerweise am Leben.

Der Erbe des Uigar Kai thront für seine Untergebene meist unsichtbar auf einem eisigen Thron aus vielerlei Totenschädeln in der Tiefe des Tairachheims, wo er versucht zu ergründen, ob sein Meister tatsächlich der wiedergekehrte Riul'Sari war und ob sich die Stärke und Macht des legendären Eiszaubers auf ihn übertragen hat. Häufig spricht er mit den mächtigen



Schädeln von zwei Kriegersogern, die seine Okwach im Jahre 1034 BF aus dem Finsterkamm zurückbrachten, als Zeichen, dass der Aikar Brazoragh Uigar Kai bezwungen hatte und nunmehr der alleinige Verkünder der Drei Welten sei.

Bisher ist Kholshach noch nicht hinter die letzten Geheimnisse des Uigar gedrunken, aber es steht zu erwarten, dass er etliche Rituale und Beschwörungen von ihm gelernt hat, die sonst keinem lebenden Ork bekannt sind. Es steht zu befürchten, dass die mit Elfenhaut bespannten Kriegstrommeln von Kharrtak die Schurachai zu den Waffen rufen, sobald Kholshach ergründet hat, welche Erwartungen seine Orks an ihren Herrscher am Ende der Welt stellen – und sobald er sich bewusst ist, wohin sein Weg im Dienste T'Eirras ihn führen wird.

An der jenseitigen Bergflanke, von der die stachelbewehrten Kreise Kharrtaks ausgehen, sind Steinstelen mit uralten Kultzeichen im Quadrat angeordnet. Auf einem beinernen Opferferrad lassen die schädelgeschmückten Schurachai das warme Blut ihrer schreienden Opfer quälend langsam auf den dunklen Stein fließen, tanzen mit grässlichen Verrenkungen dazu und stimmen ihre abstoßenden kehligen Gesänge an, wenn der Mond rost-rot am Himmel steht – und das ist hier durch die von Vulkanasche geschwängerte Luft sehr häufig der Fall.



DIE BRECHEISBUCHT

“Ans Ende der Welt” sagen die Seefahrer, wenn sie umschreiben, dass ihr Ziel die Brecheisbucht ist, der nordöstlichste Meeresteil Aventuriens. Die am und im Meer liegenden Vulkane von Grimmfrostöde und vor allem Ehernem Schwert schaffen ein ewiges Ringen zwischen Feuer und Wasser, das alles vernichtet, was zwischen beide gerät. Hier tummeln sich Mindergeister wie Gischtböcke, Blubberburschen, Basaltbrodler und Dampflichter. Staub- und Geröllexplosionen hallen über die ganze Bucht. Bricht ein Feuerberg unter einem Gletscher aus, regnen halbe Eisberge herab. Glühende Gesteinsbomben werfen Krater im Eis des Meeres auf. Blutrot wälzen sich Lavaströme voran, mal knackend wie ein Kaminfeuer und nicht schneller als ein Morfu, mal blubbernd und mit der Geschwindigkeit eines jagenden Silberlöwen. Seemannsgarn erzählt sich, dass nahe einiger besonders feuriger Vulkane im Nordwesten der Bucht ein eisernes Schiff liegen soll, das einäugige Riesen erbaut hätten. Im Nordteil der Bucht liegen die *Bäreninseln*, die durch unterirdisch austretendes Erdfeuer erwärmt werden, das auch dafür sorgt, dass die Brecheisbucht im Frühling schnell eisfrei ist. Fischer und Walfänger aus Paavi finden dann reiche Beute.

Vom Tauwetter unbeeindruckt bleiben die Sprengel von Schwarzem Eis in der Bucht, die im Sommer wie mächtiges Schelfeis auf dem Wasser treiben. Die schrundigen Eiswände der Schwarzfrostwüste, wo Nagrachs Äonenfrost unangetastet herrscht und dämonische Eisschollen gebiert, bilden das Ende der Bucht im Norden. Der Schifffahrt bleibt selbst im Rondramond zwischen der Küste der Grimmfrostöde, dem natürlichen Packeis und den Schollen des Äonenfrosts manchmal nur eine schmale Passage. Ist auch diese auf nicht mehr als einige Dutzend Schritt von Eisplatten versperrt, greift die Mannschaft zu Beilen, um sich durch das Eis zu hacken.

Das östliche Ufer im Schatten des Ehernen Schwerts wandelt sich zur unbezwingbaren Steilküste, je weiter man nach Norden gerät. Der Gesang der Wale kündigt vom Weltenrand und warnt die Verzweifelten, die nach der Nordostpassage ins Riesland suchen (👁️ 185 A). Wo das Packeis herrscht, warten nur noch unermessliche Gletscher und mörderische Schneestaublawinen, deren Sog sogar fliegende Riesenalken erfassen und in den Tod reißen soll.

DIE BÄRENINSELN

Nordwestlich der Grimmfrostöde liegt eine Inselgruppe aus vier Eilanden in Ifirns Ozean, die die Brecheisbucht gen Norden begrenzt und die seit Menschengedenken schlicht den Namen ‘Bäreninseln’ trägt. Die Nivesen müssen als die ursprünglichen Entdecker der Inselkette angesehen werden und gaben den vier, ständig von Nebelschleiern umhüllten, Eilanden von West nach Ost die Namen *Taarjukar*, *Taanakauki*, *Nuiuleiken* und *Nualauki*. Die Nordlandfahrer aus dem Horas- und Mittelreich jedoch reden bis heute fast ausschließlich von den ‘beiden großen und den beiden kleinen Bäreninseln’.

Die Bäreninseln und der Ozean in ihrer unmittelbaren Nähe werden durch unterseeische Vulkane und unterirdisch austretendes Erdfeuer erwärmt und auch auf den Inseln finden sich kleinere Feuerberge und zahlreiche heiße Quellen, die dafür sorgen, dass die Eilande fast neun Monate im Jahr schneefrei und eisfrei sind. Ein Umstand, der dafür gesorgt hat, dass sich insbesondere auf den beiden Inseln im Westen eine für diese Breiten üppige Flora und Fauna entfalten konnten. Die unterseeischen Feuerberge sind auch dafür verantwortlich, dass die Brecheisbucht im Frühling unter normalen Bedingungen schnell wieder eisfrei ist. Als namensgebend für die Inselkette wird das gigantische, überaus plastisch herausgeschlagene *Felsmonument* dreier aufgerichteter Bären im Südwesten der fast 100 Schritt aufragenden Steilküste Taarjukars angesehen, die bedrohlich auf jedes vorüberfahrende Schiff hinunterstarren. Niemand weiß, wer die Schöpfer der riesigen Felsreliefs waren, denn die Nivesen behaupten stets, die ‘steinernen Bären’ hätten schon die Insel

geziert, als ihre Vorväter Taarjukar entdeckten. Zudem behaupten sie, dass hier seit Anbeginn aller Zeiten der riesenhafte *Bärenkönig* Hofstaat halte. Vielleicht lebt tatsächlich einer der legendären Tierkönige auf den Inseln, aber sicher ist nur, dass auf den beiden großen Inseln Taarjukar und Taanakauki unverhältnismäßig viele Firuns- und Höhlenbären heimisch sind und dass die Bären zugleich als die gefürchtetesten Raubtiere der Inseln gelten.

Natürlich ranken um die dunstverhangenen Inseln noch weitere Legenden. So heißt es, dass der Schatzmeister von Geldana von Gareth, Schwägerin Kaiser Pervals und Begründerin des Herzogtums Paavi, um 930 BF mit ihrer Kriegskasse durchgebrannt sein soll. Es soll ihm gelungen sein, den Schatz auf den Bäreninseln zu vergraben, bevor er von einem seiner Häscher allzu voreilig in Borons Reich befördert wurde. Seitdem gilt der Schatz als verschollen.

Ebenso hartnäckig hält sich das Gerücht, dass *Efferdane Süderstrand*, die Tochter des legendären Kapitäns Belsarius Süderstrand, angeblich die Nordostpassage ins Riesland gefunden und die Karte auf einer der Bäreninseln vergraben hat.

Auf Nuiuleiken sollen die Dunstschleiern am Himmel hin und wieder zu spiegelnden Flächen gefrieren, auf denen dann *merkwürdige Bilder* von fernen Orten zu sehen sind. Und als sei dies der Merkwürdigkeiten noch nicht genug, wird von *Reelia*, der einzigen menschlichen Siedlung auf den Bäreninseln (siehe unten), nur hinter vorgehaltener Hand gesprochen. Heißt es doch, dass auf ihren Bewohnern ein unheimlicher Fluch liegt.





REELIA

Einwohner: 150

Herrschaft / Politik: freie Siedlung

Tempel: – (dafür Bärenaltäre in beinahe jeder Hütte)

Wichtige Gasthöfe/Schenken: Eislohe (Q3/P5)

Stimmung in der Stadt: unheimlich und abweisend; die Bewohner huldigen einem eigentümlichen Kult und sehen in Fremden schnell passable Opfer

Das Dorf liegt in einer geschützten Bucht, die einen natürlichen Hafen bildet, im Süden der westlichen großen Bäreninsel, die die Nivesen Taarjukar nennen. Das gute Dutzend Blockhütten, in denen die ungefähr 150 Reelianer leben, ist von einer massiven und trutzig anmutenden Palisade umgeben, obwohl hier eigentlich keine Angriff eines feindlichen Volkes drohen. In der Mitte der Siedlung befindet sich die *Gefrorene Flamme*, um die sich folgende Sage rankt:

»Vor langer Zeit landeten unsere Vorfahren in der Bucht, wo heute unser Reelia liegt. Ihr Schiff war in einen schweren Sturm geraten und bedurfte einer Ausbesserung. Als nun die Männer und Frauen in den Wald gingen, um Holz zu schlagen, erblickten sie die Firunsbärin Hilgrimma mit ihren Jungen Janik und Janka. Ihr Pelz war weiß wie Schnee und ohne jeden Makel. Die Leute vom Schiff vergaßen das Holz, sie wollten nur noch dieses wunderbare Bärenfell besitzen, würde es in Riva doch ein hübsches Sümmlchen Erlösen. Sie griffen ihre Bögen und schossen voller Gier Pfeile auf das prächtige Tier. Alle trafen, aber erst der dreizehnte vermochte Hilgrimma zu töten. Die Bärenjungen flüchteten in den Wald, als ihre Mutter zu Boden ging. Mit gebrochenen Augen lag die Bärin da, ihr Pelz war rot vom Blut, von dreizehn Pfeilen durchbohrt und somit verdorben.

Doch vor allem war Hilgrimma Firuns Liebling, und der Wintergott war sehr erzürnt über ihren Tod. Er blies seinen Atem über das Land, der so kalt war, dass sogar das große Lagerfeuer an der Bucht gefror – die Flamme kann man heute noch sehen, sie ist niemals mehr aufgetaut. Das Schiff wurde vom Eis zerquetscht, viele Frauen und Männer der Mannschaft erfroren. Die wenigen, die überlebten, konnten die Insel nicht mehr verlassen. Wann immer jemand sich ein Boot baute und versuchte, zum Festland überzusetzen, wurde tags darauf der steifgefrorene Leichnam des Flüchtlings angeschwemmt.

So leben wir hier seit vielen hundert Jahren allein von der Jagd, da kein Fisch uns ins Netz gehen will und keine Feldfrucht gedeiht. Auch Janik und Janka streifen heute noch in den Wäldern und trachten nach Rache. Wir haben soviel gebüßt und büßen immer noch, doch gewährt der Grimmige uns keine Gnade.«

Diese Sage erzählen sich die Reelianer seit Generationen untereinander, teilen sie aber so gut wie niemals mit Außenstehenden. Tatsache ist, dass die Siedlung immer wieder von Bären angegriffen wird und dass die Palisade deutliche Spuren von Krallenhieben aufweist.

Kein Seefahrer läuft gern Reelia an, und auf den Schiffen wird erzählt, dass die Reelianer einem Bärengötzen huldigen und ihm in blutigen Ritualen sogar Menschenopfer darbringen.

Und es gibt keine Beweise dafür, dass ein Reelianer jemals auf dem Festland angetroffen wurde: einen Bewohner der Bäreninseln auf dem Schiff mitzunehmen gilt als noch schlimmer als einen Elfen an Bord zu lassen.

Dennoch ist der natürliche Hafen ein wichtiger Stützpunkt für die Küstenfahrer auf dem Weg nach Paavi, allerdings haben in den letzten zehn Jahren nur noch wenige Schiffe Reelia angelaufen. Denn wenn ein Schiff von Sturm oder Treibeis so schwer in Mitleidenschaft gezogen wird, dass die eigenen Materialvorräte zur Reparatur nicht ausreichen, kann man auf den Bäreninseln das einzige Holz im Umkreis von mehreren hundert Meilen schlagen. In der Regel gehen die Seeleute nur an Land, um eben dieses Holz zu holen, denn Reelia selbst ist ihnen unheimlich. Nur wenige wagen während der Freiwache einen Landgang aus freien Stücken und bringen dann stets Schauergeschichten mit zurück, die teilweise auf Tatsachen beruhen, aber auch armdickes Seemannsgarn enthalten.

»In jeder Hütte haben sie einen Bärenaltar. Und sie binden jeden Frühling eine Jungfrau im Wald an einen Baum und holen sie zwei Tage später wieder ins Dorf. Wiederum neun Monde darauf gebiert das arme Ding dann eine Kreatur, halb Bär, halb Mensch. Ich habe selbst so eine Niederkunft gesehen – und auch einen erwachsenen Bärenmenschen!«

»Ursprünglich wollten wir die Nacht an Land verbringen, doch da erhob sich ein Heulen und Schreien aus allen Hütten, dass wir es mit der Angst bekamen und wieder an Bord gingen.«

»Um Mitternacht griffen die Bestien das Dorf an – Bären, sechs Schritt groß, schwarz wie die Nacht oder weiß wie der Schnee, mit gelb glühenden Augen. Die Palisaden hielten, sonst würde ich heute hier gewiss nicht sitzen.«

»Ich frönte dem Müßiggang, ging durch den Wald zu den hohen Klippen und stieg über einen schmalen Pfad zu den drei riesigen Bären hinab, die man hier in den Fels gehauen hat. Und ich sah die eisernen Hand- und Fußschellen im Stein! Da fiel mir ein, dass die Reelianer mich für morgen zu einem Fest eingeladen haben. Sie haben mir zwar nicht genau erklärt, worum es sich bei der Feier handelt, aber ich konnte es mir lebhaft vorstellen. Die Tage bis zur Abfahrt verbrachte ich lieber auf dem Schiff, und meine Kameraden gingen nur noch in großen Gruppen in die Wälder, um Holz für die Reparatur zu schlagen.«

»Ich bat den Reelianer, mir zu helfen und drei Belegnägel zu schnitzen, was ja wohl keine große Kunst ist. Er machte sich gleich an die Arbeit, hieb wie ein Besessener mit dem Messer ins Holz. Er schwitzte wie ein Eber, doch brachte er keinen Belegnagel zustande, sondern nur drei kleine Bärenstatuen.«

Da nur selten Fremde nach Reelia kommen und dort bleiben wollen, kommt kaum frisches Blut unter die Bevölkerung. Durch die jahrhundertlange Inzucht werden viele Kinder schwachsinnig oder verkrüppelt geboren und die Bewohner des Dorfes sehen sich auffällig ähnlich.

Die Reelianer betreiben einen düsteren Kult um einen 'Bärenkönig', den sie wegen seiner Stärke und schieren Größe verehren und schlicht den "Alten mit den Krallen" nennen. Wäh-



rend sie die verkrüppelten Kinder sofort nach der Geburt töten, ziehen sie die Schwachsinnigen groß, um sie später dem Alten zu opfern – in ihren Augen ist ein Säugling für die Kraft des Tieres kein standesgemäßes Opfer. Diese Halbstarcken werden ohne Waffen bei den Bärenmonumenten ausgesetzt, und keiner von ihnen ist jemals in das Dorf zurückgekehrt. Allerdings deuten seltene, rätselhafte Todesfälle unter den Reelianern da-

rauf hin, dass einige der Opfer überleben und zumindest für eine Zeit als Rächer durch die Wälder streifen.

Die Reelianer halten diese Praktiken argwöhnisch geheim, die künftigen Opfer werden in den Kellerlöchern der Hütten weggesperrt, wenn Fremde nach Reelia kommen. Und jedem Reisenden, der ihr Geheimnis aufdeckt, droht ebenfalls der Tod – als Opfer beim nächsten Götzendienst ... (👁️ 200 A)

DAS ERSTARRTE LAND – GLETSCHERMEER UND KLIRRFROSTWÜSTE

Die Klirrfrostwüste für den eiligen Leser

Geographische Grenzen: die Küsten Myranors (Westen), Packeisgrenze in Ifirns Ozean (jahreszeitlich schwankend; Süden), Schwarzfrostwüste (Südosten), das Eherne Schwert (Osten), keine Begrenzung im Norden

Landschaft: Packeisschild auf dem Ozean mit weiten glatten Eisflächen, aufgeworfenen Eisschollen, Wasserspalten und -löchern, Schneeerwehungen; weiter im Norden eisbedeckte Landmassen, sehr selten kleinere Vegetationszonen unterschiedlichen Ursprungs ('Inseln der Tsa')

Bevölkerung: praktisch unbesiedelt; einige tausend Nachtalben (in untermeerischen Städten), Schwarze Mahre (untermeerisch), wenige Firnelfen (am Südrand) und Yetis, Spekulationen über unbekannte Eisvölker und subglaziale Zivilisationen

Wichtige Städte und Dörfer: keine, siehe jedoch die besonderen Orte und Mysterien

Bemerkenswerte Tierwelt: Eisigel, Firunsbär, Frostwurm, Gletscherwurm, Ifirnshai, unbenannte Monstrositäten der Tiefsee
Personen: Feyangola Finsterblick (nachtalbisches Auge des Namenlosen), Liskolf Baerhildson (Kapitän der *Ifirnslohe*), Zylia (Kapitänin der *Salyrvan*), Agenten Pardonas und Gloranas, vereinzelte Polarforscher

Besondere Orte und Mysterien: Ifirnslohe (eisschmelzendes Schiff, an der südlichen Packeisgrenze), Salyrvan (hochelfisches Untermeeresgefährt), Himmelsturm mit den untermeerischen Nachtalbenstädten Ryl'Arc und Tieha Mhagra, Shanasala (uralter Firnelfenpalast der Lichthüter), Grabmal im Eis, Eismauer von Lyg, Tridekarion, Firuns Eiskerker

»Das ewige Eis hält nach unseren Erkenntnissen zumindest ein Drittel Deres in seinem Griff: Der Maraskaner Zendajin berechnete den Durchmesser der Weltenscheibe auf 33.000 Meilen. Vertreter der Kugeltheorie wie der Astronom Brin Tycho postulieren die gleiche Zahl für den Umfang Deres. Unter der weiteren Voraussetzung, Gareth sei das Zentrum Deres – so wie es der Nuntius vorschreibt –, erwarten denjenigen, der den Nordrand der Welt erreichen will, 15.000 Meilen endlosen Gletscher. Und selbst bei Annahme der Kugelgestalt (und Lage des Äquators Hunderte Meilen südlich von Brabak) wären es noch über 5.000 Meilen bis zum Pol. Dieses Gebiet, gespeist von der unaufhörlich neue Gletscher gebärenden Eiszitadelle, ist die Klirrfrostwüste.«

—Bericht der Kaiserlich Derographischen Gesellschaft, Gareth, 982 BF

»Streiche 33.000, setze 36.000. Streiche über 5.000, setze grob 4.500 von Glyndhaven bis zum Pol. Streiche Unfug: Scheibe, Gareth im Zentrum. Siehe Quintone-Berechnungen Fol. XIX und Reisebereich des Comto Protector zu den Gjalskerbarbaren. Bei 10 Meilen am Tag überschlägig anderthalb Jahre. Wo 6qd Pemikan kaufen?«

—handschriftliche Anmerkung des Lares Bramstetter zu obigem Bericht (auf angekokeltem Pergament) in einem Dossier der Gemeinschaft der Freunde des Aves, Vinsalt, 1033 BF

»Die Götter schleudern in Ihrer Allfurcht und doch weltumspannenden Weisheit Ihre unsterblichen Feinde und unzerstörbaren Unsäglichkeiten zu den hohen und tiefen Ecken und Bögen der Welt: die Meere des Feuers im Süden, wo alles in Asche aufgehen möge, und die Klirrfrostwüste des Nordens, wo alles bis in das letzte Zeitalter eingefroren werden möge.«

—aus den Chroniken von Ilaris, einem verbotenen Werk einer Hesinde-Sekte in Zorgan und Jergan, um 800 BF

Ausdehnung des Eises

Die Dere-Globen der Anhänger der Kugelgestalt Deres zeigen die Welt nördlich von Yeti-Land als stets eisbedeckt, und von wenigen Ausnahmen abgesehen, liegen sie damit richtig: Ob die Eiszeit, die Dere fest im Griff hält, aufgrund natürlicher Gegebenheiten heraufgezogen ist, oder ob Pyrdacors Elementarmanipulationen vor Tausenden von Jahren dafür verantwortlich sind, ob Firun hier herrscht oder die Zitadelle des Eises hier ihre Kraft verströmt: Nördlich des 45. Breitengrads herrscht das Ewige Eis in all seinen Formen. Ähnliche Verhältnisse gelten auch südlich des Südkontinents Uthuria.



Von den Aventuriern zu Recht kaum mehr als Teil ihres Kontinents wahrgenommen und jenseits allen Festlands erstreckt sich nördlich von Aventurien – und den Legenden nach bis zum äußersten Norden Deres – die Unendlichkeit des Eises, zumeist in seiner Form als *Packeis*. Die Eisbedeckung zieht sich im späten Monat Rondra bis etwa 150 Meilen nördlich von Yeti-Land zurück, doch im tiefsten Winter friert Ifirns Ozean bis zur Höhe Leskari-Paavi zu, so dass Bernstein- und Brecheis-Bucht vollkommen von Eis bedeckt sind – in besonders grim-

men Wintern sogar der gesamte Golf von Riva. Der Verlauf der Packeisgrenze in einem Sommer lässt keine Schlüsse auf den Zustand im kommenden Jahr zu – ein Umstand, der schon so manchem Kapitän zum Verhängnis wurde.

Die weißen Weiten, die das Eis des Nordens bildet, kennt man als **Klirrfrostwüste**. Das Meer an der Packeisgrenze und die dunklen Wasser unter dem Eisschild von Ifirns Ozean werden als **Gletschermeer** oder **Firuns Meer** bezeichnet.

DAS GLETSCHERMEER

Nur sehr selten dringen thorwalsche oder andere Schiffe auf der Jagd nach Seeschlangen, Ifirnshaien, Walen oder Eiskrakenmolchen bis zum Packeis vor. Das offene Meer wird zunehmend von Treibeis bedeckt, wobei einzelne Schollen anfangs wenige Finger dick und einige Rechtschritt groß sind, bis sie Dicken von mehr als einem Spann und Größen von einigen hundert Rechtschritt erreichen. Schließlich sind die Schollen so dicht, dass keine Fahrrinne mehr bleibt und sie den Rumpf einschließen und zum Verlassen des Schiffes zwingen.

Gelegentlich ziehen sich breite Spalten von der Packeisgrenze bis viele hundert Meilen nördlich von Yeti-Land. Diese Fahrwege mögen auf manchen Segler einladend wirken, doch wehe, es kommt Bewegung in die mehrere Spann dicken Schollen. Schließt sich die Spalte, wird auch das größte Schiff langsam zerquetscht. Möglicherweise findet man Planken als stumme Zeugen einer solchen Katastrophe. Der Mannschaft, die sich aufs Eis retten konnte, bereiteten Kälte und Firunsbären bald ein Ende. Dagegen hinreichend gefeit – wenn die Besatzung eiserfahren ist – sind die thorwalschen Schiffstypen Otta und Knorr, deren flacher Rumpf und



geringer Tiefgang dazu führen, dass die Schiffe von den Schollen hochgehoben und so auf dem Eis abgesetzt werden, dass das Schiff von der Besatzung gezogen werden kann.

An der Südgrenze ist das Packeis weit davon entfernt, eine geschlossene Fläche zu bilden: Offenes Wasser, Eislöcher, sogenannte Waken, und übereinander geschobene Schollen wechseln sich ab. Schnee verschleiert gefährliche Spalten und kürzlich zugefrorene Flächen mit dünner Eisschicht. Jeder Fehltritt kann einen Sturz ins kalte

Meerwasser bedeuten, und selbst wenn man nicht am Kälteschock stirbt, durchdringt die eisige Nässe jedes wärmende Garn der Winterkleidung.

Firuns Reich oder Nagrachs Reich?

Die Übergänge zwischen Gletschermeer und Klirrfrostwüste auf der einen und Gloranas Schwarzfrostwüste auf der anderen Seite sind zumindest im Nordwesten und Norden Gloranas eher fließend, und dämonische oder daimonide Kreaturen aus dem Reich der Eiskönigin durchstreifen auch die nähen Bereiche des natürlichen Eises. Auffällig ist der durch das stetige Zurückweichen des 'Schwarzen Eises' entstandene Gürtel bizarrer, scharfkantiger Packeis-Labyrinth, die zwar mittlerweile den natürlichen Frost-Phänomenen zugerechnet werden, nichtsdestotrotz aber tödliche Fallen bilden können.

BEWOHNER DES GLETSCHERMEERS

Leben gibt es nur am offenen Wasser: Robben lauern auf Boronskuttentaucher, Ifirnshai auf Robben. Schnaubende Seetigerbullen liefern sich mit Stoßzähnen blutige Kämpfe um Dutzende von Weibchen. Schnatternde Sturmtaucher nisten auf steil aufgeworfenen Eisplatten. Sie alle müssen sich vor den Firunsbären in Acht nehmen, die über das ganze Jahr hinweg auf anscheinend festen Routen über das Packeis wandern. Viele Firunsbären werden stets von Eisfüchsen und Möwen verfolgt, die auf Aas hoffen.



Und es gibt natürlich auch Leben in den dunklen Tiefen des Ozeans: Ifirns- und Tigerhaie kämpfen mit Pottwalen und Riesenkraken, Zwergwale mit Eiskrakenmolchen, Grünwale ernten Plankton und marine Kleinlebewesen, Robben tauchen silberglänzenden Fischschwärmen hinterher und Seeschlangen ringen mit tauchenden Drachen. In noch größeren Tiefen tragen Anglerfische ihr eigenes Licht, gründeln Bleichrochen über dem feinkörnigen Meeresboden und warten fleischfres-

sende Tiefseepflanzen mit wedelnden, durchsichtigen Tentakeln auf ihre Opfer. Es gibt einige Firnelvensippen, die auf großen Eisschollen ihre Paläste errichtet haben; die Eisdrift verändert jedes Jahr die Lage der Behausungen. Unter dem Eis kann man, wenn man Glück hat, dem uralten, hochelfischen Schiff Salyrvan (👁️ 204 A) begegnen – wenn man weniger Glück hat, einem Unterwassergefährt der Shakagra oder gar den verfluchten Schwarzen Mahren.

DIE WEITEN DES EWIGEN EISES

»Wenn du nach langer, durchfrorener Nacht das Farbenspiel eines Sonnenaufgangs über der Klimfrostwüste und den Perlmutterglanz der Eisschollen erblickst, ahnst du: Diese Gefilde waren nie für das Menschengeschlecht bestimmt. Wenn du zum Himmel blickst, wird dir klar, wie viel schneller dich hier der Tod ereilen kann als in der verfluchten Gor, der brandheißen Khôm oder dem ungesiefferverseuchten Regenwald: Uthars Pforte öffnet sich direkt im Zenit, um dich ohne zu zögern aufzunehmen. Es ist so kalt, dass die letzten Sterne frierend vom Himmel fallen und blind auf dem Welteis zerspringen. Du zweifelst selbst an Swafnir, denn kein Wal kann gegen diese Eismassen bestehen. Du bist allein mit dem bitterkalten Universum.«

—Ohm Folker, Skalde der Phileasson-Expedition 1007 BF

»Wenn ich nicht gewusst hätte, dass ich mehr als tausend Meilen von Paavi weg bin, hät' ich ja gesagt: Da ist ne Theriak-Quelle übergelaufen. Alles grün und bunt, sogar Viechzeugs, Schmetter-



linge und Libellen und so. Und unsere Frostbeulen waren in Nullkommanix weg. Ob's warm oder kalt war, kann ich gar nicht sagen. Muss wohl warm gewesen sein, oder?

Der Drecks-Nachtalb, hinter dem wir her waren, hat wohl auch von der Heilkraft an dem Ort profitiert. War auf jeden Fall danach einfach weg. Vermutlich so'n Teletrans, oder wie das heißt.«

—Ettel Pjeskoff, dem Widerstand gegen Glorana zuarbeitender Kopfgeldjäger aus Ouwenmas, 1031 BF in Leskari

DIE OASEN DER TSA

Auf solchen Inseln wie oben genannt, aber auch in der Grimmfrostöde, den Nebelzinnen und auf dem Yeti-Land, findet sich ein Phänomen, das viele als ein Wunder Tsas empfinden: Dem grimmen Firun abgetrozzte Oasen des Lebens, teilweise langgestreckte Täler, die von Geysiren und anderen heißen Quellen erwärmt werden und wo sich Flora und Fauna des Nordens – von einfachen Moosen und Flechten über Birkenwäldchen und Polarfüchse bis hin zu verirrtten Mammuts – finden. Andere dieser Tsa-Oasen sind kleiner, bisweilen auch dort zu finden, wo kein Land unter dem Eis zu bemerken ist, dafür um ein Vielfaches reicher an Leben und schon an die überquellende Lebenskraft des Dschungels mit all seinen Pflanzen und Tieren erinnernd.

Die Spekulationen über die wahre Natur dieser Phänomene sind göttingefällig vielfältig und reichen von der genannten frommen Erklärung über den 'natürlichen' Ansatz, dass hier Feuerberge den Untergrund aufheizen hin zu magischen Spekulationen wie natürlichen Theriakquellen und Aufenthaltsorten mächtiger Humuselementare. Die weitreichendsten Theorien sprechen von Toren in andere Welten oder von Ausgleichseffekten zu Pyrdacors einstigen Elementarmanipulationen.

Von einer einzigen andersartigen Oase der Jungen Göttin wurde bislang berichtet: einem See mit regenbogenfarbenen schillerndem Wasser inmitten des Packeises, in dem sich Fische und Wasservögel tummelten, mit einer Schicht Mutterboden auf dem Packeis, in der Blumen und kleine Sträucher – darunter Wirselkraut – wuchsen. Bei diesem Ort scheint es sich tatsächlich um ein Wunder der Göttin zu handeln – zumal diese Oase auch niemals wiedergefunden wurde, obwohl die Reisenden, die hier dem Tod entronnen, eine sehr genaue Angabe zur Position machen konnten. (👁️ 197 B)



Gut hundert Meilen hinter der Packeisgrenze, dort, wo das eisige Element nie zurückweicht, werden die Eislöcher immer seltener, und wenn man einmal auf eines trifft, ist es eine fast unüberwindliche Rinne von einem Dutzend Schritt Breite und vielleicht mehreren Meilen Länge oder ein regelrechter See im Eis, der mehrere Rechtmeilen messen kann. Das Eis ist hier zwischen drei und einem Dutzend Schritt dick. Die **Klirrfrostwüste** – von den Firnelfen als *nafirëona* (etwa: 'ewiges Nachteis' oder 'Mitternachtseis') bezeichnet – ist mal eine brettebene, verschneite Fläche, mal ein Labyrinth aus übereinander getriebenen und umgekippten Eisplatten. Das stete Knacken und Knirschen lässt den Eiswanderer befürchten, sein Untergrund breche ein. Die Eisdrift schiebt die Massen bisweilen zu ganzen Hügeln auf (von Yetis als *hummocks* bezeichnet), in denen Neuschnee zu Harsch und weite zu Eis altert, so dass diese Gebilde massiv wie Granit sind. Andere Hügel dagegen sind eher kurzlebige Blasen, die entstehen, wenn untermeerisches Gas das Eis auftreibt.

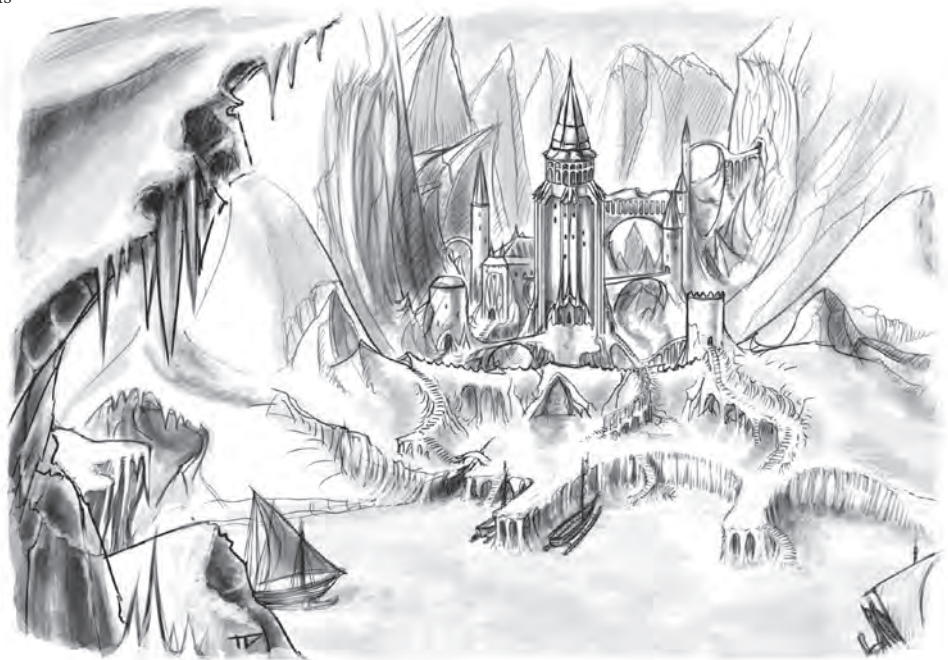
Die seltsamsten Strukturen sind bis zu dreißig Schritt hohe, löchrige Eisdome, in denen eine monotone Melodie raunt. Dort, wo selbst das Atmen vor Kälte schwerfällt, findet man schmieriges Pecheis: Steinöl, das irgendwo untermeerisch aus dem Schlick gequollen und an der Oberfläche zu Teppichen und Klumpen gefroren ist.

Am Himmel treiben graue Wolkenwände von Horizont zu Horizont. Immer wieder reißen sie auf, und Sonnen-, Mond- oder Sternlicht tastet in scharfen Strahlen über das Eis. Ständig bläst der eisfingrige Firunsatem von Norden, oft bis hinab über die Bernsteinbucht oder den Golf von Riva. Im Kleinen zeichnet er rippenartige Strukturen und Sichelmuster in den Schnee, im Großen wirft er haushohe Schneewechten auf und öffnet die oben genannten riesigen Rinnen und Seen im Eis. Die ungebremsten Winde können sich zu Urgewalten steigern und gelten dann als die stärksten Stürme Deres – was die Firnelfen als *bha'izar* und Seeleute als *Blizzard* bezeichnen, sind nur verirrte Ausläufer. Wo die Eiswinde aus dem Norden auf wärmere und feuchtere Meeresluft treffen, bilden sich nicht nur massive Schneegebiete, sondern bisweilen auch Wirbelstürme ungeahnter Macht, die, einmal losgelöst, viele Dutzend Meilen in den Norden jagen können. Auch bei gutem Wetter kann man in die Zugbahn schneewirbelnder Tornados geraten.

Aber auch ohne Stürme reichen die hier anzutreffenden Temperaturen, um die Region lebensfeindlicher als die Gorische Wüste zu machen: an den heißesten Sommertagen ist es im Süden der Klirrfrostwüste Kalt, während im Winter am Pol sicherlich Namenlose Kälte herrscht. Üblich sind jedoch Firunskälte am Tag und Grimmfrost in der Nacht (siehe Seite 155).

Auf dem Eis wachsen nur Eisflex und Pockenflechten, die man als Rotes Eis kennt. Abgesehen von Eisingelkolonien scheint eine kälteresistente Abart der Riesenamöbe das größte heimi-

sche Lebewesen zu sein. Dennoch fand man im Packeis schon titanische Eierschalen und eine zwei Schritt lange, kristallene Schwungfeder, die bis zur Priesterkaiserzeit das Langhaus des Hetmanns der Hetleute in Thorwal schmückte. Der Orklandriese Glantuban berichtet davon, dass weitere seiner Brüder – die sogenannten Reifriesen (siehe Seite 147) – im höchsten Norden leben. Geschichten schließlich sprechen noch von Frost- und Gletscherwürmern sowie dem Basilisk Krötenkopp, der vom dem thorwalschen Siebenstreichträger Orozar Siebenhieb dorthin vertrieben wurde. Am Ehernen Schwert wohnen die Firnelfen der Lichthüter-Sippe in ihrem Palast Shanasala tief in der Klirrfrostwüste – die nach neuestem Kenntnisstand am weitesten nördlich gelegene Siedlung kulturschaffender Zweibeiner.



Unter dem Eis, bisweilen in Waken und Eisseen nach Luft oder Beute schnappend, sind all jene Lebewesen zu finden, die auch das Gletschermeer bevölkern.

SCHELFEIŠTAFELN UND EISGEPANZERTE İNSELN

Erzählungen ganz weniger Reisender* sprechen von noch gigantischeren Eismassen im allerhöchsten Norden, von mehreren Dutzend oder gar über hundert Schritt hohen Eiswänden, die sich teilweise über viele Meilen Länge erstrecken, teilweise aber auch einzelne Tafelberge aus Eis bilden. Stets scheint die Oberfläche dieser Berge oder Eisinseln bretteben und schneebedeckt zu sein, aber in ihrem Inneren arbeiten sie wohl, denn ab und an brechen einzelne große Brocken von den Tafelbergbergen los, um mit Wucht durch das Packeis zu schlagen, und auch die einzelnen Berge scheinen von den größeren Eisküsten losgebrochen zu sein.

*) 'Reisende' steht in diesem Fall nicht für wagemutige Entdecker auf Schlitten und Eisseglern, sondern für magisch oder karmal verwandelte Menschen, für Elfen, die dem Nordwind lauschten, für Sphärenreisende, die hier einen Zwischenhalt zur Orientierung oder zum Abschütteln von Verfolgern eingelegt haben oder für Besatzungsmitglieder der *Salyrivan*, die bisweilen in den Öffnungen im Packeis auftaucht.



Aber diese Tafelberge sind wohl auch immer ein Zeichen für Festland, denn sie sind nur dort anzutreffen, wo sich Gletscher aus Gebirgen, die die Reisenden am Horizont errahnen können, herab ins Meer ergießen: Sowohl an der Nordwestküste des Ehernen Schwerts, weit nördlich der Schwarzfrostwüste, als auch im Norden Myranors sind diese Schelfeisgürtel, -zungen und -inseln zu finden. Nordwärts von Aventurien muss man jedoch viel weiter fahren, um solches Eis zu sehen, wohl bis an die Abhänge jenes angeblich polumspannenden Gebirges, das auf neueren Globen als Iyis Wall bezeichnet wird, und hinter dem in den Wintermonaten ewige Nacht herrschen soll,

nur beleuchtet vom Nordstern und seinen funkelnden Geschwistern.

Auf dem Weg dorthin und über die Klirrfrostwüste dahin gesprengelt** gibt es jedoch nicht nur Packeislabirynthe, klagende Eisdome und Hummocks, sondern auch vereinzelt Inseln aus festem Gestein, die aber in den seltensten Fällen wirkliche Höhenzüge aufweisen, ja, häufig sogar wirken, als seien sie von einem göttlichen Handwerker flachgehobelt worden.

***) Es scheint jedoch einen regelrechten Inselbogen vom 'nördlichen Ende' des Ehernen Schwerts bis zu Iyis Wall zu geben.

AM RANDE DER WELT

»Zur Zeit des Horas währte man das Ende der Welt direkt hinter den Goldfelsen, Belen-Horas' De bello trollico bezeichnet die Trollzacken als den "monstergebärenden Randwall Aventurias", und seit Bastan Munter heißt es, das Packeis von Ifirns Ozean sei der gefrorene Saum Deres. Manchmal denke ich, die Weltenscheibe dehnt sich immer weiter aus, je mehr der Mensch vorstößt, auf dass er niemals die Genugtuung erhalte, über die Gestalt des Weltenkreises Gewissheit zu haben.«

—Alessandrian Arivorer, reisender Geweihter der Halle der Weisheit zu Kusliq, vor seiner Fahrt auf der Prinzessin Lamea

»Nirgendwo ist der Weltenrand so nahe wie im eisigen Norden, liebe Freunde. Es ist die größte Herausforderung eines jeden Avesjägers, bis dorthin vorzustößen und seiner ansichtig zu werden. Was aber werden wir dort im leeren Jenseits sehen? Klammernde Elementarwesen des Wassers, die die Weltenmeere zurückschöpfen, den grauwirbelnden Äther, die sinnlos heraufdrängenden Antipoden oder etwa die nachahmende Spiegelwelt des Prächtigen Blendens?«

—Kara ben Yngerymm im Vinsalter Logenhaus der Gemeinschaft der Freunde des Aves

Viele Vertreter der Weltscheibentheorie glauben, dass Efferd am Rande der Weltenscheibe wacht und das Wasser daran hindert, in die Tiefe zu stürzen, andere spekulieren auf einen Ringkontinent außerhalb des 'Äußeren Meeres' der alten Tulamiden, wieder andere vermuten eine titanische Mauer aus Eis an dieser Stelle.

Fast alle Verfechter der mittlerweile von fast allen relevanten Geographen favorisierten Kugelgestalt gehen davon aus, dass sich am nördlichsten und am südlichsten Punkt der DEREKUGEL

ewiges Eis befindet. Laut der weniger bekannten (und hoch spekulativen) 'Elementaren Globaltheorie' liegt am südlichsten Punkt des Globus, gegenüber dem 'Kältepol', der 'Hitze-pol': die Zitadelle des Feuers.

Konkurrierende Theoretiker werfen ein, dass solche Überlegungen vielleicht für die Symmetrie vor Madas Frevel Bestand gehabt hätten, dass aber seit dieser Zeit, spätestens aber seit Pyrdacors großräumigen Elementar-Manipulationen (☉ 177 C), die das Eis des Nordens massiv vergrößerten, von einer solchen Ordnung nichts mehr zu finden sei.

Gelehrte aller Fachrichtungen halten den Punkt des äußersten Nordens, das Land direkt unter dem Losstern, für einen Kristallisationspunkt der Erkenntnis: Die Natur dieses Ortes – gemäß der elementaren Analogie und Sympathien des Paramanthus – würde etliche Fragen der Derographie, Kosmologie, Philosophie und des Elementarismus beantworten.

Die meisten Theoretiker halten dies für den Standort der unwandelbaren Zitadelle des Eises, Zwölfgötterfürchtige sprechen vom Thron Firuns, und Anhänger der Hohlwelttheorie des Hadumar von Wiesen-Ostreich vermuten einen Weg in eine Welt innerhalb Deres. Eingeweihte Arkanologen erwarten einen mächtigen Nexus astraler Kraftlinien am Nordpol, während Sphärologen vom 'orthosphärischen kosmischen Faden' sprechen, der sich durch diesen Punkt vom Mysterium von Kha bis zum Polarstern im Sternenwall zieht. Maraskaner haben diese Idee als Flugroute des Weltendiskus verstanden. Die Spekulationen darüber, wie dieser Ort auszusehen hat, sind phantastisch: ein exorbitanter Astralstrom, ein sichtbares Loch nach oben und unten, der Nullpunkt ohne Tag und Nacht, Ordnung und Chaos oder aber ein vollständig vom Verständnis der Sterblichen getrennter Ort ...

POLWÄRTIGE EXPEDITIONEN

Das Eis des höchsten Nordens ist für Aventurien die größte beispielbare Landschaft – genau genommen sogar größer als Aventurien selbst. Hier haben Sie als Meister die Freiheit, räumliche Dimensionen zu verwenden, an die Sie sonst nicht zu denken wagen. Im Gegensatz zum Ehernen Schwert bietet die Klirrfrostwüste bei geeigneten Transportmitteln die Möglichkeit, wirklich weit zu reisen – nur leider bedeutet der Begriff Einöde, dass das Gebiet nicht sehr abwechslungsreich ist. Charakteristika bleiben natürlich die Unwirtlichkeit der Land-

schaft und die enormen Strapazen einer Expedition dorthin. Mit Wetter, Landschaft und Kreaturaufreten haben Sie stets alle Möglichkeiten in der Hand, Fortbewegungsgeschwindigkeit und -richtung einer Heldengruppe zu bestimmen.

Nur wenige Wagemutige und Hesindeferlassene brechen in die weiße Weite auf: Selbst die Eisdiamanten, die in großen Eisblöcken eingeschlossen sein sollen, sind nur vermutete Dreingabe, wenn sich Expeditionen mit Hundeschlitten oder Eisseglern auf die Suche nach 'Firuns Heimstatt', dem 'Po-



lardiamanten', dem 'Ifirnspeiler' oder der Nordwestpassage nach Gldenland begeben. Weltliche Schtze sind unter dem Eis des Nordens in der Tt nur wenige zu finden, dafr soll die Ausbeute an Wissen umso grer sein.

WARUM INS EIS?

- Thorwaler und Nivesen sprechen vom Himmelsturm, einer gigantischen Felssule, an der das Schicksal der Welt hngen soll. Die Existenz dieses Bauwerks und der seltsamen Phnomene in seiner Umgebung (☉ 195 A) konnten von der Phileasson-Expedition besttigt werden, jedoch scheinen die heimtckischen Shakagra den hochelfischen Turm in Besitz genommen zu haben.
- Davon ausgehend, dass selbst die hesindianische Mythologie nicht alle dominanten Vlker der vergangenen Zeitalter auflisten kann und Pyrdacors Elementarverschiebungen selbst grere unter Eis begraben haben knnten, wei niemand, ob unter dem gewaltigen Eispanzer nicht noch etliche kleinere und grere Inseln oder gar ein ganzer Kontinent liegen. Das firnelfische 'Lied des Emetiel' beschreibt ein Eisgrab auf solch einer Insel (☉ 196 A), und immer wieder einmal werden an den nrdlichen Gestaden Artefakte angetrieben, die keiner bekannten Kultur zuzuordnen sind. Auch sollen archaische Monumente aus Schnee und Eis zu finden sein, die eindeutig nicht firnelfischen Ursprungs sind, deren mglicherweise arkaner Zweck sich den Expeditionsteilnehmern, die davon berichteten, aber vollstndig entzog. Die Kartographin Elya Ords in Riva sammelt wunderliche Dinge, die die Eisdrift nach Sden bis zum offenen Meer trgt. Ihre Kollektion umfasst mittlerweile ein gutes Dutzend kruder, teilweise kristalliner

Gegenstnde, die offenbar nicht von Menschenhand gefertigt wurden.

- Ob die Eismauer von Lyg (☉ 193 B) die Reste einer solchen Zivilisation verbirgt, ob es eine Geistererscheinung oder das Gespinst eines wirren Verstandes ist, wurde ebenfalls von noch keiner Expedition geklrt.
- Das legendre Erste Schwarze Auge (☉ 177 D) soll in den Weiten der Klirrfrostwste verborgen sein – und wer sich auf die Suche nach diesem Artefakt macht, sollte mit gnadenloser Konkurrenz rechnen.
- Auch ein Teil des Namens des Namenlosen (des sogenannten Tridekarions, (☉ 193 C) soll unter dem Ewigen Eis verborgen liegen. Hier ist die Konkurrenz durch Pardonas Shakagra oder die Augen des Namenlosen nicht weniger mrderisch.
- Eine Expedition zum Nordpol oder zum 'Rande der Welt' knnte den Streit zwischen Vertretern der Kugel- und der Scheibenhypothese endgltig (zugunsten der Kugel-Vertreter) klren. Nrdlich von Iyis Wall kann man auch eine echte Polarnacht oder einen entsprechenden Tag ohne Sonnenuntergang erleben.
- Visionre knnten versuchen, aus der Gestalt der Ifirnslichter (Seite 150f.) Prophezeiungen abzuleiten, Gelehrte knnten versuchen, das Wesen der Himmelserscheinungen zu erkennen.
- Die Suche nach einem Weg ber das Eis nach Myranor hat schon viele Thorwaler das Leben gekostet – zumindest ist niemand zurckgekehrt, der von einem Erfolg htte berichten knnen. Vielleicht haben sie aber auch den Ifirnspeiler oder gar das Swafnirland im Eis gefunden, Inseln mythischer Bedeutung fr die Thorwaler, die schon im Jurga-Lied erwhnt werden.



© • (AR) AD • 33



● Auch der Suche nach einer Nordostpassage – einem Weg um das Eherne Schwert herum ins Riesland – war bislang noch kein Erfolg beschieden, und noch nicht einmal Mythen künden von den Geheimnissen, auf die eine solche Expedition stoßen könnte.

VORBEREITUNGEN, DURCHFÜHRUNG UND GEFAHREN

Grundsätzlich gibt es mehrere profane Möglichkeiten, die Polregionen zu erkunden: zu Fuß (mit Rucksack und von den Expeditionsteilnehmern gezogenen Schlitten), mit Dachs- oder Hundeschlitten und mit Eissegeln.

Die letztere Methode ist sicherlich die bequemste, jedoch sind schon von Menschenhand gebaute Eissegler schwierig zu finden, noch mehr gilt dies für die originalen firnelfischen Fahrzeuge – und einen Segler der Shakagra wird man wohl nur als Feindschiff zu Gesicht bekommen (mehr zu den Möglichkeiten des Reisens im hohen Norden finden Sie auf Seite 150ff.). Egal, welche Methode gewählt wird: Der sicherste Weg, eine Expedition voranzubringen, ist das etappenweise Vorgehen und der Aufbau von Basislagern.

Auch für Expeditionen mit magischen Transportmitteln ist dies eine empfohlene Vorgehensweise, da alle Arten von Fluggeräten unter ausgewachsenen Flugschiffen nicht in der Lage sind, genügend große Lasten zu transportieren, was genauso für teleportierende, levitierende oder sphärenspringende Einzelpersonen gilt. Zauberer mit entsprechenden Bewegungsfertigkeiten (und Heil- und Stärkungszaubern) sind aber eine wertvolle Ergänzung einer Polar-Expedition, weil sie ansonsten unüberwindliche Hindernisse bewältigen und so die Gruppe voranbringen können.

ORIENTIERUNG

Es ist nicht einfach, sich unter dem meist grauen, wolkenverhangenen Himmel oder mit Blick auf gleißende Eis- und Schneeflächen) zu orientieren (Probe +3 bis +12). Kompass haben sich als notorisch unzuverlässig erwiesen, so dass ein Richtungssinn oder Innerer Kompass immer von Nutzen sind, von der Notwendigkeit, dass eigentlich alle Expeditionsteilnehmer eiskundig sein sollten, einmal ganz abgesehen.

Wenn die Bewölkung nachts aufreißt, bieten astronomische Instrumente natürlich eine gute Möglichkeit der Orientierung mittels Breitengradbestimmung über die Höhe des Nordsterns und Längengradermittlung – ein Berufsgeheimnis – anhand von Vergleichstafeln und Sterndurchgängen durch den Meridian oder dem Winkelvergleich der verschieden schnell umlaufenden Sternbilder zueinander.

Dabei haben Polarforscher übrigens in den letzten Jahren festgestellt, dass das Packeis langsam um den gedachten Pol driftet, also über den Zeitraum mehrerer Jahre zu Navigationszwecken keinesfalls als Festland betrachtet werden darf.

ÜBERLEBEN DES BESSER VORBEREITETEN

Es gelten die Regeln zu **Kälte und Kälteschutz**, die Überlegungen zu **Überleben in Eis und Schnee** (Seite 154ff.) und die Regenerations-Einschränkungen einer schlechten Lagerstätte aus **WdS 160**. Die Sonderfertigkeit Eiskundig ist eine Grundvoraussetzung für das Überleben im Packeis.

Wie weiter oben erwähnt, schwanken die **Temperaturen** üblicherweise zwischen Eiskalt und Firunkälte am Tag und Grimmfrost in der Nacht. Ein Sturm (über den üblichen frostkalten Dauerwind hinaus) kann diese Temperatur noch einmal um eine Stufe senken, und je weiter nach Norden kommt, desto kälter wird es. Niederhöllische Kälte wird jedoch nur an sehr wenigen Orten unter wirklich ungünstigen Bedingungen erreicht.

Um nicht zu erfrieren (also als Kälteschutz), sind Pelzkleidung (oder gar ein nivesischer Anaurak), Handschuhe oder ein Muff, Pelzmützen und wasserdichte Stiefel unabdingbar. Des Nachts (sprich: bei der Regeneration) helfen ein pelzgefütterter Schlafsack und ein winddichtes Zelt aus Leder oder dicht gewebtem Stoff. Wer eine Schneehöhle oder gar ein richtiges Iglu anlegen kann, darf sich glücklich schätzen.

Gegen Schneeblindheit helfen Bernstein- oder dunkle Kristallbrillen, als Notbehelf auch Walnusschalen mit einem schmalen Schlitz.

Einige Ausrüstungsgegenstände sind kälteempfindlich: Wasserschläuche können platzen, wenn das Wasser darin gefriert – und bei Grimmfrost gefriert auch Alkohol. Hölzerne Stiele von Waffen und auch einige Metalle wie Bronze oder schlechte Stähle werden brüchig (BF gesteigert), ebenso gefrorenes Leder, wenn es nicht ordentlich gefettet wurde. Bogen- und Armbrustsehnern (und auch die Bögen selbst) können bei längerer Belastung zerstört werden, weswegen viele Polar-Reisende auf Wurfspeere oder nivesische Wurfkeulen schwören.

Nicht vergessen werden dürfen Seile in ordentlicher Länge (auch zum Überwinden von Gletscherspalten), Kletter- und Eishaken, Eispickel (ein guter Rabenschnabel tut's auch) und Beleuchtung.

Mehr noch als bei einer Hochsee-Expedition muss eine Polar-Expedition alle benötigten **Verbrauchsgüter** (für den schlimmsten Fall) selbst mitführen. Dies bedeutet vor allem:

● **Nahrungsmittel** für alle Expeditionsteilnehmer und eventuell **Futter** für die Zugtiere – eine Polarexpedition ist für Mensch und Tier Schwerstarbeit! Für Menschen müssen etwa anderthalb Stein kompakter Nahrung wie Pemmikan pro Tag veranschlagt werden, ebenso für Schlittenhunde oder -dache (bei weniger energiereicher Nahrung natürlich mehr). Im der Nähe des Gletschermeers kann man durch Fischfang und die ein oder andere erschlagene Robbe den Proviantvorrat auffüllen (Boronskuttentaucher oder gar Firunsbären sind weitere Möglichkeiten), weiter im Norden ist dies bestenfalls noch an einigen Waken möglich. Im äußersten Notfall kann man auch Eisflechten essen, aber selbst ein reines Überleben – von Marschieren ganz zu schweigen – ist damit nicht gesichert. Ein guter Fleischvorrat für den Rückweg sind die Schlittenhunde (die besser schmecken als Dache) mit Ausnahme eines eventuellen Leithunds. Um sich auf ein Firun-Wunder, eine natürliche Theriak-Quelle oder auf das Auftauchen einer Tsa-Oase zu verlassen, muss man schon ein sehr götterfürchtiger Pilger sein ...

● In Sachen **Trinkwasser** ist zu bedenken, dass Packeis Meer eis ist, aber während des Frierens einen Großteil des Salzes als Kristalle ausgeschieden hat. Je kälter es ist, desto trinkbarer ist auch das geschmolzene Eis. Schelfeis ist Gletschereis und damit Süßwasser, ebenso wie Schnee (vermeiden Sie den gelben).



● Um aus Eis Trinkwasser zu gewinnen, Nahrung essbar zu machen oder schlicht, um nicht zu erfrieren, muss die Expedition Feuer machen können. Zwar bietet die Thaumaturgie hier einige Möglichkeiten (mittels APPLICATUS/ARCANOVI und dem CALDOFRIGO oder Zaubersymbolen wie der Glyphe der elementaren Attraktion (Feuer)), aber für einen 'Dauerbetrieb' ist der Einsatz von Zauberei meist zu aufwendig. Profa-

ne **Brennstoffe** sind Holz oder Zwergenkohle, vor allem aber Tran aus dem Fett von Seetigern, Meerkälbern oder Walen. Mit ein wenig Glück findet man auch Pecheis (siehe oben) in einer seiner verschiedenen Formen, das entweder direkt verbrannt oder gereinigt und später verwendet werden kann. Die Alchemistenküche bietet eingedicktes Hylailier Feuer oder Ewiges Öl – beides zwar recht kompakt, aber sehr teuer.

DIE NIVESEN

Eigenname: Nivauesä, Nikaureni

Gebiet: ganz Nordaventurien von Thorwal bis zum Bornland, insbesondere die Steppen zwischen dem Golf von Riva und dem Ehernen Schwert

Anzahl: ca. 60.000 als Nomaden lebende Nivesen, dazu mehrere tausend Sesshafte im Svellttal, den Nordlanden und Serwerien

Sozialstruktur: Sippen von bis zu über hundert Mitgliedern, Arbeitsteilung zwischen den Geschlechtern

Religion: animistische Glaubenswelt, an deren Spitze die Himmelswölfe stehen

Magie: Schamanismus und Wolfskinder

Bedeutende Angehörige (historisch): Mada (Mörder, der den Bruch mit den Wölfen herbeiführte), Jukuk (Schamane, der die Orks aus den Brinasker Marschen vertrieb), Tavaitii (zog ins Riesland und kehrte wieder zurück), Huuka (Schamanin, die den Ort Oblosch vernichtete), Hauka Wölfintochter (Heermeisterin der Rondra-Kirche)

Bedeutende Angehörige (Gegenwart): Kailäkinnen, Karukukijo, Mido von den Toivoa-Leddu, Phanta die Jägerin, Dermot der Jüngere von Paavi

Bedeutsame Örtlichkeiten: Nivilaukaju (Kultstätte bei Riva), der Kuri (verfluchter See), Tenjos (Felsformation in der Taiga), Yksinäi (Höhle in den Nebelzinnen), viele Wolfssteine in verschiedenen Teilen der Steppe

Auftreten: zurückhaltend und genügsam, gastfreundlich
Völkes Stimme: "Wenn du im Norden dein Glück versuchen willst, nur zu. Aber nimm dich vor diesen rothaarigen Dämonen in Acht. Mich wollte einst eine Gruppe von denen lynchen, nur wegen ein paar erlegter Wölfe. Wenn sie mal nicht wegen ein paar Welpen herumwütten, geben sie sich ruhig und der Natur nahe. Aber in Wirklichkeit sind sie rastlos und kennen keine Heimat." (Alrike, Abenteurerin aus Trallop)

"Ach, vor denen brauchst du keine Angst zu haben. Hier in der Gegend lagern oft welche aus der Pajeki-Sippe, die gehören fast schon zur Familie. Grad wenn es kälter wird, freue ich mich immer wieder, bei denen am Lagerfeuer zu sitzen und ihren Geschichten lauschen zu können." (Rino, Fischer in Gordask)

nun schon mehr als einmal zusammengetroffen. Meine Beobachtungen will ich Dir getreulich schildern. Einiges, was in den Schriften unseres Tempels zu lesen steht, weiß ich zu bestätigen, etwa, dass jenes Volk, das wir als Nivesen bezeichnen, im ganzen Gebiet zwischen dem Svellt und dem Ehernen Schwert lebt. Allerdings ziehen längst nicht alle von ihnen als Steppennomaden, immer den Karenen folgend, durch die Lande. Einige haben sich im nördlichen Bornland sesshaft gemacht und betreiben ein wenig Ackerbau, andere wiederum leben im Ehernen Schwert und nähren sich von der Jagd«

—aus den Aufzeichnungen Damiano Tergidions zu Valavet, 1005 BF



»Hesinde zum Gruße, liebe Schwester Gesine! Sicherlich wartest Du schon eine Weile auf neue Nachricht von mir. Ich habe meine erste Reise hinter mir; von Riva nach Norburg bin ich gezogen, und mit den Nivesen, die ich so gerne studieren möchte, bin ich



Die Nivesen sind eine der ältesten aventurischen Kulturen und die wichtigsten Bewohner der nördlichen Steppen. Vor ewiger Zeit waren sie einfache Jäger und Sammler, doch hat sich diese Lebensweise über die Jahrtausende gewandelt, und heute ziehen sie mit ihren riesigen Karenherden durch die Lande zwischen Thorwal und Ethernem Schwert. Die Nomaden bezeichnen sich selbst als *Nivauesä*, was man – recht hölzern – mit *wandernde Menschen* – übersetzen könnte. Garethische Zungen formten schließlich *Nivesen* aus dem für sie unaussprechlichen Wort.

GEMÜT UND LEBENSWEISE

Die Nivesen sind genügsame Menschen: sie versuchen nicht, der Natur mehr zu nehmen als nötig ist. Ihr einfaches Leben ist oftmals voller Entbehrungen und Gefahren, aber so ist halt der Lauf der Welt. Ein gewisser Fatalismus ist vielen von ihnen zu Eigen. Das Erste, was etwa einem Mittelreicher zu den nordischen Steppennomaden einfällt, ist die Redewendung *'faul wie ein Nivese'*. Allerdings ist nach Ansicht der meisten zivilisierten Aventurier ein Mensch dann fleißig, wenn er stetig danach strebt, in seinem Leben möglichst viele materielle Güter anzuhäufen sowie sich Land und Natur untertan zu machen. Beides ist den Nivesen fremd. Sie leben von dem, was die Himmelswölfe ihnen gaben, und belassen die Steppe so, wie sie Liska und die Ihren einst gestalteten. Gewiss führen die Nomaden, die jahrein, jahraus ihren Karenherden hinterher ziehen, ein sehr hartes Leben, das von Anstrengungen und Entbehrungen jeglicher Art geprägt ist. Hunger und Kälte sind ihnen eine ständige Bedrohung und werden oft über lange Zeit still ertragen.

In der nivesischen Kultur genießen Männer und Frauen gleiches Ansehen, doch die Aufgaben im täglichen Leben sind geteilt: Männer kümmern sich vorwiegend um die Jagd und die Herden, Frauen eher um Kinder, Vorratshaltung und Handwerk. Ausnahmen kommen jedoch vor, und allzu eng sieht das niemand. So gibt es auch Sippen mit zwei Häuptlingen, einem Mann und einer Frau, die verschiedene Zuständigkeiten haben. Bei der Erziehung wird in aller Regel darauf geachtet, dass Mädchen auch 'männliche' Fähigkeiten erwerben und umgekehrt. Neben dem Umgang mit Wurfkeule und Bogen geht es dabei vor allem um Kenntnisse, die zum Überleben in der Wildnis unabdingbar sind. Das sind zum einen Fährtenlesen und Schleichen, aber auch die Kunde von heilsamen, essbaren und giftigen Pflanzen. Ein wichtiges Talent ist aber auch die Vorhersage des im Norden stets launischen Wetters durch die Deutung verschiedener Zeichen. Steigt der Rauch des Lagerfeuers etwa senkrecht in den Himmel, gibt es trockenes und kaltes Wetter, verdichtet er sich zu Schwaden, ist ein Gewitter im Anzug, kriecht er am Boden, beginnt es bald zu tauen. Nach einer klaren Nacht ohne Morgentau gibt es Regen, Nebel über den Wassern kündigt schönes Wetter an, eine dicke Fettschicht unter dem Pelz des Hasen kündigt einen langen Winter an usw. Untrügliches Zeichen für bevorstehende Wetteränderung ist natürlich die Richtung der vorherrschenden Winde. Die Nivesen lernen von klein auf die Namen der Winde und was sie verheißen.

Die Kultur der sesshaften Nivesen im Svellttal, dem Nordland und Sewerien stellt eine Mischung traditioneller Riten und

Gebräuche mit denen der zwölfgöttergläubigen Siedler dar. Sie zählen zu den *Nikaureni*, dem Volk der Nivesen, das nicht nur die nomadische Lebensweise kennt. Von Ort zu Ort ist dabei ihre Lebensweise unterschiedlich stark durch Einflüsse anderer Kulturen verwässert. Wenn Sie ein Nivesendorf entstehen lassen wollen, können Sie sich durchaus einiger Traditionen der Karenhirten bedienen. Allerdings sollten Sie bedenken, dass ein Bauer andere Sorgen hat und gegen gänzlich andere Unbill kämpft.

ÄUßERLICHES UND KLEIDUNG

»Das Erscheinungsbild der Nivesen ist bereits trefflich in unserer Literatur beschrieben. Sie sind meist zwischen acht und zehn Spann groß, haben oft rotes, manchmal aber auch blondes oder braunes Haar, ihre Augen sind ein wenig schräggestellt. Aufgefallen ist mir, dass einige Nivesen sehr hellbraune, fast bernsteingelbe Augen haben. (...) Die Haut der Nivesen ist hell wie die eines Garethers, bräunt aber im Sommer sehr stark und wird fast so dunkel wie die eines Almadaners oder gar Novadis.«

—aus den Aufzeichnungen Damianos zu Valavet

Ihr Kopfhaar, das auch im hohen Alter kaum ausfällt, tragen Männer meist offen und mittellang. Körperbehaarung und Bartwuchs sind nur schwach ausgeprägt. Frauen binden sich gerne Bänder ins Haar, das sie lang tragen. Vom Körperbau her sind Nivesen etwas zierlicher als andere Völker des Nordens, jedoch von kräftiger Gesundheit und Ausdauer, was unter anderem auch daran liegt, dass nur die Stärksten unter ihnen das Erwachsenenalter erreichen und schwächliche Säuglinge hemmungslos ausgesetzt werden.

Nivesen kleiden sich in Felle und Leder; ihre Tracht schmücken sie mit bunten Holzperlen, Stickereien oder Schnitzereien aus Karenbein. Die übliche Bekleidung besteht aus Lederschuhen mit Schuhbändern, die um die Knöchel gewickelt werden, einer Lederhose und der *Kolta*, einem kittelähnlichen Oberteil, das in vielen Formen daherkommt und auf die Sippenzugehörigkeit hinweisen kann. Zu bestimmten Festen im Sommer tragen nivesische Frauen Kleider. Charakteristisches Kopfbedeckung beider Geschlechter ist die Fellmütze mit Ohrenklappe, genäht aus den Fellen erjagter Hasen, Dachse oder Biber.

MYTHOLOGIE UND GLAUBE

»Ihr Glaube ist natürlich etwas, was unsereins, die wir auf dem Weg der Zwölfe wandeln, besonders interessiert. In den Büchern, die ich zu Hause studiert habe, wurde bereits angedeutet, dass die Nivesen furchtbare Wolfsgötzen anbeten und mit den Wölfen auf eine Weise zusammenleben, die Mensch und Tier in hesindeungsfälliger Weise gleichstellt. Ja, sie treiben sogar Selemie mit diesen Bestien ...«

—aus den Aufzeichnungen Damianos zu Valavet

Natürlich können die Worte, die ein Geweihter der Zwölfgötter über den Glauben der Nivesen verliert, nicht unkommentiert bleiben. Aus diesem Grunde möchten wir die Mythologie der Steppennomaden etwas konkreter erläutern.





DIE WELTENSCHÖPFUNG

Nach der nivesischen Schöpfungsgeschichte war das Land einst flach wie ein Fladenbrot und unvorstellbar groß. Die Sommer waren lang, nur für dreißig Tage herrschte die Wintermutter Firngrim. Sie war nicht so unerbittlich wie in heutigen Tagen. Vielmehr bedeckte sie das Land sanft mit Schnee, dass es schlafen konnte, und sie sorgte dafür, dass sich alle Tiere einen fetten Wanst anfraßen. Zu dieser Zeit, am Anbeginn der Welt, gebar das mythische Himmelspaar zwei Kinder, einen Menschen und einen Wolf. Beide wurden von ihren Eltern geliebt und genährt, und der Wolf wärmte den Menschen, während dieser wiederum seinen Brüdern und Schwestern im grauen Pelz die Sprache beibrachte. Nun kam Liska zu den Menschen. Die Sippenführerin Vaë nahm sie in ihrer Hütte auf und bat ihren Sohn Mada, seinen Lagerplatz für die Wölfin mit dem silbernen Auge zu räumen. Dieser war sehr empört darüber, dass er einem Tier Platz machen musste. Als er am nächsten Morgen wieder die Hütte betrat, sah er zwei Welpen mit goldenem Fell, und da überkam ihn die Gier. Er griff die Welpen, doch kaum hatte er die Hütte verlassen, begannen sie jämmerlich zu winseln. Mada bekam große Angst und erschlug die Tiere.

Als Liska den Mord entdeckte, sprach sie: "Diesen Tag werdet ihr Menschen nie vergessen." Dann wandte sie sich um und stieg über den Himmelsturm zum Himmelsgewölbe hinauf. Die Leichen ihrer Kinder legte sie auf die silberne Schale, die sich jeden Abend am Firmament zeigt. Diese wird seitdem Madamal oder gar Madas Schandmal genannt. In jeder Vollmondnacht werden die Nivesen an Madas Verbrechen erinnert, und die Wölfe lassen ihr anklagendes Lied anstimmen, wenn sie um Liskas Kinder trauern.

Doch Liska kehrte zurück – mit Gorfang, Rotschweif, Reißgram und den anderen Himmelswölfen. Liska war groß, doch gegen ihre Geschwister oder gar ihren Vater Gorfang war sie winzig wie ein Staubkorn. Die Himmelswölfe fraßen das Land, kehrten die Scholle um und erleichterten sich, wo sie gerade standen. Sie hätten gewiss die ganze Welt zerstört, hätte nicht Liska, die eigentlich im Herzen milde war und dachte, dass nun der Rache genug getan wäre, ihren Vater um Einhalt gebeten. Vom Land aber blieb nur ein kümmerlicher Rest, von Bergen und Seen übersät und selbst auf einer salzigen Brühe schwimmend.

Soweit eine Version. Möglicherweise kam es auch schon vor Madas Untat zum Bruch zwischen Menschen und Wölfen. Die Lieska-Leddu wissen zu berichten, dass Urvater und Urmutter, selbst Kinder des mythischen Wolfspaares, das einst zwei Menschlein und zwei Wölfchen gebar, auf Grund ihrer unermesslichen Gier ihren vierbeinigen Geschwistern keinen Teil der Jagdbeute gönnen.

So wandten sich schließlich die Silberwölfe von den Menschen ab, und es werden erst wieder bessere Zeiten kommen, wenn die Wölfe den Menschen vergeben. Wie es sich nun wirklich

zutrug, werden wir wohl nie erfahren. Möglicherweise enthalten beide Geschichten einen Teil der Wahrheit.

Unbestritten ist jedoch, dass die Nivesen nicht von einem anderen Kontinent her eingewandert sind und somit zu den Ureinwohnern Aventuriens zählen. Wie weit die Geschichte der Nivesen zurückreicht, mag man daran ermessen, dass die Feen vor allem Rothaarige als Menschen anerkennen und behaupten, sie seien beinahe von Anfang an da gewesen.

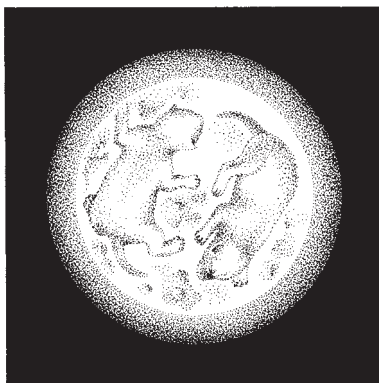
DIESSEITS UND GEISTERWELT

Für Nivesen existieren die diesseitige Welt – die *Tuundarar* – und die Geisterwelt – das *Nivaleiken* – nebeneinander. Jedes Geschöpf existiert auf beiden Ebenen und kennt sowohl eine materielle als auch eine immaterielle Form. Nur Schamanen ist es jedoch vorbehalten, in beiden Welten zu wandeln und mit den Bewohnen des Nivaleiken zu kommunizieren. In der Natur, ob Felsen, Bäumen, Bergen, Seen oder in Wetterphänomenen, manifestieren sich diese Geister auch im Diesseits und können dazu gebracht werden, dem Menschen zu dienen.

Ein besonderer Ort in der Geisterwelt ist das stürmische *Kekkasavu*. Der 'Rauch der Totenfeuer' soll die Geister verbrannter Nivesen in das Jenseits tragen, und so werden hier die Geister und Seelen empor gewirbelt. Ins Kekkasavu werden auch alle gebannten Geister (und Dämonen, die für Nivesen als abgrundtiefböse Geister gelten, die nicht in Tuundarar existieren dürfen) geschleudert, damit sie dort verbrennen.

Die Nivesen kennen unzählige Naturgeister. Genannt seien hier die **Uonii**, die das Wasser zum Fließen bringen, oder die **Juajok**, die in der Erde wohnen und dafür sorgen, dass alle Gegenstände nicht zum Himmel, sondern zum Boden fallen. Die **Gabetaj** wiederum hausen in der Luft und entreißen dem Boden – wenn die Juajok nicht aufpassen – die Pflanzen, lassen sie somit das Erdreich verlassen und wachsen. Außerdem sorgen die Gabetaj nebenbei auch noch dafür, dass sich Mensch und Karen fortpflanzen. Einige Stämme ziehen in ihren Sommerlagern, die sie zwei bis drei Monate bewohnen, ein paar Nutzpflanzen, wie etwa die höllisch scharfe Kwillzwiebel. Bisweilen geht der Schamane um die Beete herum und lässt einige kleine Steine fallen. Damit werden die Juajok abgelenkt, und die Gabetaj können zu Werke gehen.

Gleichgültig verhalten sich die **Fienlauki**, die im Winter umhergehen und allen Wesen die Kraft entziehen. Von munterem Wesen sind häufig die **Kekkääle**, Feuergeister, die in ihre Schranken verwiesen werden müssen, da sie sonst alles verzehren, was von ihnen berührt wird. Zu den wichtigsten Tiergeistern gehören die **Taarjuk**, die in den mächtigen Bären wohnen und der Inbegriff für Kraft und Mut sind. Von höchst unterschiedlichem Naturell sind die **Fien-Nikkaa**, Wolfsgeister, die von den Himmelswölfen gesandt werden, um den Menschen und Wölfen beizustehen. Eine ihrer wichtigsten Aufgaben ist es, die Seelen der Toten durch das Kekkasavu zu führen. Auch der **Überzählige** muss erwähnt werden, ein mächtiger Geist der Verführung, der einsame, nachlässige Hirten überfällt. (Hesinde-Geweihete vermuten in der Gestalt des Überzähligen den Namenlosen.) Vor ihm kann letztendlich nur eine **Pirtinaj**, ein freundlicher, weiblicher Jurtengeist, schützen. Die Pirtinaj bewahren die Bewohner der jeweiligen Behausung vor allerlei Gefahren. Um sie bei Laune zu halten, opfert man ihnen immer wieder hübsche Kleinigkeiten wie Spielzeug oder Schmuck.





Viele Geister haben eine eigenständige Persönlichkeit, besonders wenn sie Teil mächtiger Erscheinungen des Wetters oder mit einem wichtigen Ort verbunden sind. So wurde die legendäre Schamanin Huuka, die Oblosch auslöschte, für viele Sommer von dem Gabetaj **Penkoa** begleitet. Am Johonkuh-un-See bei Uta wohnt der verspielte Wassergeist **Liushui**, der Wanderer gerne nass macht. Der mächtige Eisvogel **Arkiniitu** kann hingegen nur in großer Höhe in das Diesseits treten und verwandelt dort den Regen in Schnee.

DIE HIMMELSWÖLFE

Die Steppennomaden verehren die Himmelswölfe (Nujuka: *Manikku*) als höchste Götter. Regelmäßige Gottesdienste, in denen sie angebetet werden, kennen die Nivesen nicht; allerdings werden die göttlichen Wesen bisweilen um Beistand angerufen. Ansonsten versucht der Schamane, ständig eine Verbindung zu ihnen zu halten. Er erkennt die Zeichen, die sie geben, und ihm obliegt deren Interpretation, seien es nun Besonderheiten im Verhalten der Karene, auffällige Moosfiguren an Bäumen oder Wolkenbilder. Oftmals sind Wölfe die Überbringer göttlicher Botschaften. Lediglich zu Beginn und am Ende der Wanderungen im Frühling und Herbst werden den Himmelswölfen in einer Zeremonie Opfer dargebracht: Karene oder erjagtes Wild. Der Schamane bittet um Schutz für die bevorstehende Reise, oftmals verbunden mit einem Opferversprechen, das nach der sicheren Ankunft eingelöst wird. Wie sehr die Nivesen die Himmelswölfe fürchten, zeigt sich in einigen Eigenarten, von denen wir nicht wissen, ob sie tatsächlich nur ins Reich des Aberglaubens gehören. So ist für die Steppennomaden der Nordstern das Auge Liskas, das die Menschen vorwurfsvoll anstarrt. Auch fürchten die Nivesen die alljährliche Annäherung des Madamals an das Sternbild des Ogerkreuzes im Frühling und Sommer, und sie raten, bei Vollmond nichts anzufassen, das zerbrechlich ist. Auch die Handlesekunst ist nivesischen Ursprungs und dient bei den Nomaden dazu, festzustellen, wie nahe eine Person mit Mada verwandt ist.

Im folgenden verwenden wir die gebräuchlichen garethischen Namen der Himmelswölfe; die nivesischen Namen sind in Klammern nachgestellt.

Gorfang (Goauan), der Rudelführer, wird höchst selten angerufen. Er verkörpert Herrschaft und Rache und wird meist dann bemüht, wenn letztere geübt werden soll. Ein Mord ist für den Nivesen ein fürchterliches, unvorstellbares Verbrechen. Im rauen Norden ist ein Leben zu kostbar, als dass man es einfach opfert. Eine solche Untat kommt selten vor, und man kennt für sie auch keine angemessene Strafe. So bitten manchmal die Hinterbliebenen des Opfers Gorfang, den Mörder zu bestrafen. (Nebenbei bemerkt, ein Mord kommt bei den Nivesen zwar seltener vor als bei jedem anderen Volk Aventuriens,

er ist aber dennoch häufiger, als manch einer annehmen mag. Oft, wenn es keine Zeugen gibt, kann sich der Täter damit herausreden, dass der Getötete ein Opfer wilder Tiere wurde. Dem Mörder schenkt man in der Regel Glauben, da man ihm solch eine grässliche Tat nicht zutraut.)

Bisweilen soll Gorfang die Menschen heimsuchen, wenn sie sich an seinen vierbeinigen Schützlingen vergangen haben. Allerdings gibt es bisher keinen Überlebenden, der davon berichten könnte.

Grispelz (Griekii) ist Gorfangs Gemahlin.

Man kann also getrost annehmen, dass beide jenes mythische Wolfs paar, Urvater und Urmutter, sind, die einstmals die ersten Wölfe und Menschen geboren haben. Alle anderen Himmelswölfe sind Kinder der beiden. Grispelz ist gewissermaßen 'die gute Seele' des Rudels und kümmert sich aufopferungsvoll um die Ihren. Für die Nivesen symbolisiert sie zudem Fruchtbarkeit.

Reißgram (Rieinan) ist ein geschickter Jäger und wird dementsprechend um Jagdglück angerufen. Wer sich an Reißgrams Gesetz hält, dem soll reiche Beute gewiss sein. Sein Geschick wird auch bei Handwerksarbeiten erhofft.

Rotschweif (Rokjok) hingegen ist sehr schlau. "Der gehört auch nicht zu Rotschweif's Rudel" ist eine nivesische Redewendung und umschreibt einen ausgemachten Dummkopf. Rotschweif möchte gerne die Herrschaft seines Vaters brechen, doch dessen rohe Kraft konnte seinen Machtanspruch bisher erhalten. Wenn im Sommer die für den Norden typischen, schweren Gewitter über das Land ziehen, streiten sich nach Ansicht der Nivesen Vater und Sohn.

Firngrim (Fienjei) mit dem weißen Pelz ist die Wintermutter; sie lässt durch ihren kalten Blick Wasser zu Eis erstarren und überzieht jedes Jahr im Herbst das Land mit einer dicken Schneedecke. Der Bruch zwischen Menschen und Wölfen hat ihr Herz zu einem kalten Eisblock werden lassen. Führt sie nun das Regiment, ist sie hart und unerbittlich. Wer sich nicht rechtzeitig gegen den Winter wappnet, der überlebt ihn auch nicht. Wie ihr Vater kennt Firngrim keine Gnade. Der Winter ist für die Nivesen gewissermaßen gleichbedeutend mit Tod (in der nivesischen Sprache gibt es für beides gleichlautende Wörter). Oftmals ereilt das Schicksal gerade im Winter die Schwachen und Greise. Viele Jäger kehren in der kalten Jahreszeit nicht mehr heim. Schon eine harmlose Verletzung, die jemanden dazu zwingt, nur kurze Zeit an Ort und Stelle auszuruhen, kann den Tod durch Erfrieren bedeuten. Wenn ein Nivese im Sterben liegt, sagt man, dass er Firngrim heulen hört.

Ihre Zwillingschwester **Arngrim** (Fianjei) weckt aber jedes Jahr im Frühling das Land aus seinem Winterschlaf. Sie gebietet im Peraine oder Ingerimm der Wintermutter Einhalt, und ihr warmer Atem taut das Eis und haucht den Pflanzen neues





Leben ein. Ihr gelten Gebete in harten Wintern, während Firngrim eigentlich nicht angerufen wird.

Liska (Lieska) ist die Mittlerin zwischen Wolf und Mensch. Zum Glück für die Nivesen ist sie auch Gorfangs Lieblingskind. Ihr Herz ist voller Milde, und sie konnte ihren Vater schon manches Mal besänftigen. Bisweilen wandelt sie sogar durchs Land, dabei wählt sie oft die Gestalt einer schlanken, zierlichen Wölfin. Somit ist sie zunächst nicht von den gewöhnlichen Wölfen zu unterscheiden. Tritt man ihr allerdings gegenüber, wird man bald ihres göttlichen Wesens gewahr.

Erwähnenswert sind auch noch **Rangild** (Raaukjo) und **Rissa** (Rijaaissa), die ewig Liebenden, die das Pendant zur Zwölfgöttlichen Rahja darstellen. Unter ihrem Zeichen werden gewöhnlich nivesische Ehen geschlossen. Ebenso genannt seien **Tongja** (Toauja), die Schönheit und Anmut verkörpert, oder der verspielte **Ranik** (Ruanjik), der die Sonnenscheibe über den Himmel rollt. Erst vor einigen Sommern erwachte **Graufang** (Garjouan) aus seinem Äonen währenden Schlaf. Schmerz und Trauer ließen ihn einst wüten, woraufhin Gorfang und Grispelz großen Schlaf über ihn brachten und seinen Körper unter Fels begruben. Seine Rückkehr wird von vielen Nivesen als ein Zeichen großen Wandels gesehen, wobei die Meinungen darüber, ob Graufang Hoffnung oder Unheil bringt, auseinandergehen.

Die Legenden der Nivesen erzählen auch von gefallenem Himmelswölfen. Am bekanntesten, da sie in Gestalt einer prachtvollen Silberwölfin selbst gerne durch die Steppen schreitet, ist **Kyrjaka**. Nachdem sie versuchte, das Himmelspaar zu stürzen, wurde sie aus der Ewiggrünen Ebene verbannt. Bis heute versucht sie, für diese Schmach Rache zu nehmen.

Einige sesshafte Nivesen im Bornland und dem Svellttal verehren neben den Himmelswölfen auch Firun – und vor allem seine Tochter Ifirn – als einzige der Zwölfgötter.

PIEIJAA – HEILIGE WESEN

Nivesische Sagen berichten immer wieder davon, dass sich Mensch und Wolf in Liebe verbinden. Bisweilen ist eine solche Verbindung – wenn nämlich einer der Partner ein Heiliges Wesen ist – fruchtbar und bringt ein Kind hervor, ebenfalls ein Heiliges Wesen, von den Nivesen *Niejaa* genannt. Ein solches Kind wird stets in der Gestalt des Vaters geboren und ist nicht zur Gestaltwandlung fähig. Geschlechtliche Verbindungen der Niejaa untereinander sind aber unfruchtbar. Möglicherweise haben das die Himmelswölfe mit Absicht so eingerichtet, da die heiligen Wesen Mittler zwischen Mensch und Wolf sein sollen.

Für gewöhnlich wachsen die Niejaa bei einem Wolfsrudel auf, was eher pragmatische als mythologische Gründe hat. Sollte sich eine Nivesenmann mit einer Niejaaawölfin einlassen, wird er seiner Gemahlin davon nicht unbedingt berichten; ebenso macht der stolze Nivesenvater Augen, wenn seine Gattin ihm ein kleines Wölfein gebärt. In einem solchen Fall wird eine Fehlgeburt vorgegaukelt und das Kind einem Wolfsrudel zur Adoption gegeben. Eifersucht ist eben auch den Nivesen nicht fremd.

Oft erinnern bei menschlichen Niejaa Äußerlichkeiten an ihre Herkunft, beispielsweise haben sie eine graue Haarsträhne, auffallend gelbliche Augen oder ausgeprägte Eckzähne. Niejaa in Wolfsgestalt sind für Menschen kaum von gewöhn-

lichen Wölfen zu unterscheiden. Man sagt ihnen nach, dass sie zwar die Menschensprache beherrschen und sogar aufrecht gehen können, sich aber auf diese Weise nur anderen heiligen Wesen offenbaren würden. Als erwiesen gilt, dass sie innerhalb des Rudels mit Respekt und Hochachtung behandelt werden, auch wenn sie nicht unbedingt die Leittiere sind.

WOLFSKINDER

Das Erbe des himmlischen Wolfspaars hat sich bis heute bewahrt, was sich unter anderem darin ausdrückt, dass sich einige Nivesen in Wölfe verwandeln können. Besonders häufig ist diese Fähigkeit unter den Nuanaä-Lie, den Wolfsjägern im Ehernen Schwert. Wolfskinder sind – abgesehen von ihrer besonderen Gabe – eigentlich 'ganz gewöhnliche' Menschen, die auch rein menschliche Eltern haben, und sind als solche nicht mit den Heiligen Wesen zu verwechseln. Tatsächlich sind unter Nivesen Verbindungen zwischen Wölfen und Menschen fruchtbar, auf Grund der Entfremdung beider Völker jedoch eine Seltenheit.

Ein Wolfskind wird in der Gestalt der Mutter geboren – als Wolf oder Mensch. Es kann seine Verwandlung meist bewusst herbeiführen, bei besonderer Erregung, starker Verwundung oder Ähnlichem kann sie aber auch gegen seinen Willen geschehen. Wolfskinder wählen oft früher oder später den Weg des Schamanen.

DAS LEBEN NACH DEM TOD

Die Jenseitsvorstellung der Nivesen ist von der Schöpfungsgeschichte geprägt. Die Seelen der Verstorbenen ziehen in die Ewiggrüne Ebene ein (Nujuka: *Tuundariquinen*, nicht zu verwechseln mit der Grünen Ebene nördlich der Roten Sichel), in der sie – wie die Menschen im Alten Land – niemals Hunger oder Kälte erleiden müssen. Um diese Seelenreise zu erleichtern, verbrennen die Nivesen ihre Toten. Der Rauch trägt den Geist des Verstorbenen zur Ewiggrünen Ebene, die jenseits des Himmelsgewölbes liegt, das wiederum am Himmelsturm aufgehängt ist.

Die Nivesen verehren ihre Ahnen sehr und ihre Geister werden oftmals angebetet und um Rat gefragt. Jedes Sippenmitglied kennt Geschichten über seine Vorfahren, so dass diese in den Erzählungen stetig weiterleben. Um diese Art der Unsterblichkeit zu erlangen, ist auch jeder Nivese bemüht, eine Tat zu vollbringen, an die sich seine Nachfahren noch erinnern werden.

SAGEN UND MYSTISCHE ORTE

Die Nivesen kennen eine wahre Unzahl von Sagen, die an langen Winterabenden erzählt werden. Für den Mitteländer ist es schon unbegreiflich, wie die Nomaden diese unüberschaubare Vielfalt an Geschichten im Gedächtnis behalten können. Die Legenden sind – ähnlich den Sagas der Thorwaler – sehr lang, und die Erzählende gleichen oftmals einem Wettbewerb, in dem es darum geht, der Geschichte hier und da noch weitere Schnörkel hinzuzufügen. Gerade tragische Geschichten, die von Liebe, Leid und Eifersucht handeln, sind bei den Nivesen beliebt. Oft geht es in den Sagen natürlich auch um Menschen und Wölfe, wobei die Zweibeiner meist die Bösewichte sind. Viele Legenden haben zumindest einen wahren Kern, und die Orte, an denen sie sich abspielten, sind den Nivesen oft heilig.



Genannt sei hier der *Nivilaukaju-Stein* (ein Nivesenmädchen tötete hier die Wolfsgeliebte ihres Bräutigams) bei Riva, an dem regelmäßig den Himmelswölfen Karene geopfert werden. Manche Schauplätze der Sagen und Geschichten gelten aber auch als verflucht, da hier die ruhelosen Geister der unglücklichen Toten (und davon gibt es viele in den Nivesenmärchen) umhergehen. Und nichts fürchtet der Nivese mehr als eine Seele, die nicht dort ist, wo sie hingehört, nämlich in einem lebendigen Körper oder in der Ewiggrünen Ebene.

Mit viel Phantasie erkennen die Nivesen Abbilder von Menschen oder Tieren in der Natur. Besonders häufig gibt es natürlich Wolfsbäume, Wolfssteine und Wolfsseen. Hier werden oftmals die Verhandlungen mit den Wölfen über den Fleischtribut geführt.

Die Nivesen errichten primitive Steinkreise, von denen häufig angenommen wird, dass sie der religiösen Verehrung der Himmelswölfe dienen. Dem ist nicht so. Die Kreise, die übrigens eher unscheinbar sind und aus Findlingen bestehen, die selten einmal mehr als 150 Stein wiegen, liegen allesamt auf magischen Kraftlinien.

Wo immer der Weg einer Nivesensippe eine solche arkane Ader schneidet, wird ein Steinkreis errichtet, in den sich der Schamane zur Meditation zurückzieht und so seine Zauberkräfte auffrischt und stärkt.

STAMM UND SIPPE

An der Spitze eines jeden Stammes steht ein Oberhäuptling, der *Juttu*. Die Bedeutung dieser Position unterscheidet sich zwischen den Stämmen. Während der Juttu der Lieska-Leddu einzig ein Repräsentant der Einigkeit unter den Sippen ist, hat er bei den Rika-Lie schon weitreichende Befugnisse und ist deren einziger Richter in großen Streitfällen.

Die Stämme wiederum gliedern sich in einzelne Sippen, die von Unterhäuptlingen, den *Lahtis*, angeführt werden. Sippen bestehen aus mehreren Familien. Sehr einflussreiche Familien sind auch in mehreren Sippenverbänden vertreten. Die Bindung zwischen Stamm und Sippe ist eher locker, und der Nivese fühlt sich in erster Linie der Familie, den Freunden und der Sippe gegenüber verpflichtet. Die Nivesen kennen nur ein Wort für Stamm und Sippe; was von beiden gemeint ist, muss der Zuhörer dem Sinn des Gesprächs entnehmen. Lahti als auch Juttu können Männer wie Frauen sein. Eine Vererbung der Häuptlingswürde ist nicht die Regel, kommt aber vor, wenn der Sohn oder die Tochter des Lahti genügend Talent aufweist.

Eine besondere Stellung haben die *Kaskju*, die Schamaninnen (die weitaus meisten Schamanen der Nivesen sind Frauen). Sie überliefern die alten Sagen und Legenden, sind Berater ihrer Häuptlinge, und oft gilt das Wort einer alten, weisen Kaskju mehr als das des Sippenführers. Ihre Fähigkeiten der Weissagung und Prophezeiung sind entscheidend, wenn es um die Zukunft der Gemeinschaft geht. Schließlich halten die Schamanen die Verbindung zu Himmelswölfen

und Geistern aufrecht und deuten alle Naturzeichen, insbesondere den Wolkenzug und das Nordlicht. Weniger spektakulär, aber ebenso wichtig ist eine andere Aufgabe: das Heilen. Nicht umsonst werden Schamanen im mittelreichischen Volksmund auch Medizinmänner genannt.

Es kommt gelegentlich vor, dass sich aus Streitigkeiten zwischen den Stämmen Kriege entwickeln. Diese ähneln aber eher einer Massenschlägerei und finden häufig ein Ende, bevor Blut vergossen wird.

Das nivesische Recht

ist sehr einfach gestaltet: Wer etwas stiehlt, muss es zurückgeben, wer etwas zerstört, muss es ersetzen, wer jemanden beleidigt, muss sich entschuldigen. Die Gerichtsbarkeit liegt beim Lahti, sofern die Betroffenen aus einer Sippe stammen, und beim Juttu, wenn sie aus zwei Sippen des gleichen Stammes sind. Sollte ein Streit zwischen den Mitgliedern zweier Stämme entbrannt sein, haben beide Juttus gemeinsam über eine Lösung zu entscheiden. Wenn dies fehlschlägt, kommt es zu oben genannten Fehden.

Die meisten Gebiete, die die Nivesen bewohnen, sind freies Land, so dass die Nomaden keinem Herrn dienen müssen. Etwas anders verhält es sich aber im Bornland. Im Laufe der Geschichte hat der Adel immer wieder probiert, die Nivesen zu unterjochen. Durch eine Art passiven Widerstand wurden diese Versuche aber stets vereitelt. Einige Sippen verließen sogar das Land und schlugen ihre Winterlager weiter westlich auf. Das war den Herren jedoch nicht recht, immerhin sorgen die Nivesendörfer in den ansonsten fast menschenleeren Gebieten ein wenig für die Sicherheit der Reisenden im Winter. Schließlich erließ die Adelsversammlung im Jahre 771 BF das *Fesumer Edikt*, in dem die Nomaden für frei erklärt und von allen Zoll- und Zinslasten entbunden wurden. In Städten und im Umkreis von fünf Meilen um eine Burg oder Feste unterliegen die Nivesen der bornländischen Gerichtsbarkeit, ansonsten nicht.





DIE GROßEN NIVESENSTÄMME

LIESKA-LEDDU

Sommerlager: Brydia, Blauer See
Winterlager: östliches Sewerien

Die Leddu haben vielerorts das Bild der Nivesen geprägt, sind sie doch der größte Stamm. Sie umfassen weit über 100 Sippen, die sich in ihren Traditionen teils sehr voneinander unterscheiden. Das einigende Band zwischen ihnen ist der uralte Pakt mit den Rauwölfen, *Saidaä Tautu*, auf den sie sich berufen und den die Lahtis gemeinsam jedes Jahr zu erneuern trachten. Mehrere Sippen konnten dem jedoch in den Jahren Glorantias nicht nachkommen und haben den Stammesverband verlassen. Sie sind auch nicht in die Brydia-Steppe zurückgekehrt, sondern ziehen heute durch das Jonsu.

TAKKU

Sommerlager: nördlich von Naauki-myrrkui-Kuuien
Winterlager: westliches Sewerien

Die Takku ziehen sehr weit in den Norden, in Gebiete, die anderen Völkern als lebensfeindlich gelten. Sie gelten als besonders ausdauernd und standhaft. Es wird ihnen auch nachgesagt, Gefahren des Landes schon aus der Ferne erspähen zu können. Die Änderung der Wanderwege durch das Eis Glorantias hat den Takku besonders zugesetzt, und bis heute ziehen viele von ihnen auf anderen Routen. Sie fühlen sich jedoch dem Stamm weiter zugehörig, der auf die mutigen Taten des Jägers *Takku* zurückgeht, der einst mit seinen Getreuen einen Angriff von dunkel gerüsteten Elfen aus den Landen des ewigen Schnees zurückschlug. Der gegenwärtige Juttu, Tee-mu von den Voimaka-Takku, wollte nach dem Rückgang des dämonischen Eises seine Sippe zunächst nicht in die östliche Steppe zurückführen, hat inzwischen jedoch einen Sinneswandel erfahren.

RİKA-LİE

Sommerlager: am Golf von Riva
Winterlager: nördlich der Roten Sichel

Als sehr mystisch veranlagt gelten die Rika-Lie, deren Sagenschatz unermesslich ist. Die Fertigkeit, Zeichen der Himmelswölfe in der Natur zu lesen, haben sie zu einer Kunst erhoben. Reisende sind immer wieder beeindruckt von den *Maskentänzen*, die in den Lagern der Rika-Lie zu jedem Vollmond stattfinden. Dabei tragen die Stammesmitglieder, ob jung oder alt, die Masken von Tieren, Geistern und Ahnen, tanzen wild zum Klang der Bukkaluula und stimmen mit ihrem Gesang in das Heulen der Wölfe ein. Dieses Ritual soll die Ursprünglichkeit symbolisieren, die sich die Rika-Lie bewahrt haben. Als den Himmelswölfen besonders nahe gilt die alte Kaskju Paakauka, deren Worte zu entschlüsseln jedoch niemals einfach ist.

HOKKE

Sommerlager: nördliches Jonsu
Winterlager: bei Gerasim

Durch kein Wetter zu beugen, so kennt man die Hokke-Nivesen. Auf ihren Wanderungen sind sie den unbändigen Winden des Jonsus ausgesetzt, was sie jedoch nicht zu stören scheint. Hokke ziehen das Fischen auf See und in den Flüssen der Jagd vor, wobei sie im Sommer auch auf Walfang ausziehen. Sie fanden als Nivesenstamm durch *Rokjoks Sternenlicht* zusammen, das die Hokke vor vielen Jahrtausenden auf ihre heutigen Wanderrouten leitete.

LIESKA-LİE

Sommerlager: Taiga zwischen Kvill und Lemon
Winterlager: nahe dem Rorwhed-Gebirge

Die Sippen der Lieska-Lie, meist nur wenige Dutzende Köpfe groß, stehen in ihrer Bedeutung über der Familie. Ohne Zweifel bringt der Stamm die besten Jäger unter den Nivesen hervor. Wie die Leddu begründen sich auch die Lie-Nivesen auf einen Pakt, jedoch schlossen sie diesen einst mit dem Baumgeist *Nukaamo*, der irgendwo in der Taiga sein Refugium hat.

LIESKA-JÄÄRNA

Sommerlager: zwischen Paavi und Ehernem Schwert
Winterlager: nördliches Walsachufer

Der mit Abstand kleinste Nivesenstamm umfasst weniger als zehn Sippen. Die Lieska-Jaärna folgen getreu den Worten ihres Juttu Niinaljok. Sie sind den Kontakt mit Städtern recht gut gewöhnt, und sowohl in den Orten am Walsach als auch in Eestiva und Paavi treiben sie häufig mit ihnen Handel. Seinen Ursprung hat der Stamm im *Sommer des Durstes* vor mehr als tausend Götterläufen, als mehrere Sippen sich zusammenfanden, um eine unbarmherzige Hitzewelle gemeinsam zu überstehen, was denn auch gelang.

HERAUSRAGENDE SIPPEN

LIESKA-KÄNGERLUK

Sommerlager: Bernsteinbucht
Winterlager: ebenfalls Bernsteinbucht

Einst eine Sippe der Lieska-Jaärna, lagerten die Kangerluk im Sommer an der Mündung der Letta; und wenn der Herbst die ersten Blätter bunt färbte, machte man sich stets mit den Karenen auf gen Süden – bis vor einigen Generationen das große Unglück hereinbrach: Eine Krankheit wütete unter den Tieren und dezimierte die Herde um neun Zehntel. Es waren zu wenig Karene übrig, als dass die Menschen die Wanderung und den langen Winter hätten überleben können, und so wurde beschlossen, den kümmerlichen Rest der Herde ziehen zu lassen und einstweilen an der Brecheisbucht zu bleiben, um von der



Jagd oder Tauschgeschäften mit den Bewohnern Paavis zu leben. Im Meer fand sich Beute im Überfluss, etwa Robben oder auch Wale. So gaben die Lieska-Kangerluk, wie sich die Sippe nun nannte, ihr Nomadendasein auf.

In den Jahren unter der Knute Gloranas verschlechterten sich ihre Lebensbedingungen jedoch enorm, und 1027 BF wagten die Lieska-Kangerluk den Aufstand, dem sich auch andere Bewohner Paavis anschlossen. Geldana von Paavi schlug als Handlagerin der Eiskönigin die Unruhen blutig nieder. Zusammen mit dem Herzogssohn Dermot von Paavi gelang einer Handvoll Nivesen die Flucht in die freien Gebiete des Nivesenlandes. Andere Kangerluk zogen nach Süden und erreichten unter großen Opfern das Bornland. Inzwischen lebt die Sippe wieder vereint an der Bernsteinbucht. Sie zählen kaum mehr als 50 Köpfe, doch haben die Kangerluk geschworen, an der Seite ihres Lahti Dermot die Stadt Paavi von der Tyrannei Geldanas zu befreien.

UUSIPAUKI

Sommerlager: nördliches Gjalskerland

Winterlager: in der Nähe von Olport

Die Uusipauki sind die am weitesten westlich lebende Nivesensippe und keinem Stammesverband zugehörig. Im Winter lagern sie bei Olport, wo sie viele Kontakte zu den sesshaften Nikaureni der Stadt pflegen. Die Wege durch das Gjalskerland verlangen Mensch und Tier viel ab, doch die Sippe stört dies nicht. Vielmehr sind die Uusipauki bestrebt, ihre körperlichen Fähigkeiten nicht nur auf der Wanderung, sondern auch auf den Wettkämpfen der Gjalsker Barbaren unter Beweis zu stellen. Länta Duu, die hochgewachsene Lahti der Sippe, geht dabei mit bestem Beispiel voran und hat bereits drei Teilnahmen an den *Gon'da Gon Palenkel* vorzuweisen.

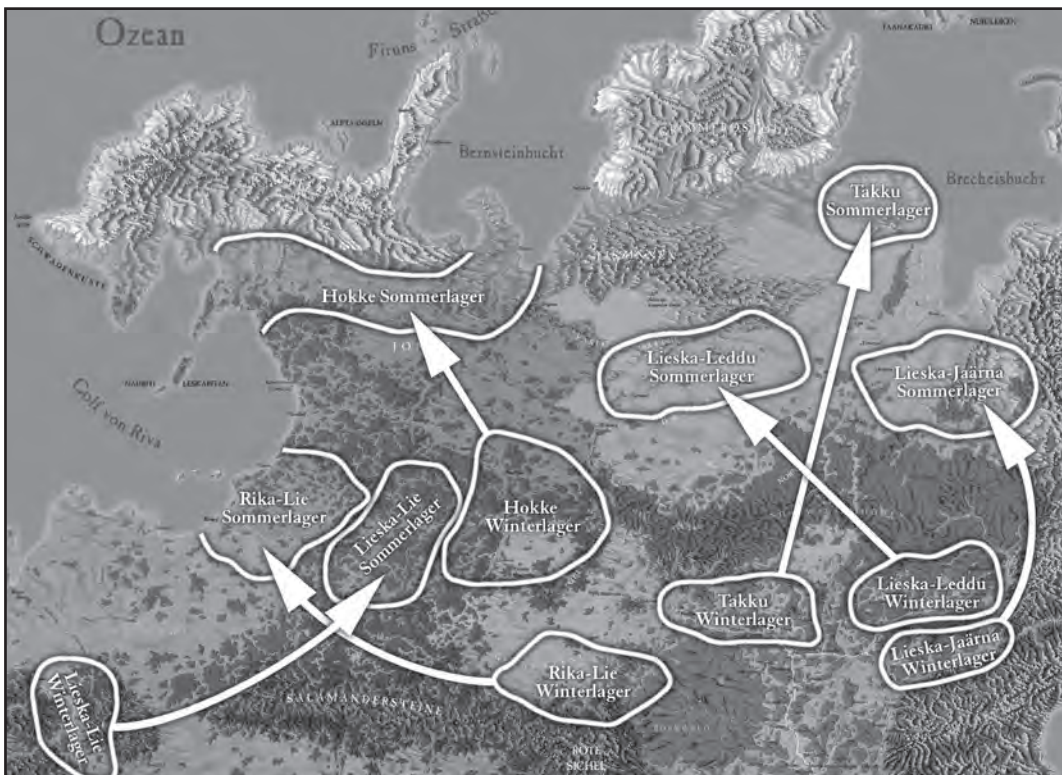
DAS KAREN ALS LEBENSGRUNDLAGE

Die Nivesen ziehen mit ihren Karenen im Frühjahr von Süd nach Nord und im Herbst von Nord nach Süd, das ist allgemein bekannt. Sicher sind Sie dann erstaunt, wenn wir Ihnen jetzt erzählen, dass dem nicht so ist. Es verhält sich nämlich tatsächlich genau anders herum: Die Karene ziehen mit ihren Nivesen! Der Wandetrieb ist den Tieren angeboren, und es ist schlicht unmöglich, eine Herde im Frühling oder Herbst aufzuhalten. Versuche im Bornland haben gezeigt, dass die Tiere verkümmern und erkranken, wenn man sie ihren Wandetrieb nicht ausleben lässt. Die Tiere bestimmen also die Wanderrouten und die sommerlichen und winterlichen Weideplätze. Die Nivesen folgen ihnen und ertragen diese frühjährlichen und herbstlichen, oft gefährlichen Reisen mit stoischem Fatalismus.

Über viele Generationen sucht eine Herde immer dieselben Weidegründe auf, so dass sich die einzelnen Stämme kaum in die Quere kommen, was natürlich auch ein Grund für die Friedfertigkeit der Nivesen untereinander ist.

Die Karene sind halb wild, nur wenige können als Lasttiere abgerichtet werden. Die riesigen Herden werden von Hirten (die nach einer Art Dienstplan vom Lahti eingeteilt werden) mit Hilfe ihrer Hunde (der berühmten *Nivesischen Steppenhunde*) zusammengehalten. Die Karene gehören zwar einzelnen Familien, sie werden aber in einer einzigen, großen Herde gehalten. Jeder weiß, wie viele Tiere sein Eigentum sind und wie viele er entsprechend nutzen kann (nämlich ein Fünftel, um den Bestand der Herde nicht zu gefährden). Müssen, etwa in einem harten Winter, mehr Tiere geschlachtet werden, wird darüber erst in der Sippe beraten und abgestimmt. Die Anzahl der Karene, die man besitzt, ist bei den Nivesen das einzige Maß für den Wohlstand. Um seine Tiere von denen anderer Familien zu unterscheiden,

bindet der Nivese den Karenen bunte Bänder ins Geweih oder um den Hals. Kündigt sich Nachwuchs an, gehört das Kalb demjenigen, dem auch das Muttertier gehört. Die Auelfen akzeptieren, dass Karene mit bunten Bändern im Gehörn Eigentum der Nivesen sind, weil diese nur mit so vielen Tieren ziehen, wie sie zum Leben brauchen. Gänzlich anders verhält es sich mit den Goblins im Süden. Zwischen ihnen und den Nivesen kommt es gelegentlich zu regelrechten Kriegen.





Sollen Tiere aus der Herde separiert werden, setzen die Hirten *Rooken*, ihre Wurfkeulen, ein. Dies sind speziell ausgewogene Holzstücke, die, von kundiger Hand geworfen, gerade soviel Schwung erreichen, dass sie ein Karen betäuben und langsamer laufen lassen, so dass man es leicht am Geweih packen, niederringen und fesseln kann.

Es ist ungefährlich, sich mitten in eine Karenherde zu begeben. Die flinken und schlanken Tiere weichen, anders als schwerfällige Rinder, jedem Hindernis aus.

Das Karen liefert den Nivesen eigentlich alles, was sie zum Leben brauchen, und so ist es nicht verwunderlich, dass sie stets den Herden folgen. Karene dienen als Zug- und Lasttier, bieten Fleisch als Nahrung, und aus den Fellen werden Kleidung und Zelte genäht. Das zottelige, lange Haar vom Hals der Tiere wird zu Wolle versponnen. Werkzeuge, Musikinstrumente, Spielzeug, Nadeln und Schmuck werden aus Geweih (auch weibliche Karene tragen eins), Bein oder den ausgeprägten Eckzähnen der Tiere gefertigt, ebenso Messer, Pfeil- und Speerspitzen. Klingen stellen die Nivesen bisweilen aber auch aus Feuerstein her, Kleidung wird manchmal auch aus Birkenrinde gefertigt, die mit besonders dünnen Lärchenwurzeln vernäht wird.

Aus dem Holz der Boronsbirke macht man Pfeil und Bogen, als Sehnen dienen dabei wiederum Karesehnen. Jagdpfeile sind gefiedert, um den Flug zu stabilisieren und die Durchschlagskraft zu erhöhen, Kriegspfeile sind dagegen ungefedert und weniger tödlich, da Nivesen nicht daran gelegen ist, menschliche Gegner zu töten.

Töpfe und Gefäße brennt man aus Ton, Farben gewinnt man aus Erde oder Beeren. Aber obwohl sich somit eine Nivesensippe selbst versorgen kann, ist sie den 'Segnungen der Zivilisation' nicht gänzlich abhold.

Wann immer sich die Gelegenheit bietet, tauscht sie bei fahrenden norbardischen Händlern Felle gegen nützliche oder schöne Dinge ein. Besonders begehrt sind natürlich Waffen, Werkzeuge und Töpfe aus Eisen. Nach einer guten Jagd leistet man sich vielleicht auch noch ein Schmuckstück oder bunte Glas- oder Holzperlen, mit denen die Gewänder verziert werden. Auch farbiges Tuch ist bei den Nomaden sehr begehrt, denn die Nivesen schmücken sich sehr gern. Sie binden bunte Bänder in ihr Haar oder schminken sich mit Rosenblättern Augenlider und Wangen rot.

Boote und andere Wasserfahrzeuge sind bei den Nivesen nicht weit verbreitet. Lediglich einige Stämme, die ihr Sommerlager in der Nähe großer Flüsse oder gar am Meer aufschlagen, bauen einfache *Kajaks*. Diese bestehen aus einem leichten Holzgerippe, auf das Karenhäute gezogen werden. Die bis auf die Einstiege geschlossenen Fahrzeuge sind erstaunlich seetüchtig

und eignen sich zum Fischfang in Küstennähe oder auf reißenden Flüssen. Tritt dann die Sippe im Herbst die Reise in den Süden an, nimmt man nur die Bespannung der Boote mit. Das sperrige Gerippe lässt man zurück; es wird im nächsten Sommer neu gebaut.

Einige halbsesshafte Nivesensippen bei Leskari oder Frisov bauen auch größere Boote, die ebenfalls aus einem Holzgerüst bestehen, das mit Robbenfellen verkleidet wird. Ein solches *Umjak* fasst sechs bis acht Personen und wird zur Wal- und Robbenjagd oder als Transportboot eingesetzt.

DAS NUJUKA – DIE SPRACHE DER NIVASEN

»Ihre Sprache klingt wie das Heulen der Wölfe.«
—gehört in einer Notmärker Schänke

Das Nujuka ist mit keiner anderen Sprache Aventuriens verwandt. Es ist sehr vokalbetont, da oft mehrere Selbst- und Doppellaute aufeinander folgen, ohne durch Konsonanten getrennt zu sein. Für das Ohr des Mittelländers hört es sich deshalb oft schlichtweg wie Gejaule an. Einzigartig sind auch die verwendeten Schnalzlauten, die wohl ursprünglich zum Antreiben der Karene gebraucht wurden, mit denen sich aber auch die Hirten untereinander verständigen.

Flexierte Verbformen kennt das Nujuka nicht, die grammatische Funktion eines Wortes wird durch die Satzstellung kenntlich gemacht, der Tempus durch Angabe der Zeit. Dabei treten die Satzglieder in der Folge Subjekt, Prädikat, Objekt auf. Vergleichsweise wenige Grundwörter werden durch eine Vielzahl von Eigenschaftswörtern variiert. So ergibt sich eine breite Palette neuer Ausdrücke, die alle mehr oder minder genau definiert sind. Oft sind die alleinstehenden Grundwörter nicht im Gebrauch. Ein Beispiel: Die Nivesen werden nie das Wort 'Schnee' (Aulauki) in Rohform gebrauchen, sondern es mit den über dreißig Begriffen, die die genaue Beschaffenheit von Firuns Element beschreiben, verbinden.

Bis vor einigen Jahren war das Nujuka vollkommen schriftlos, und viele Gelehrte scheiterten daran, eine phonetische Umschrift mit den Kusliker Zeichen zu entwickeln. Zusammen mit Schamanen vom Stamm der Hokke verfolgte jedoch Damiano von Valavet einen neuen Ansatz und schuf das *Nujuknutak*, ein Silbenalphabet, das inzwischen sechs Dialekte des Nujuka akkurat wiedergibt. Es zeichnet sich durch seine geometrischen Formen aus, die in ihrer Ästhetik an Symbole angelehnt sind, die in allen Stämmen benutzt werden. Bis das Nujuknutak sich jedoch als Schriftsystem durchsetzen kann, wird noch mindestens eine Generation vergehen.

Einfache nivesische Sätze

<i>Paika hei!</i>	Hallo, Paika!
<i>Tei hivä-ma?</i>	Wie geht es dir?
<i>Ba huli, mi hivä!</i>	Keine Sorge, mir geht es gut!
<i>Huomen mi tahto</i>	
<i>lie hauta-mai.</i>	Morgen möchte ich einige Enten jagen.
<i>Tei-bu ysta-jänak ba taitää nivauesä mätiето-ma?</i>	Kennt dein Freund aus dem Süden die nivesischen Traditionen nicht?
<i>Aurimen saati-ar tei-mai ba lie-na.</i>	Es regnet gerade viel, du solltest nicht jagen gehen!



GLOSSAR

PIVESISCHER BEGRIFFE

-ar: (zu)viele
 -bu: (Possessivartikel)
 -hivä: gut
 -inen: -artig, farbig
 -jaa: heilig
 -jak: schlau
 -ju: weiblich
 -juk: stark
 -kauki: grün
 -lauki: weiß
 -leiken: schnell
 -ma: (Fragepartikel)
 -mai: mehrere (Pluralmarker)
 -nuk: männlich
 -na: (Hinweisartikel)
 -naj: gütig
 -päto: falsch, betrügerisch
 -sen: tragen
 -sao: wenige
 -taj: fruchtbar, gewinnbringend
 -yak: schlau

Ortsnamen

Aamunmäki: Dämmerungshügel
 Loppuhai: Ifirns Ozean
 Naauki-myrrkkui-Kuuien
 Meripilahtu: Bernsteinbucht
 Rikkolaukilahu: Brecheisbucht
 Sinnanjärvi: Blauer See

Tierbezeichnungen

Auka: Schneedachs
 Eestäki: Horndrache
 Eika/Eiko: Biber
 Eiku: Steppenhund, wild
 Einuk: Steppenhund, zahm
 Haakonon: Iltis
 Hauta: Ente
 Jaka: Blaufuchs, Gelbfuchs, Rotfuchs
 Jaunalähuk: Wels
 Kaeeli: Schneehuhn
 Kaika: Luchs
 Kaimuk: Säbelzahniger
 Karen: Karen, aber auch ganz generell:
 Tier
 Kiläni: Elch
 Lauka: Hermelin
 Leika: Wiesel
 Lettu: Forelle
 Muhuk: Mammot
 Muuna: Fischotter
 Naaku: Schneelaurer
 Naaujamok: Gletscherwurm
 Nälja: Hase
 Nika: Rauwolf
 Nikku: Gris-, Grim, Wald-, Silberwolf
 Nujuki: Möwe

Jaunalähuk: Wels
 Paavian: Sumpfranze
 Riku: Giftschlange
 Taarjuk: Bär; auch Bärengest
 Taako: Zobel
 Yeeku: Orkbremse
 Yeti: Schneeschrat
 Yuk: Steppenrind

Weitere Begriffe

Aiji: Liebe
 Akja: Schlitten (für Verletzte)
 Anaurak: Wintertracht der Nivesen
 Auri: Sonne
 Aurimen: Heute, jetzt
 Attanka: Angriff, angreifen
 Ba: Nein, nicht
 Bijuaq: Frei- oder Notlager im Schneesturm
 Eimen: gestern
 Fai: arbeiten, machen
 Fai-taj: Arbeit, produzieren
 Fien: Winter, Tod
 Jänak: abfällig für Städter und Südländer
 Hai: Meer
 Hei: Hallo
 Huli: Sorge, Problem
 Huomen: Morgen
 Joa: Ja
 Jou: haben
 Jurte: Jurte
 Jurtunar: Dorf
 Juttu: Stammeshäuptling
 Käämi: hochprozentiger Schnaps aus vergorener Karenmilch
 Karenjuk: Hirte
 Kaskju: Schamanin
 Kasknuk: Schamane
 Keika: Speer
 Kelvo: können, fähig sein
 Kuri: Fremder, abweisend, unzugänglich
 Kuuien: Sumpf
 Lahti: Sippenführer
 Lahtjutok: Stamm, Sippe
 Lie: jagen, Jäger
 Lienen: Bogen
 Madamal: Mond
 Manikku: Himmelswölfe
 Matai: Himmel
 Mätieto: Gewohnheit, Tradition
 Mi: Ich, mir
 Naauki: lichter Wald
 Niejja: ein heiliges Wesen, halb Wolf, halb Mensch
 Nivauesä: Sammelbegriff für die nomadisierenden Nivesenstämme
 Nikaureni: Oberbegriff für alle Nivesenvölker

Niva: wandern
 Nu: reden, plätschern
 Nuan: Wolfsmensch (Werwolf)
 Rooke: Wurfkeule
 Saati: Regen
 Silvan: dichter Urwald
 Täakitijauma: die herbstliche Wanderung in den Süden
 Taa: Er/Sie, ihm/ihr
 Taana: Schwitzhütte, eine nivesische Sauna
 Tahto: vorhaben, Plan
 Talo: Haus
 Talonar: Stadt
 Taitää: wissen, Kenntnis
 Tajgaä: Taiga
 Tei: Du, dir
 Tuja: Straße
 Tuuki: Tee mit ranzigem Karenschmalz
 Tuundra: Tundra, Steppe
 Uesä: Mensch
 Uesänuk: Mann
 Uesälju: Frau
 Urenuk: Bruder
 Urenju: Schwesster
 Ysta: Freund
 Yuu: jetzt, Gegenwart

Wörter für Schnee (Auswahl)

Aulauki: Schnee (nicht allein gebräuchlich)
 Äkilauki: weicher Neuschnee
 Aumaikaulauki: Schnee, der auf dem Boden schmilzt
 Aunanukaulauki: sehr weicher Schnee
 Imäukaki: Schneeregen
 Jukaulauki: verharschter Schnee
 Kanijaulauki: kürzlich gefallener Schnee
 Manukaulauki: schmelzender Schnee
 Märkaulauki: wässriger Schnee
 Mäsäukaki: harter Schnee
 Mirkaulauki: verdorbenes (dämonisches) Eis
 Näajaulauki: weicher, tiefer Schnee
 Riänaulauki: halb geschmolzener Schnee
 Riokaulauki: frischer Schnee
 Suumijaukaki: überhängende Schneewehe





PIVESISCHE NAMEN

Nach- oder Sippennamen kennen die Nivesen nicht. Für gewöhnlich stellt man sich mit Namen und Stamm oder Sippe vor, etwa: "Ich bin Nirka von den Iyamit" oder "Ich bin Jeaju von Kealas Stamm/Sippe".

Neben seinem Rufnamen hat der Nivese noch einen 'Wolfsnamen', der ihm seinen Platz in der Gesellschaft der Wolfsrudel zuweist. Während der Rufname von den Eltern ausgesucht wird, erwählt der Schamane den Wolfsnamen des Kindes. Er besteht oft aus Knurrlauten und entspringt – verschiedenen Berichten zufolge – einer geheimen 'Wolfsprache'. Dies ist ein wenig übertrieben. Vielmehr handelt es sich um übliche, ein wenig abgewandelte gebräuchliche Vornamen. Der Wolfsname ist kein Geheimnis, er wird aber üblicherweise nicht als Rufname verwendet.

Weibliche Namen

Airikselä, Amuri, Auka(ju), Baituri, Bjanju, Beri, Dakauju, Dana, Duri, Eikaju, Emela, Eskola, Falkja, Guaäna, Hauka, Hikia, Janaha, Jokela, Jonuri, Kajani, Kantala, Karenju, Kelva, Kisa, Kuopi, Lauka, Lieskaju, Lojmaa, Murula, Myrra, Naij, Näljavena, Neli, Nirka, Nivilaukaju (kaum noch gebräuchlich), Ojakalla, Olu, Peltju, Pori, Rauma, Roika, Saari, Tiali, Tiensu, Tolsa, Ulu, Usi, Valla, Viala, Vieki, Ylista, Zurti

Männliche Namen

Abjo, Adjok, Altanan, Arjuk, Banuk, Beranen, Berko, Binjok, Danjuk, Ebnan, Eikaljok, Eiko, Enan, Enko, Enu, Erm Sen, Finjhon, Garnuk, Genko, Gurjinen, Hanko, Hautan(an), Heimanuk, Hietanen, Honuk, Horganan, Janjuk, Jasu, Jorinen, Jurtan(an), Kaikanuk, Kauno, Keinjo, Kervo, Kilh(j)o, Kiamu, Kinajo, Kintan(an), Kylänjak, Lanan, Latu, Lieto, Loschim, Mada(nan) (wirklich sehr aus der Mode), Maenan, Neajo, Nejhan, Nurmo, Poukai, Rakjo, Rasjuk, Sein(j)uk, Toljok, Uljok, Valen, Valjok, Zeino

MUSIK

Wenn man von nivesischer Musik spricht, werden die meisten Menschen an die kleinen, zierlich geschnitzten Beinflöten denken, die von Festum bis Norburg auf jedem Markt feilgeboten und auch von des Spielens Unkundigen wegen ihres hübschen Aussehens gern erworben werden – als Glücksbringer oder Mitbringsel zum Beispiel. Ihnen ein paar Töne oder einfache Melodien zu entlocken, fällt nicht schwer, mit der typischen, hoch trillernden nivesischen Flötenmusik hat dies allerdings wenig gemeinsam.

Nivesische Musik erscheint dem Ohr des Fremden extrem abwechslungsarm, ja geradezu monoton. Mag er sich auch an der Kunstfertigkeit des Flötenspiels erfreuen, es sind doch immer dieselben Läufe und Triller, die er zu hören glaubt. Mag er bewundern, wie sehr man die Klangfarbe des Maultrommeltens durch Blähen der Backen oder Spitzen des Mundes variieren kann, es ist doch immer derselbe Ton, der variiert wird. Und die sich ständig wiederholenden Bassläufe sind auch nicht gerade dazu angetan, die Einförmigkeit der Musik zu beleben.

Es ist wohl so, dass nur die unendliche Weite und Monotonie der Steppe eine solche Musik hervorbringen konnte. Sie wirkt auf

Fremde wie von tiefer Melancholie durchdrungen. Eine solche Einschätzung erheitert die Nivesen allerdings, denn sie selbst empfinden ihre Musik als fröhlich, und die Texte ihrer Lieder sind zumeist auch gar nicht trübsinnig, sondern preisen im Gegenteil die Schönheit des Landes mit seinen weiten Flächen des sich in Wind wiegenden Grases, die Schönheit der Wölfe, die Schönheit der Karene und die Schönheit der jungen Frauen und Männer.

Den dumpfen Rhythmus seiner Lieder erzeugt der Nivese mit Hilfe einer kleinen Trommel, *Bunga* genannt, und die immer gleichen Bassläufe zupft er auf der Zurr, einem etwa ein Schritt langen Holzrohr, vor das eine einzelne Darmsaite gespannt ist, die neben dem tiefen, eigentlichen Ton surrende Nebentöne erzeugt. Auch die Maultrommel ist ein typisches Niveseninstrument, jedoch nicht aus Metall gefertigt – die Nivesen als Nomadenvolk verstehen sich nicht auf die Metallverarbeitung –, sondern aus Bein, Holz und schwingenden Rohrblättern. Die *Bukkaluula*, ein zwölfsaitiges Instrument mit trapezförmigem Korpus, sehr beliebt bei den sesshaften Nivesen im nördlichen Bornland, findet man bei den Nomaden jedoch nur vereinzelt.

Der seltsame Gesang, mit dem einige Nivesenvölker den Fremden verblüffen, wurde ursprünglich von den Schamanen als Einstimmung zur Trance entwickelt. Alle Schamanen beherrschen ihn meisterlich. Ein Gast, der ihn zum ersten Mal vernimmt, glaubt einer Sinnestäuschung zu erliegen und fragt sich, wo sich der zweite Mann oder die zweite Frau versteckt halten mag, wenn er es zweistimmig aus einem Munde schallen hört. Dieser zweistimmige Gesang, auch als Obertongesang bekannt, gleicht dem der Elfen jedoch in keiner Weise; er beruht ausschließlich auf einer besonderen Atemtechnik in der die Luft auf spezielle Weise durch Kehlkopf und Gaumen gepresst wird. Über einem tiefen, bisweilen unerschön rauhen, ja heiseren Grundton, der kaum variiert wird, erhebt sich ein unglaublich helles Pfeifen, Flöten und Trällern.

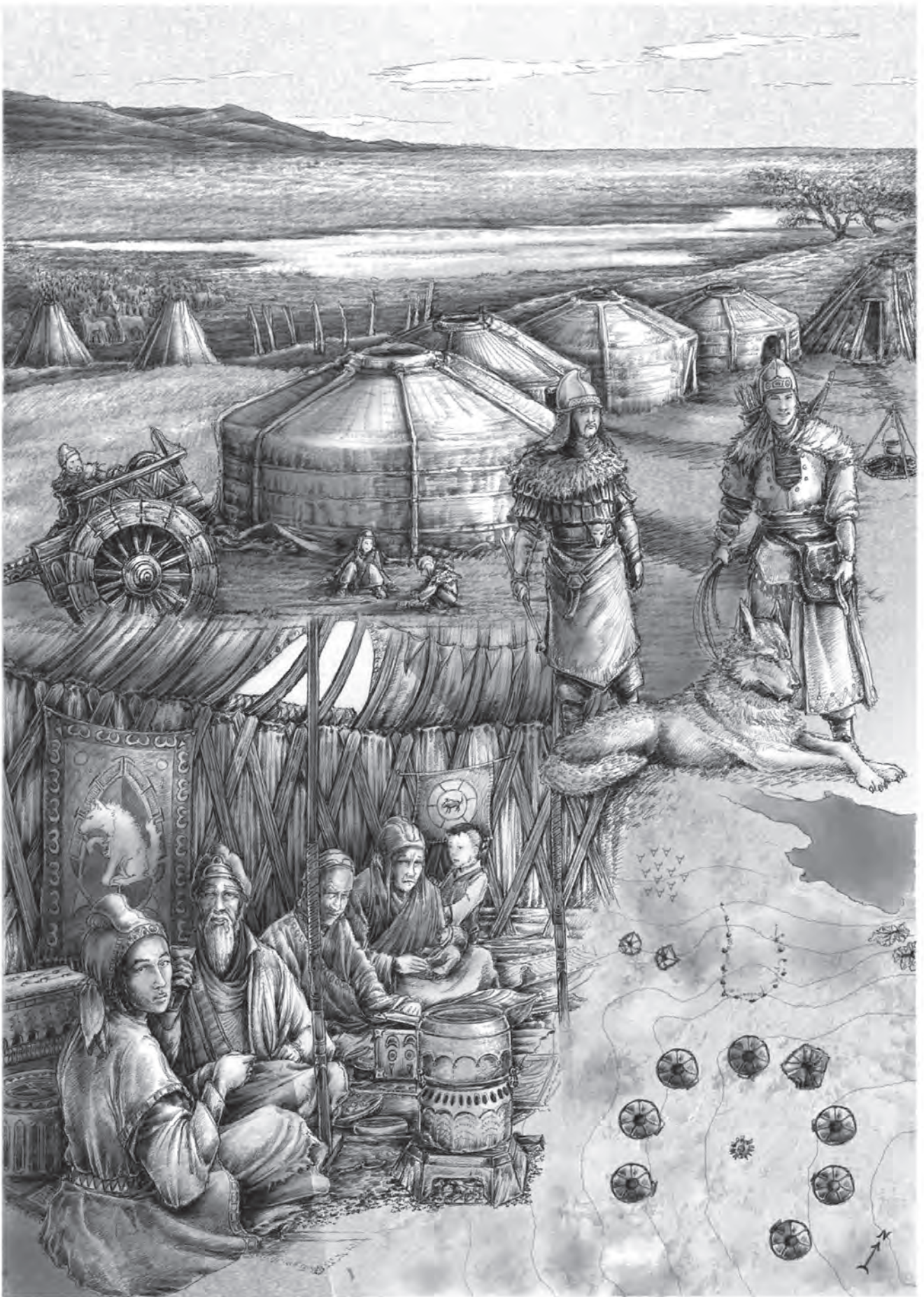
Natürlich sind die Nivesen auch in der Lage, 'normal' zu singen. Dann übernehmen die Männer den tiefen Part, und die Frauen zwitschern hell und hoch dazu, so dass sich ein ähnlicher, aber weit weniger faszinierender Effekt ergibt.

Ein Jahr in den JURTEN DER LIESKA-JÄÄRNA

Das Leben der Nivesen ist hart und reich an Entbehrungen. Nicht umsonst sagt man in Riva oder in den Städten des Bornlandes "das ist aber ein Nivesenleben", wenn man mit den Umständen seines Daseins nicht zufrieden ist. Im Folgenden begleiten wir Damiano zu Valavet, der ein Jahr bei den Lieska-Jäärna verbrachte und interessante Dinge über ihr Leben, ihre Traditionen und Bräuche zu berichten wusste.

DORF UND JURTE – DAS HEIM DER NIVESEN

»Wenn der Nivese von einem Dorf spricht, dann darf man sich kaum gepflegte Gassen und schmucke Häuser vorstellen, so wie sie in der Heimat stehen. Es ist vielmehr eine Ansammlung von Fellhütten, alle wild durcheinander aufgestellt, zwischen denen schier unzählige Feuer brennen. Jemandem, der aus Yaquiria stammt, mögen diese Behausungen überaus primitiv erscheinen, dem genügsamen Nivesen reichen sie aber vollauf. Die Bauweise bietet ihm sogar Vorteile, lässt sich doch so eine Hütte rasch abbauen und an anderer Stelle neu erreichen.«





Natürlich gibt es für die Jurtunar, die Nivesendörfer, keine 'Bebauungspläne'; jeder stellt seine Jurte dort auf, wo es ihm gefällt. Einzige Regel: Die Hütte des Sippenoberhaupts steht in der Mitte, alle anderen gruppieren sich darum herum. Unweit davon wird die *Taana*, die Schwitzhütte, errichtet. Sie ist meist etwas größer als die übrigen Jurten. In ihrer Mitte findet sich eine Feuerstelle, die einen Kessel mit Wasser und Kräutern erhitzt. Ein solches Schwitzbad ist angenehm für Körper und Seele und wird vor allem im Winter gerne genossen.

Eine Jurte besteht aus einzelnen Scherengattern, die im Kreis aufgestellt werden. Darüber werden sternförmig die Dachstäbe gelegt. Alle Gerüstteile werden mit Schnüren verbunden, ein dickerer Ast an der Türöffnung dient als Schwelle. Über das Gerüst werden Karenfelle, Birkenrinde oder Decken aus Karenwolle gelegt (im Winter mehrere Lagen) und mit Schnüren oder dünnen Lärchenwurzeln an den Stangen festgezurr. In der Dachmitte bleibt als Rauchabzug eine Öffnung frei, die aber bei starkem Regen durch eine Fellklappe verschlossen werden kann. Die Hütte kann im Inneren durch Felle oder Decken in mehrere Abteilungen getrennt werden. Auf dem Boden wird eine Schicht Reisig zum Schutz gegen Kälte und Feuchtigkeit ausgelegt. Darüber breitet man – je nach Wohlstand der Familie – Felle oder einfache Decken aus Karenwolle aus. Solch eine Jurte ist überaus stabil und kann auch schweren Stürmen trotzen. In den Winterlagern dienen bisweilen auch Mammutknochen als Grundgerüst für die Jurte. Die Gebeine der Riesenelefanten sind jedoch im allgemeinen zu schwer, um sie auf die Reise mitzunehmen, bieten aber noch größeren Widerstand gegen die Gewalten der Winterstürme. Die Knochen werden dann im Frühjahr, wenn sich die Sippe wieder aufmacht gen Norden, an einigermaßen wettersicheren Stellen im Wald versteckt.

»Der Häuptling bat mich in seine Hütte, die er mit seiner jungen Gemahlin und seiner Tochter Naaji, die noch nicht dem Säuglingsalter entwachsen war, bewohnte. Das Innere war für nivesische Verhältnisse kostbar eingerichtet. Auf dem Boden lagen einige Karenfelle und gaben der Behausung eine gewisse Behaglichkeit. Für mich hatte man ein Bärenfell ausgelegt, auf dem ich Platz nehmen sollte. Ich war beeindruckt von der Freundlichkeit dieser einfachen Menschen. Wie es die Höflichkeit gebietet, wollte ich den kostbaren Bodenbelag nicht mit dem Schlamm unter meinen Stiefeln beschmutzen, also streifte ich sie an dem groben Ast, der vor der Tür lag, ab. Als ich wieder aufschaute, blickte ich in erschreckte Gesichter. Sofort machten sich der Häuptling und seine Gemahlin daran, das Holz zu säubern. Ein Umstehender, der dies beobachtete, rief nach der Schamanin, die auch alsbald hinzugeeilt kam. Alle redeten schnell durcheinander, so dass ich nichts verstand. Trotzdem war mir klar, dass ich mir wohl einen echten Bardo geleistet habe, wie man in Gareth so sagt.«

Da kann man Damiano nur zustimmen. Im Inneren der Hütte herrscht Frieden, Streitigkeiten werden nur im Freien ausgetragen. Die Grenze zwischen drinnen und draußen bildet die Türschwelle. Sie ist heilig und darf nicht mit den Füßen berührt werden. Für gewöhnlich versieht die Schamanin die Schwelle mit einem Zauber, der *Aäjak*, den Geist der Zwiebracht, möglichst fernhält.

»Nachdem sich alles wieder beruhigt hat, begannen wir mit dem Mahl. Es wurden Karenlenden mit Stüffelbeeren, Änakiwurzeln und Wildzwiebeln gereicht. Wer die feinen Genüsse der Kusliker Küche gewohnt ist, der wird diese Speise zunächst etwas befremdlich finden. Mit der Zeit fand ich aber Geschmack an der herben Würze. Dazu gab es Tee (scheußliches Getränk).«

Studiert man übrigens die Speisekarten feinerer Gaststätten Gareths oder Festums, findet man auch dort den berühmten Tuuki, den Nivesentee, den die Nomaden zu jeder Mahlzeit genießen. Er wird, je nach Jahreszeit, aus den verschiedensten Kräutern gebrüht, außerdem gibt man ein wenig ranziges Karenschmalz auf das heiße Getränk. Jeder, der in den zivilisierten Ländern etwas auf sich hält und besonders modern erscheinen möchte, würgt dieses Gemisch mit Lauten des Behagens, aber innerem Entsetzen, runter. Ein Nivese käme nie auf diese Idee. Das Schmalz dient nur dazu, den Tee warmzuhalten und wird vor dem Trinken beiseite geblasen. Man verwendet ranziges Fett für den Tee, da unverdorbenes Schmalz zu kostbar ist und für viele andere Dinge verwendet werden kann.

»Anschließend wurde Käämi gereicht. Uh, der wärmt aber. Und noch einen. Das Getränk ist sehr wohltuend, wenn man sich daran gewöhnt hat. Auf Amene! ...«

Aus den nun folgenden Hetztiraden gegen Gareth schließen wir, dass Damiano die obigen Zeilen noch am selben Abend verfasst hat. Käämi ist ein Schnaps aus vergorener Karenmilch. Er ist äußerst hochprozentig und wird daher nur selten und stets mit drei Teilen Wasser verdünnt getrunken. Purer Käämi – so sagt man – lässt einem Elfen Haare auf der Brust wachsen; außerdem kann man das Getränk auch zum Lackentfernen, Feuermachen oder Wunden ausbrennen verwenden. Eingefleischte Valporisten wird eines jedoch freuen: Überlebt man den Käämi, hat man keinerlei Kater.

Die Nivesen stellen den Schnaps mittels eines einfachen Destillationsapparats her (die Technik wurde wahrscheinlich von den Norbarden abgeschaut). Es handelt sich um ein hohes, vasenförmiges Gefäß, das am oberen Rand eine umlaufende Rinne aufweist. Der Topf wird abgedeckt und erhitzt. Am Deckel kondensiert nun das Destillat, läuft an der Deckelwölbung entlang und tropft anschließend in die Rinne.

DAS NIVESISCHE HOCHZEITSFEST

»Neajo hat sich einen schönen Tag ausgesucht, um sich mit Jeini zu verloben. Das Fest heißt bei den Nivesen Herkju und folgt einem alten Brauch. Der Legende nach wurde Herkja, die Braut des Häuptlings Naanuk, von einem Bären entführt. Mit Hilfe eines Rauwolfprudels gelang es dem Häuptling, seine Liebste wieder zu befreien. Diese Geschichte wird im Verlaufe des Festes nachgespielt. (...) Danach begann der Verlobungsschmaus. Über großen Feuern brieren Karene, es gab Hasen, Honigkuchen und eine Speise aus Karenquark und Beeren. Dazu wurden mit Kräutern und Honig gewürzter Tee sowie Käämi getrunken. (...) Genau vier Wochen später fand die Hochzeit statt. Drei Tage lang wurde peinlich darauf geachtet, dass sich die Brautleute nicht sehen. In dieser Zeit wurde fleißig gekocht, gebraten, gebacken und auch das Hochzeitszelt gebaut, das das Brautpaar nur in der Hochzeitsnacht bewohnt. Es wurde außen von der Schamanin mit vielen Geis-



terzeichen bemalt, die dem Brautpaar Glück, Reichtum und Segen verheißen sollen. Wölfe, Bären, die Sonne, Schneeflocken und natürlich Karene dienten als Motiv, und irgendwo dazwischen entdeckte ich auch einen Bornsalm. Das Zelt selbst ist sehr klein, es bietet eigentlich nur Platz für ein Lager. Da Neajo aber wohlhabend ist, bestand dieses aus kostbaren Fuchs- und Bärenpelzen. Der Eingang ist so breit, dass beide Brautleute nebeneinander das Zelt betreten können.«

Die Bemalung des Hochzeitszeltes ist von Stamm zu Stamm, ja sogar von Sippe zu Sippe verschieden. Den Bären findet man eher selten als Motiv, da Taarjuk ein Geist ist, vor dem sich die Nivesen eigentlich fürchten. Oftmals werden männliche und weibliche Geschlechtsorgane angedeutet oder gar rahjagefällige Szenen gemalt. Auch Begebenheiten aus dem Leben der Brautleute sind beliebte Motive. Der Kvillsalm ist wegen seiner unzähligen Laicheier eine Symbol für Fruchtbarkeit. Bisweilen zeichnet man statt seiner auch eine schwangere Frau. Die Jugendfreunde von Braut und Bräutigam machen meist scherzhaft obszöne Andeutungen – in Worten oder Gesten – darüber, was die Neuvermählten im Hochzeitszelt wohl tun werden.

»Am Abend fand schließlich die Hochzeit statt. Nachdem schon den ganzen Tag über gesungen und getanzt wurde, ruft Niinaljok, der Sippenhäuptling, das ganze Dorf zur Ruhe. Augenblicklich wird es still, alle warten gespannt. Die Braut tritt aus dem Zelt ihrer Eltern, der Bräutigam aus dem Wohnzelt, das er für das zukünftige gemeinsame Leben hergerichtet hat. Er ist in kostbare Felle gehüllt, auf dem Haupt trägt er eine Wolfskappe, und an seinem Gürtel hängt ein langes Messer. Auch die Braut trägt eine Wolfskappe. Ihr Haar ist locker zusammengebunden. Gekleidet ist sie in ein wunderschönes Hochzeitskleid, das über und über mit bunten Holzperlen verziert ist und vorne mittels Schnallen aus geschlitztem und poliertem Karenbein geschlossen wird. Auch am Gürtel der Braut findet sich ein Messer. In der rechten Hand trägt sie einen kleinen Webrahmen, in der linken einen Teekessel. Schließlich schreiten die Brautleute aufeinander zu (...) Die beiden haben sich auf etwa zehn Schritt genähert. Sie stecken die Messer in die Erde und streifen ihre Wolfskappen ab. Die Braut löst ihr Haar und schreitet auf den Bräutigam zu, der auf sie an Ort und Stelle wartet. Er schließt sie in die Arme und streicht ihr übers Haar. Dann führt er sie zum Hochzeitszelt, das beide nebeneinander betreten.«

Die Hochzeitszeremonie findet bei allen Stämmen eigentlich in der gleichen Form statt. Vor der Hochzeit macht man für gewöhnlich Rangild und Rissa Geschenke, entweder ein Karen aus der Herde oder eine kleine Schnitzerei, je nach Wohlstand der Brautleute und ihrer Eltern.

Das Hochzeitskleid der Frau ist meist ein altes Familienerbstück, das von der Mutter auf die älteste Tochter und dann an ihre jüngere Schwester weitergeben wird, solange, bis sich die Familie so weit verzweigt hat, dass ein neues Kleid genäht werden muss.

Die Messer, die in die Erde gesteckt werden, symbolisieren die Loslösung vom Elternhaus, gewissermaßen das endgültige Durchtrennen der Nabelschnur. Die Wolfskappen (die natürlich nicht aus echtem Wolfsfell gemacht sind) zeigen die

Verbindung zu den Himmelswölfen an. Durch das Lösen der Haare kann der Wind alles Widrige fortwehen. Teekessel und Webrahmen stehen für das neue, gemeinsame Heim. Schließlich betritt das Brautpaar das Hochzeitszelt, und zwar nebeneinander. In der Ehe soll niemand über oder vor dem anderen stehen.

Die Nivesen sind mitnichten prude. Ein rahjagefälliges Zusammentreffen der Verliebten vor der Hochzeit ist somit auch nicht verboten oder nur verpönt. Dennoch kommt es selten dazu, da die Muße und der geeignete Ort fehlen. Man lebt für gewöhnlich noch in der Jurte der Eltern und müsste sich nachts in den Wald zurückziehen, und hier wird es oft auch im Sommer sehr kalt. Tagsüber hingegen ruft die Arbeit. Somit ist die Hochzeitsnacht tatsächlich ein von beiden Brautleuten mit Spannung erwartetes Ereignis.

DAS SINGEN MIT DEM WIND

»Schon seit Tagen beobachte ich, wie die Herde unruhig wird. Zum einen liegt das an der Brunft der Tiere, die sich jetzt paaren, zum anderen steht aber auch das Tääkütijauma, das 'Singen mit dem Wind' kurz bevor, der Trieb der Karenherde in die mittägliche Taiga (...) Inzwischen sind noch fünf Sippen zu der unseren gestoßen. Die Herde ist wahrlich riesig. Sechstausend Tiere mögen es wohl sein, die durch den Tiefschnee stapfen und eine breite Bahn schlammig braunen Morastes zurücklassen. Die Menschen – mit Alten und Kindern etwa vierhundert Köpfe zählend – folgen ihnen, dazu eine hundertfach kläffende Meute Steppenhunde sowie einige Dutzend schwer bepäckte Ponys.«

Für gewöhnlich brechen die Sippen in der Zeit von Mitte Efferd bis Anfang Travia auf, bevor der erste Schnee gefallen ist. Von daher ist es auch nicht üblich, Schlitten mit auf die Reise zu nehmen. Solche Fahrzeuge werden lediglich verwendet, wenn man vom Winterlager aus eine Reise unternimmt. Sie werden von Karenen oder Hunden, den zähen, weißpelzigen Firnläufern, gezogen. Die meisten Nivesen legen die lange Wanderung also zu Fuß zurück. Manchmal wird aber eine Sippe bereits im Efferd von heftigen Schneefällen überrascht, was die Reise sicherlich nicht erleichtert. In diesem Fall trägt man Schneeschuhe oder läuft teils auch auf Skiern.

Die frühjährliche Wanderung gen Norden beginnt meist Anfang Ingerimm. Für die Reise finden sich sowohl im Frühling als auch im Herbst meist mehrere Sippen, manchmal sogar ein ganzer Stamm zusammen. Sind die Sommer- oder Winterweiden dann erreicht, verteilen sich die Sippen wieder in ihre spezifischen Lagergebiete.

EIN HANDEL MIT DEN WÖLFEN

»Viele Tage sind wir nun über die Steppe gezogen, und es war wahrlich ein Singen mit dem Wind. Hier, im offenen Land, war es ein leichtes, die Herde zusammenzuhalten. Nun erachtet es aber der Häuptling für notwendig, die Tiere wenigstens durch die Ränder der vor uns auftauchenden Tannichte zu treiben, damit sie an den immergrünen Zweigen der Nadelbäume äsen können. Jetzt ist die höchste Wachsamkeit der Hirten gefordert, denn schnell können einige Jungtiere im Waldesdunkel verlorengehen und sogar die suchenden Muttertiere nach sich ziehen. Die Hirten haben alle Hände voll zu tun, während sie mit Rufen, durchdringenden Pfiffen und Stockhieben die Herde am Waldrand halten.«



(...) Mit Kiauki, der Jägerin, erkundete ich die Umgebung. Schon bald stießen wir auf eine Wolfsfährte. 'Ich habe sie schon früher erwartet. Nun, einen Mann haben wir schon gefunden', sagte sie zu mir und deutete auf die Abdrücke im Schnee. Die Wolfspur erkannte ich wohl, aber woher wusste sie, dass es ein männliches Tier war? Auf meine Frage hin schaute mich Kiauki unverwandt an und zeigte wieder auf die Stapfen: 'Er steht beim Pinkeln auf drei Beinen.'

(...) Wir haben inzwischen die Wälder wieder verlassen. Seit den frühen Morgenstunden ist vielstimmiges Wolfsgeheul zu vernehmen, zuerst aus der Ferne und dann stetig näher kommend. Obgleich wir doch viele Tiere verloren haben, erteilt die Schamanin den Hirten die Weisung, ein Dutzend kräftiger Karene aus der Herde auszuwählen. Die Schamanin hielt eine kurze Zwiesprache mit den Ahnen und bestimmte dann drei Hirten sowie Aaki, ein Nieijaa (Heiliges Wesen), sie zu begleiten. Es sollten wohl Verhandlungen mit den Wölfen über den Wegezoll geführt werden. Nach vielen Bitten wurde mir gestattet mitzugehen.

(...) Erst am Abend zeigten sich die Wölfe. Zunächst sahen wir nur einen oder zwei, die uns misstrauisch durchs Gestrüch beäugelten, doch dann wurden sie immer zahlreicher und auch zudringlicher. Schließlich waren wir von fünfzehn oder zwanzig Tieren umringt. Sie knurrten wütend, blafften uns an. Einige kamen näher und schnappten nach uns. Ich bewunderte die Gelassenheit der alten Schamanin. Schließlich zeigte sich der Anführer des Rudels, ein mächtiger, grauer Rüde, dem ein Auge fehlte. Er gebot seiner Meute Einhalt, und die Bestien zogen sich respektvoll zurück. Aaki sollte mit den Wölfen reden. Er ließ sich auf alle Viere nieder, und es war schon erstaunlich anzusehen, wie er auf diese Art genauso flink wie die Wölfe umher lief.

(...) Nach zähen Verhandlungen erklärten sich die Wölfe mit unserem Angebot einverstanden. Sie erhielten zwölf Karene und wir freies Geleit. Der Rudelführer riss eines der Tiere, und gewissermaßen zur Besiegelung des Vertrages wurden wir zum Festschmaus eingeladen. Die Schamanin, die Hirten und natürlich auch Aaki schlugen ihre Zähne in den noch warmen Leib des Karens. Ich wurde jetzt dringend aufgefordert, es ihnen gleichzutun.«

Verhandlungen mit den Wölfen über einen Fleischtribut, gewissermaßen als 'Schutzgeld', laufen meist wie oben beschrieben ab. Mal sind die Raubtiere mehr, mal weniger aggressiv, sehr selten kommt dabei auch ein Nivese zu Tode (was einen regelrechten Krieg zwischen Mensch und Wolf heraufbeschwören kann). Nicht immer müssen die Nivesen Tiere aus ihren Herden abgeben. Der Vertrag könnte auch lauten, dass die Wölfe die Herde verschonen und die Menschen im Winter auf die Jagd verzichten.

Manchmal fordern die Wölfe auch die Auslieferung eines Stammesmitglieds, das sich gegen seine vierbeinigen Brüder und Schwestern vergangen hat. Diesem Ansinnen wird sogar bisweilen stattgegeben – ein Menschenleben gegen das vieler. Wie immer die Verhandlung ausgehen mag, die Wölfe sind nicht die Feinde der Nivesen. Goblins und – an besonders nördlich gelegenen Weideplätzen – Yetis setzen ihnen viel mehr zu.

TOD IM WINTER

»Heute herrscht Trauer bei den Lieska-Jaärna. Die alte Nanaki ist zur Wintermutter (Verzeihung, zu Boron) gegangen. Die Greisin soll schon mehr als hundert Winter gezählt haben. Sie war fast blind und ward zeit ihres Lebens vom Schicksal schwer gezeichnet. Sie verlor ihren Mann und ihre vier Söhne und fünf Töchter während eines einzigen strengen Winters. Nur Auqa, eine Steppenhündin, blieb ihr. Seitdem wünschte sie sich nur, ihrer Familie in die Ewiggrünen Ebenen nachfolgen zu können.

Das ganze Dorf beteiligte sich am Trauerzug, angeführt von der Schamanin. Nur wenige Leute mussten zur Bewachung der Herde zurückgelassen werden. Für gewöhnlich wird der Leichnam von den nächsten Anverwandten getragen. Da Nanaki aber keine Familie mehr hatte, übernahmen diese Aufgabe einige Sippenmitglieder, die sich auch in den letzten Jahren um die alte Frau gekümmert haben. Abseits des Lagers, etwa zwei Meilen entfernt, wurde ein Scheiterhaufen aufgeschichtet, auf den die Tote gelegt wird. Auqa, dem treuen Tier, wird mit einem raschen Schnitt die Kehle durchtrennt. Sie soll mit ihrer Herrin ins Jenseits einziehen. Auch Nanakis Habe wird verbrannt. Die Nivesen behalten kein



Erinnerungsstück an ihre Toten zurück, abgesehen von vielen Geschichten. Die Schamanin bittet Firngrimm, die Seele der Verstorbenen sicher in die Ewiggrüne Ebene zu geleiten. Nun entzündet jedes Mitglied der Trauergemeinde eine Fackel. Langsam ziehen sie am Scheiterhaufen vorbei und werfen die Brände hinein, wobei jeder noch ein paar persönliche Wünsche für die Tote murmelt. Jetzt beginnt ein vielstimmiges Weinen und Wehklagen.»

Die Nivesen verbrennen ihre Toten, damit die Seelen Einzug in die Grünen Ebenen halten können. Einen Leichnam zu vergraben oder gar einzubalsamieren, ist ihnen widerwärtig. Sie fürchten nichts mehr als die wiederkehrenden Geister der Verstorbenen. Daher wird auch die ganze Habe der Toten verbrannt. Nichts soll mehr die Seele an die diesseitige Welt binden. Ins große Wehklagen stimmen auch diejenigen ein, die dem Toten weniger nahe standen. Wird ein Tod nämlich nicht laut genug beweint, könnte die arme Seele meinen, sie habe sich zu Lebzeiten irgend etwas zuschulden kommen lassen, und wieder zurückkehren, um ihr Versäumnis nachzuholen. Zuviel Klagen ist aber auch wieder nicht gut, weil sich sonst der Geist des Toten grämt und die armen Hinterbliebenen nicht in ihrer Trauer allein zurücklassen will. So wird nach dem Wehklagen ein fröhliches Fest gefeiert. Die Seele des Verstorbenen soll sehen, dass man sich auch darüber freut, sie jetzt in einer besseren Welt zu wissen – und dort soll sie tunlichst bleiben. Noch ein Wort zu Nanakis Alter. Es ist nicht unwahrscheinlich, dass sie tatsächlich über hundert Jahre zählte. Man sagt den Nivesen eine gewisse Langlebigkeit nach. „Ein nivesisches Alter erreichen“ ist ein geflügeltes Wort in den Städten des Nordens. Im Land der Karene und Wölfe gibt es natürlich keine genau datierten Geburtsurkunden, aber die Nivesen können – wie erwähnt – sehr weit zählen. Anhand von besonderen Ereignissen, die in der Vergangenheit stattgefunden haben, können sie die Jahre sehr weit zurückrechnen und somit das Lebensalter eines Menschen bestimmen. Neben dem Jahr dienen den Nivesen noch Jahreszeiten und Monde (28 Tage, nicht die üblichen 30) und Mondphasen (1 Woche) als Zeitmaß.

DIE JAGD

»Es ist schon Anfang Peraine, aber der Schnee liegt gewiss noch einen Schritt hoch. Seit geraumer Zeit ist Schmalrik Küchenmeister. Glücklicherweise hat die Schamanin einen langen, harten Winter propheszeit, so dass die Frauen klug und weise mit den Vorräten gewirtschaftet haben. Es wurde nur soviel verzehrt, wie man unbedingt zum Leben brauchte, nichts wurde verschwendet. Nur so war es möglich, überhaupt bis jetzt etwas zu Essen zu haben. Nun sind aber alle Vorräte verbraucht, und aus der Herde können keine weiteren Tiere geschlachtet werden.

(...) Eines Morgens schickte der Häuptling einen jungen Jäger aus, warum, war mir nicht klar. Immerhin hatte man mit den Wölfen ausgehandelt, diesen Winter nicht zu jagen. Dafür würde das Rudel einen großen Bogen um die Herde machen. Welches Wild sollte der Jäger also aufspüren?

(...) Die Männer standen im Kreis um den Häuptling herum, schweigende, abgemagerte Gestalten. Offensichtlich warteten sie, wohl auf den Jäger. Dieser kam nach einer Weile zurück und erzählte aufgeregt, dass er Taarjuk gefunden habe.

(...) Kiauki, die erfahrene Jägerin, stapfte in Richtung ihrer Hütte und kam kurze Zeit später wieder zurück, bewaffnet mit Bogen,

Speer und Messer. Sie wählte sich einige Männer aus, unter anderem den jungen Jäger, der den Taarjuk gefunden hat. Auch die Schamanin war mit von der Partie.

(...) Wir stapften durch den Schnee, bis uns der junge Jäger schließlich ein vielleicht eineinhalb Schritt durchmessendes Loch im Boden zeigte. Kiauki baute sich etwa fünf Schritt davor auf, während die anderen sich etwas abseits hielten. Allein die Schamanin stand nur zwei Schritt von der Jägerin entfernt. Der Jüngling, der uns geführt hatte, griff sich einen Ast und stieg in das Loch. Nach einer Weile hörte man aus diesem ein furchterregendes Brüllen. Wie der Blitz kam der Junge aus der Höhle geschossen, gefolgt von einem riesenhaften Bornbären. Der Jüngling flüchtete an Kiauki vorbei, die ihre Füße fest in den Boden stemmte und den Bären in den Speer laufen ließ. Ich sah die Spitze aus dem Rücken des Untieres wieder austreten, doch es war nicht sofort tot. Es umarmte die Jägerin und drohte, sie mit seinen mächtigen Pranken zu zerquetschen. Das Ringen dauerte eine Zeit an, aber endlich stand dem Bären blutiger Schaum vor dem Mund, und mit einem Laut, wahrlich unbeschreiblich, brach das Tier zusammen. Es zuckte noch einige Male und lag dann tot im Schnee. Mühsam befreite sich Kiauki aus der Umklammerung.

Sie war vom Scheitel bis zu den Sohlen mit Blut beschmiert, das sicher zu einem Teil vom Bären stammte, unter das sich aber auch ihr eigenes gemischt hatte. Die Schamanin bestrich sofort Hände und Gesicht der Jägerin mit Fett, erst dann machte sie sich daran, die Wunden zu versorgen. Die anderen begannen aber damit, das mächtige Tier zu häuten und zu zerlegen. Dieser Bär wird schon ein zäher Bursche sein, hat er doch den Fettvorrat im Winter ganz aufgebraucht. Aber er wird die Sippe am Leben erhalten, bis der Schnee den Boden freigibt.»

Und der Vertrag mit den Wölfen? Nun, kein Wolf würde einen Bären in seinem Winterschlaf stören, das tun nur Menschen in höchster Verzweiflung. Insofern stellt der Bär für die Graupelze keine Jagdbeute dar und ist somit vom Abkommen ausgeschlossen.

Taarjuk ist, wie bereits erwähnt, ein Geist, der Kraft und Mut birgt. Er wohnt im Leib und in der Seele des Bären. Den Bären in seiner Höhle zu erlegen, ist so gut wie unmöglich, da man kaum eine tödliche Stelle sicher treffen kann. Außerdem hegen die Nivesen zuviel Ehrfurcht vor dem Tier, als dass sie es auf eine derart hinterhältige Weise des Lebens berauben würden. Von daher muss der Bär zunächst geweckt werden, was dieser gar nicht schätzt. Er verfolgt den Störenfried wütend und trifft schließlich auf den Jäger. Dieser ist immer ein sehr erfahrenes, kräftiges Sippenmitglied, denn in dem Moment, in dem der Bär sein Leben aushaucht, geht der Taarjuk auf seinen Bezwinger über. Nur ein starker, mutiger Mensch mit viel Lebenserfahrung kann dies überstehen. Jetzt, wo der Taarjuk im Jäger wohnt, darf dieser drei Tage lang nicht reden. In dieser Zeit entweicht der Taarjuk langsam mit dem Atem. Erhebt der Jäger aber das Wort, wird seine Stimme zu einem tosenden Brausen, das die Seelen aller anwesenden aus den Leibern reißt und in alle Winde verstreut.

Ein junger Heißsporn könnte sich kaum in Zaum halten und würde gewiss vor Ablauf der drei Tage von seiner Bärenjagd plappern. Einem erfahrenen Jäger passiert dies nicht, und sollte ihm dennoch ein Missgeschick unterlaufen, wird sich jeder anwesende Nivese sofort die Ohren zuhalten. Das Einreiben



von Gesicht und Händen mit zauberkräftigem Fett dient auch dazu, einen Ausbruch des Taarjuk zu verhindern. Erst wenn dies sichergestellt ist, werden die Wunden des Jägers versorgt. Die Nivesen jagen alles, was ihnen vor den Bogen kommt. Vom kleinen Bornhörnchen bis zum riesigen Mammut, das von einer ganzen Sippe angegangen werden muss, steht alles auf ihrem Speiseplan. Salme und andere Wanderfische werden über trichterförmige Wehre in flache Buchten gelenkt und dann gefangen. Die gebräuchlichste Jagdwaffe ist der Bogen, zum Fischen verwenden die Nivesen oft eine gabelförmige Harpune, die aus den Geweihspitzen der Karene gefertigt sind.

DER FRÜHLING KEHRT WIEDER

»Endlich zeigen sich die ersten grünen Flecken im weißen Schneekleid des Landes. Die Luft ist deutlich milder, und dort, wo sich Firuns Pracht inzwischen zurückgezogen hat, zeigen sich die ersten bunten Blüten. Die Sippe macht sich inzwischen bereit, wieder gen Norden zu ziehen.«

GÄNGIGE ANSICHTEN DER NIVASEN ÜBER...

...**Bornländer:** Sie arbeiten hart und haben doch nichts von ihrer Schuferei. Eigentlich kannst du mit den Bauern gut klar kommen, und in ihren Städten findet sich so manches Wunder. Aber vor ihren Herren musst du dich in Acht nehmen, die halten sich zwar an die alten Abmachungen, aber scheuen sich nicht, in uns die Schuldigen für ihre Probleme zu suchen.

...**Elfen:** Wunderliche Wesen, wie anmutige Tiere streifen sie durch die Wälder und Auen. Sie zu achten ist nicht schwer, denn Elfen sind ein Teil der Natur. Ihr Wesen aber zu verstehen, fällt meiner Sippe auch nach einhundert Generationen schwer.

...**Fjarninger:** Mit den Eisbarbaren kannst du dich nicht verständigen, die mögen es, mit ihren Waffen zu sprechen. Im Sommer kommen sie manches Mal in die Steppe und nehmen sich ein paar Karene. Aber besser, sich nicht mit ihnen anzulegen. Wer weiß, was dann passiert.

...**Gjalskerländer:** Vor siebzehn Sommern wanderte unsere Sippe in die Hochlande des Westens. Wir hofften auf gute Jagdgründe und trafen auf diese blonden Riesen, die uns kein Lager gewährten, solange wir nicht unsere Stärke bewiesen. Im nächsten Frühling beschlossen wir, nicht dorthin zurückzukehren.

...**Goblins:** Kleine, freche Diebe, die nie aus ihren Fehlern lernen. Sie kommen immer in großen Zahlen, um unsere Tiere zu stehlen. Der weise Juttu Mikaunen schloss mit den Rotpellen mal ein Abkommen, das ganze drei Sommer hielt, bevor sie es vergessen hatten.

...**Norbarden:** Auch sie ziehen durch die Länder unter dem Nordlicht, aber sind doch ganz anders als wir. Mit ihnen treibt mein Stamm gerne Handel, denn sie haben immer nützliche Dinge dabei, die du in Steppendörfern nicht aufreiben kannst. Ich glaube, sie haben sich nie ganz von ihren Ahnen gelöst und haben deshalb ein so unruhiges Temperament.

...**Nordländer und Svellttaler:** Bei denen findest du jede Sorte Mensch. Einige haben gelernt, dass Besitz nicht alles ist, aber immer wieder kommen welche, die dem Land seine Schätze stehlen wollen. Nach allem, was in den letzten Jahren passiert ist, wundere ich mich nicht, dass viele von ihnen misstrauisch geworden sind und lieber zweimal fragen, bevor sie die Tür öffnen.

...**Nuanaä-Lie:** Unseren Brüdern und Schwestern in den Bergen hat die Höhenluft nicht gut getan. Anders kann ich mir nicht erklären, wie ihre Sitten derart verroht sind.

NIVASEN IM SPIEL

Wenn sie eine Kampagne im Land unter dem Nordlicht leiten, werden ihre Helden über kurz oder lang auf Sippen der Nivesen treffen. Diese Begegnungen können leicht zu ausgiebigen Diskussionen führen, denn der Nivese ist ein Kind der Natur; die Welt der Städte und Monarchen kennt er oft nur vom Hörensagen. Für viele Errungenschaften und Verhaltensweisen aus südlichen Gefilden bringt er zunächst einmal kein Verständnis auf – ist jedoch in der Regel ausgesprochen neugierig, wenn es darum geht, sich die fremdartigen Eindrücke erklären zu lassen. Die Stämme der Nivesen können den Hintergrund für eigene Abenteuer bilden, etwa wenn es gilt, zwischen den Nomaden und sesshaften Siedlern zu vermitteln. Die Nordlande sind ein gefährliches Pflaster, und so sind auch Nivesen nicht verlegen, um Hilfe zu bitten, wenn sie mit Problemen konfrontiert sind, die sie allein nicht lösen können. Finden die Helden Zugang zu den Nomaden, dann können sie 'Mit dem Wind singen' und eine Sippe über längere Zeit begleiten. Im Laufe eines Jahres sind viele Gefahren zu überwinden, es lassen sich aber auch eine Vielzahl an neuen Erfahrungen machen.



...Orks: Die zieht es immer weiter in den Norden, was uns sehr beunruhigt. Sie lieben den Kampf über alles und scheuen sich nicht um uns Menschen. Wenn die Orks mal einen Kriegszug beginnen, dann möge uns der große Jukuk beistehen!

...Mittelreicher und andere Aventurier: Tief im Süden soll es eine Herrscherin der Menschen geben, die sich Protektorin der Nivesen nennt. Das finde ich sehr ulkig. Aber es gibt so viele Jänak, die auch alle anders aussehen und sich untereinander bekriegen, da bin ich ganz froh, dass ich nur wenigen von ihnen begegnet bin.

DIE WOLFSJÄGER IM EHERNEN SCHWERT

Eigenname: Nuanaä-Lie

Gebiet: Ehernes Schwert

Anzahl: etwa 8.000

Sozialstruktur: Sippen von bis zu vierzig Mitgliedern, die Geschlechter sind gleichberechtigt

Religion: Verehrung der Himmelswölfe als Urkräfte, kein Animismus

Magie: Wolfskinder und ungeformte Zauberkräfte

Bedeutsame Örtlichkeiten: Saäriko, die Feuerhöhle

Auftreten: wolfsgleich und ohne jede Scheu

Volkes Stimme: "Ich hätte nie gedacht, dass Nivesen derart wild sein können." (Poljew, Bauer aus Niedersjepengurken)

gültig wie möglich, murmelte zu mir selbst, aber so, dass sie es hören konnten: 'Gut, wenn es nötig wird, zerreiße ich sie halt mit bloßen Händen'. Faktisch waren wir gefangen. Nach allem, was ich jedoch gehört habe, kam es nun darauf an, dass wir äußerlich gelassen blieben. Ich erklärte der Anführerin, dass wir ihr und ihren Leuten gerne unsere Waffen borgten, immerhin würden sie ja mehr taugen als die ihren. Ob dieser Frechheit hielt man mich entweder für verrückt oder übermächtig; beides konnte nur gut für mich sein.

(...) Sie brachten uns in ihr Lager, das aus einigen Höhlen in einer steilen Felswand bestand.«

—aus den Aufzeichnungen Damiano Tergidions zu Valavet, 1012 BF

»Drei Tage ritten wir von Notmark aus gen Nordosten, immer den majestätischen Riesen des Schwertes entgegen. Langsam, aber stetig führt unser Weg bergan.

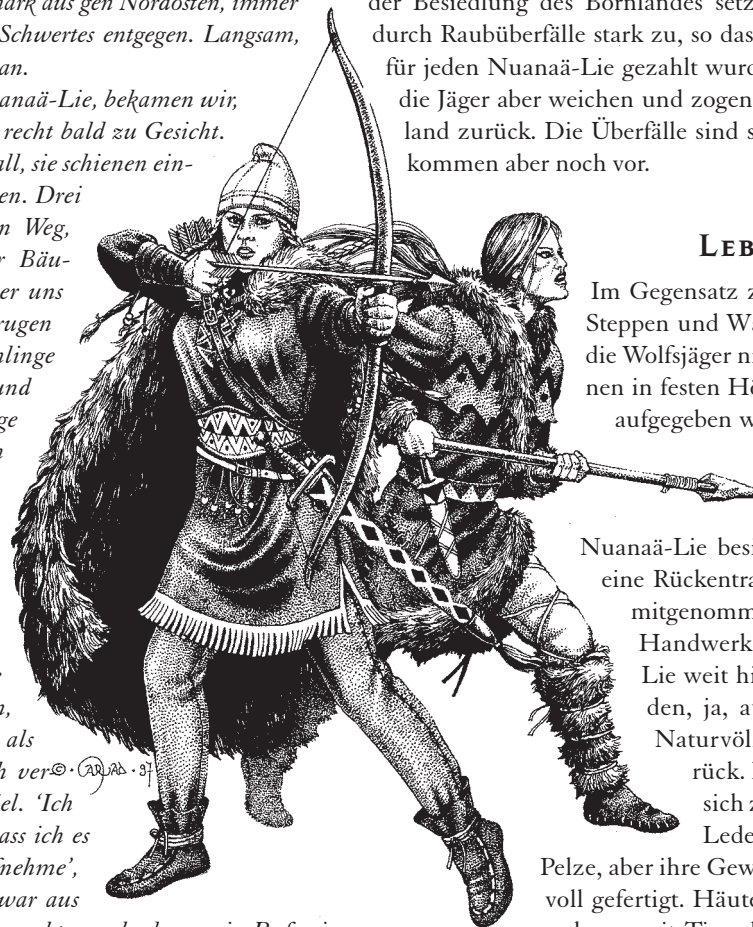
(...) Das Ziel der Reise, die Nuanaä-Lie, bekamen wir, wie unser Führer prophezeite, recht bald zu Gesicht.

Aufeinmal waren sie da, überall, sie schienen einfach aus dem Boden zu wachsen. Drei von ihnen verstellten uns den Weg,

weitere waren im Geäst der Bäume oder in den Büschen hinter uns auszumachen. Die meisten trugen eine Art lederne Tunika, Beinlinge aus dem gleichen Material und pelzverbrämte Stiefel. Einige waren an Betracht des warmen Wetters auch nur mit einem Lententuch bekleidet.

Bewaffnet waren sie mit Speeren und kurzen Bögen, primitiv zwar, aber von kundiger Hand geführt nichtsdestotrotz tödlich. Ich müsste lügen, würde ich behaupten, dass ich die Situation nicht als bedrohlich empfand. Dennoch ver-

legte ich mich aufs Boltanspiel. 'Ich bin Naänaju, und ihr wisst, dass ich es mit euch allen gemeinsam aufnehme', rief ich ihnen zu. Erstaunen war aus ihren Gesichtern zu lesen. Ich merkte rasch, dass mein Ruf mir hier sehr hilfreich sein würde. Kriegerinnen und Krieger steckten die Köpfe zusammen und tuschelten. Dann hatte man einen Entschluss gefasst: Wir sollten unsere Waffen abgeben. Nun gut, sie waren in der Überzahl, wir mussten folgen. Ich tat so gleich-



Die Nuanaä-Lie – auf Garethi Wolfsjäger genannt – leben zurückgezogen in den Tälern des Ehernen Schwertes. Während der Besiedlung des Bornlandes setzten sie den Südländern durch Raubüberfälle stark zu, so dass bisweilen ein Kopfgeld für jeden Nuanaä-Lie gezahlt wurde. Letztendlich mussten die Jäger aber weichen und zogen sich ins entlegene Bergland zurück. Die Überfälle sind seitdem selten geworden, kommen aber noch vor.

LEBENSWEISE

Im Gegensatz zu ihren Vettern aus den Steppen und Wäldern der Ebenen leben die Wolfsjäger nicht nomadisch; sie wohnen in festen Höhlensiedlungen, die erst aufgegeben werden, wenn das Jagdrevier nicht mehr genügend Beute hergibt.

Das wenige, was die Nuanaä-Lie besitzen, kann bequem auf eine Rückentrage gebunden und somit mitgenommen werden.

Handwerklich stehen die Nuanaä-Lie weit hinter den Steppennomaden, ja, auch hinter den meisten Naturvölkern Aventuriens zurück. Die Nuanaä-Lie kleiden sich zwar auch vorwiegend in Leder und – noch lieber – Pelze, aber ihre Gewänder sind wenig kunstvoll gefertigt. Häute und Fellstücke werden so lange mit Tiersehnähen vernäht, bis irgendwann mal etwas herauskommt, das einem Kleidungsstück ähnelt. Die Bögen sind von primitiver Machart, Pfeil- und Speerspitzen sowie Messerklingen hauen die Nuanaä-Lie aus Stein.



Damit wäre ihre Handwerkskunst ausreichend beschrieben. Die Speisen der Berglandbewohner sind nicht von besonderer Raffinesse, oft verzehren sie das Fleisch roh, als einzige Gewürze kennen sie den salzigen Schwertsalbei und wilde Zwiebeln. Die Nuanaä-Lie leben hauptsächlich von ihrer Beute. Gejagt wird dabei in Gruppen von drei bis sechs Männern und Frauen. Beeren, Wurzelknollen und Früchte bereichern den Speiseplan und sichern das Überleben, wenn das Jagdglück ausbleibt.

Ein besonderes Ereignis ist die Wolfsjagd, in der ein einzelner Nuanaä-Lie seine Fähigkeiten gegenüber den anderen beweisen muss.

»Drei Jäger sollten mich also hetzen; zu meiner Verteidigung erhielt ich nur einen Dolch. Das mag den Brüdern und Schwestern der Rondrakirche sehr feige vorkommen, der Nuanaä-Lie findet daran jedoch nichts Anstößiges. Sein Volk gleicht einem Wolfsrudel; man jagt eben gemeinsam ein viel schwächeres Wild ...«

»Ich habe gesiegt, war der Held des Tages und wurde entsprechend gefeiert. Die Nuanaä-Lie wissen einen geschickten Jäger und tapferen Kämpfer durchaus zu schätzen. Im Laufe des Abends wurden verschiedene Speisen aufgetragen, hauptsächlich Wild, teilweise roh. Während des Festes machte ich Bekanntschaft mit einer Jägerin, die sich mit Ketten aus bunten, getrockneten Beeren besonders herausgeputzt hatte. Ihr hüftlanges, rotblondes Haar hatte sie zu einem Pferdeschwanz gebunden, so wie es bei den Nuanaä-Lie Sitte ist. Die Jägerin machte mir eindeutige rahjagefällige Avancen.«

—aus den Aufzeichnungen Damianos zu Valavet

Im Gegensatz zu den Steppennomaden kennen die Nuanaä-Lie keine lebenslang währende Ehe. Zwar kommt es gelegentlich vor, dass ein Paar den Lebensweg gemeinsam bis zum Tode geht, doch das ist eher die Ausnahme. Verliert man das Interesse am Partner, trennt man sich wieder.

An der Spitze des Stammes steht ein Häuptlingspaar, immer der kräftigste Mann und die kräftigste Frau, was in oftmals lange währenden Kämpfen ausgelotet wird. Diese beiden dürfen Nachkommen in die Welt setzen, und sie bestimmen auch, wer sonst noch Kinder zeugen darf. Es wird darauf geachtet, dass sich nur die gesündesten und stärksten Stammesmitglieder fortpflanzen. Natürlich dürfen alle den Rahjafreuden frönen, es muss nur ohne Folgen bleiben. Um das zu gewährleisten, kennen die Wolfsmenschen allerlei Mittel. Die Geschlechter sind hier gleichberechtigt, Aufgaben werden lediglich geschlechtsspezifisch verteilt, wenn dies zwingend notwendig ist. Nuanaä-Lie verwenden nicht das nivesische Wort für Stamm, um ihre Gemeinschaft zu beschreiben, sondern das für Rudel. Die Gesellschaft der Wolfsmenschen ist tatsächlich denen der Wölfe sehr ähnlich. Wie in einem solchen gilt auch nur das Faustrecht.

GLAUBE UND MAGIE

»Im Unterschied zu den Steppennomaden haben die Lieska-Jaärna keinen Schamanen, ja, überhaupt ist niemand unter ihnen, der irgendeinen Zauber sprechen kann. Auch zu lügen sind sie nicht in der Lage. Sie sagen stets die Wahrheit, und wenn sie ihnen noch so sehr schaden möge.«

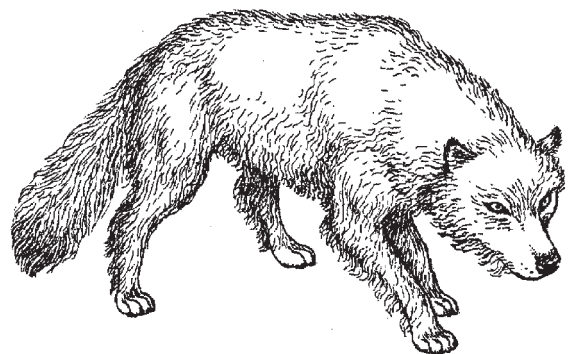
—aus den Aufzeichnungen Damianos zu Valavet

Schamanen gibt es bei den Nuanaä-Lie nicht. Magisch begabte Stammesmitglieder wenden ihre Gabe nur unbewusst und intuitiv an, eine Ausbildung der Zauberkünste findet nicht statt.

Der Wolfsglaube der Nuanaä-Lie ist noch urtümlicher als der der Steppennomaden. Sie wissen um die Himmelswölfe, die nach ihrer Mythologie aus dem Ringen der Urkräfte am Anfang der Welt hervorgingen, bevor sie die Form der Wölfe annahmen. Sie erklimmen die höchsten Gipfel des Ehernen Schwertes, von denen aus sie heute die gesamte Schöpfung im Blick haben.

Für die Nuanaä-Lie gibt es keine Geisterwelt, sie sehen die Natur auch nicht als beseelt an. Ihre Vorstellung vom Jenseits ist, dass sie an Gorfangs Seite und in seinem Rudel die Jagd fortsetzen. Niemals würde es einem Nuanaä-Lie einfallen, zu beten oder ein religiöses Ritual zu vollziehen. Sie haben nur ein Ziel: Gorfang und Grispelz, ihren Urahnen, zu gefallen. Und das können sie nicht durch Gesänge, Worte und Gesten erreichen, sondern nur, indem sie sich in der Jagd gegen die Konkurrenz der Raubtiere durchsetzen.

Es ist für einen Wolfsjäger in der Tat unmöglich, zu lügen. Die Lieska-Jaärna, die in unmittelbarer Nachbarschaft zu den Nuanaä-Lie leben, kennen dazu eine Legende. Sie erzählt davon, wie Jooke der Jäger seinen wölfischen Gefährten Jarnak belog und ihm die eigene Beute verweigerte. Als Jarnak dies erkannte, strafte er Jooke und dessen Nachkommen damit, dass er ihnen jede Fähigkeit nahm, Unwahres zu sprechen.



DAS BLUT DER WÖLFE

»Im Schein des Feuers konnte ich genau erkennen, dass den Tänzern Haare im Gesicht und auf den Händen sprießten. Ihre Züge veränderten sich, der Mund sprang hervor, die Ohren wurden lang und spitz, ihnen wuchsen furchtbare Eckzähne, die im Schein der Flammen blitzten. Der eine oder andere war jetzt schon über und über behaart, und ihm wuchs ein buschiger Schweif aus dem Steiß. Der Gesang schwoll jetzt zu einem einzigen schrillen Schrei an. Eine Handvoll Sänger sprang ebenfalls auf das Feuer zu. Sie rissen sich die Kleider vom Leibe, tanzten, als wenn der Namenlose in ihnen steckte, und verwandelten sich auch. Jetzt begann ein wildes Balgen und Raufen unter den Wölfen, ja, einige paarten sich sogar in der Wolfsgestalt. Langsam, ganz langsam, ebten die Kämpfe ab. Nur zwei stritten noch miteinander. Beide haben schon viele blutende Wunden davongetragen, von denen aber keine gefährlich war. Schließlich obsiegte die starke Wölfin. Ihr Gegner, ein nicht minder starker Rüde, legte sich auf den Boden und bot seiner Bezwingerin die Kehle dar. Diese verzichtete aber darauf zuzubeißen.«

—aus den Aufzeichnungen Damianos zu Valavet



Etwa die Hälfte der Nuanaä-Lie hat die Fähigkeit, sich in einen Wolf zu verwandeln, die meisten davon können diese Metamorphose sogar bewusst, kontrolliert und gewollt ablaufen lassen. Bei den anderen stellt sie sich ungewollt in Situationen besonderer Anspannung oder Erregung ein. Wie die Wolfskinder der Steppe sie sind durchaus Herr ihrer Sinne und Gedanken und wissen die Fähigkeiten des Wolfes zu ihrem Vorteil einzusetzen, etwa um eine Fährte aufzuspüren oder Wild in unwegsamem Gelände zu verfolgen.

Die Nuanaä-Lie lassen ihr Haar für gewöhnlich lang wachsen und binden es zu einem Pferdeschwanz zusammen. Auf seine Haartracht ist jeder Nuanaä-Lie für gewöhnlich sehr stolz. Anders halten es die Nauoke, die stärksten der Wolfskinder. Sie können die Verwandlung gewollt herbeiführen und betrachten sich nicht als ein, sondern als zwei Wesen: einen Menschen und einen Wolf. Die Nauoke bilden einen Art Bund, der strenge Aufnahmeregeln kennt. Jedes Mitglied muss Mut beweisen und Schmerzen widerstehen können. Vor seiner Aufnahme muss es sich selbst jedes Körperhaar einzeln ausreißen – eine schmerzhaft und langwierige Pro-

zedur. Danach wird die Haut mit einer Salbe eingerieben, die ein Nachwachsen der Haare verhindert. Diese Kahlheit grenzt den Leib der Menschenwesens gegenüber dem bepelzten Körper des Wolfswesens ab. Im Sommer gehen die Nauoke nackt, im Winter kleiden sie sich nur in glattes Leder, niemals tragen sie Felle.

DIE WOLFSJÄGER IM SPIEL

Die Nuanaä-Lie sind echte Wilde, dem Wolf ebenso ähnlich wie dem Menschen. Die Bedürfnisse zivilisierter Menschen sind ihnen fremd, meist halten sie sie sogar für Schwächen. Stellen sie die Wolfsjäger als Raubtiere in Menschengestalt dar, die Logik und Einsicht nicht kennen und Probleme mit dem Speer lösen. Wer von ihnen anerkannt werden will, muss seine Fähigkeiten erst auf der Wolfsjagd beweisen. In den Tiefen des Ehernen Schwertes kann ihre Hilfe von höchstem Wert sein.

DIE FJARNINGER

Weitere Bezeichnungen: *Frundengar* ('Die unter Frunus Schutz stehen'), Eigenname; *Hurjaväki* ('Wildes Volk') bei den Nivesen, *Gringratelora* ('Zornige Eismenschen') bei den Shakagra und Firnelfen, *Mulmorxmasch* ('Wuchtige schlagende Oberflächenbewohner', 'Hammerfäustlinge') bei den Wilden Zwergen

Gebiet: Nebelzinnen, seltener auch Firnklippen, sehr selten Eiszinnen, Grimmfrostöde und nordwestliche Ausläufer des Ehernen Schwerts

Anzahl: etwa 2.500

Sozialstruktur und Herrschaft: Sippenverbände von 40 bis 60 Mitgliedern über die ganze Länge der Nebelzinnen verteilt; die Sippen werden jeweils von einem Häuptling oder einer Clanchefin und einem Priester oder einer Priesterin angeführt

Religion: Verehrung des göttlichen Herrscherpaars Frunu und Angara, Mammuts gelten als erste Kinder Frunus, daneben der Glaube an verschiedene Geister

Magie: Nur durch die Priester (Magiedilettantismus)

Bedeutende Ahnen: Savanaborg Kjartansdottir führte die fünf 'verlorenen Ottas' auf ihrer Fahrt in Frunus Reich, Corhidas der Ungebeugte gilt bis heute als Held der Helden, Audur Eisenherz als größter Zauberschmied, den das Volk je hervorgebracht hat, und Kladogant der Stampfer als mächtigster Häuptling der jüngeren Geschichte.

Bedeutende Angehörige: Fyrveig Doppelaxt, begnadete Zauberschmiedin; Hildur die Einzige, junge Stammeskriegerin; Hjorvard der Wanderer, sagenumwobener Mammut-Seher; Raluf der Kühne, Abenteurer unter Phileasson, bei Fjarningern eher verachtet als geschätzt

Bedeutsame Örtlichkeiten: 'Frunus Thron' (Asainyf-Massiv) nördlich der Nebelzinnen, Kristall-Kavernen in den Nebelzinnen

Auftreten: anderen Völkern gegenüber gleichgültig, ausgeprägtes Revierverhalten

»Als junger Bursche wollte ich mich dem Weißen Jäger zum Gefallen mit den gefährlichsten Kreaturen seines Reiches messen. Statt mich aber mit Mammut oder Säbelzahniger zu fordern, sandte er mir ein Weib. In den nördlichen Steppen kaufte ich sie einem Goldschürfer ab, weil meine Gefährten wetteten, dass ich die ungehobelte 'Thorwalerin' niemals für mich gewinnen könnte. Sie brach ihrem Vorbesitzer das Genick, kaum dass ich ihr die Fesseln genommen hatte, und mit dem armen Kerl hauchte auch der romantische Gedanke an die Eroberung einer Wilden sein Leben aus. Gern wäre ich das Weib wieder losgeworden. Sie aber hing fortan wie eine Klette an mir, da sie unsere Sprache nicht sprach und glaubte, tief in der Schuld ihres 'Befreiers' zu stehen. Bis ins heimische Sewerien folgte sie mir und wunderte sich über die brüllende Hitze. Winters sprang sie im knappen Leibchen

durch den Schnee, rang bar jeder Waffe mit Eber und Wolf, hieß unsere Schwarzbären winzig und schlachtete den Zuchtbullen meines Vaters, dessen Gegenwehr nicht heftig genug ausfiel. Als ich sie im Frühling mit nach Festum nahm und ihr auf dem Viehmarkt unsere edlen Rösser zeigte, deutete sie lachend auf die überlegenen Muls: Trittsicherer, genügsamer und schmackhafter. Mein Versuch, sie im Thorwalerviertel mit Ihresgleichen zusammenzubringen und so wieder loszuwerden, endete damit, dass ich für das Inventar einer Schänke aufkommen musste – sie zertrümmerte es mit bloßen Fäusten, genau wie die Nasen der sonst so unerschrockenen Nordmänner. Im Sommer warf sie eins meiner Liebchen vom Balkon und empfahl mir, mich mit einem anständigen Weib zu paaren, so ich nicht hinterher fliegen wolle. Im Herbst des darauffolgenden Jahres fand ich mich vorm Traualtar wieder. Selten habe ich Mutter so weinen sehen.



Dreißig Götterlaufe lebte ich mit dem Weib und gab mein Bestes. Versuchte, ihr zu erklären, dass man Gäste nicht vor den Mauern seines Gutes zelten lässt und dass man sie bewirtet. Versuchte, sie davon zu überzeugen, dass man Kranke pflegt und Alte nicht zum Sterben in den Wald schickt. Sah, wie sie Wagnisse einging, die mich bis heute vor Furcht erstarren lassen. Unsere Kinder fütterte sie bis sie kugelrund waren, nur um sie dann bei klirrendem Frost auszusetzen und vom Wehrgang aus dabei zuzusehen, wie sie blau anliefen.

Als sich das erste Grau in ihrem Haar zeigte, meinte mein Weib, dass sie bald zu alt wäre, um in Würde zu sterben und nach ihrem Tod noch von Nutzen zu sein. Doch dann kam Glorana mit dem niederhöllischen Pesthauch des Siebenmal verfluchten Fürsten über uns und gab ihr Gelegenheit, lachend in den Tod zu tanzen. Bewaffnet mit der alten Bronzeaxt aus ihrer Heimat zog meine frostige Winterrose in den Kampf, rief ihre Götzen an und riss eine unüberschaubare Zahl Verderbter mit sich in den Tod.

Der Alte vom Berg hat einen feinen Sinn für Humor bewiesen, als er die grässlichste Kreatur seines Eisreichs zum Prüfstein meines Glaubens machte. Ihr Kraftlosen denkt, ihr würdet die Eisbarbaren kennen, weil ihr mal einen von ihnen aus der Ferne gesehen oder die Geschichten der Waschweiber aus Leskari gehört habt? Nichts wisst ihr und werdet niemals wissen, wenn ihr die Antworten nicht an der Quelle sucht.«
—Erzählung eines bärtigen Greises in der Rivaner 'Schänke' Neue Zeit, 1031 BF



In den letzten Jahren sind die Fjarninger (Thorwalsch: Eiskinder) als ebenso furcht- wie gnadenlose Leibwächter Gloranas über die Grenzen des Hohen Nordens hinaus bekannt geworden. Da die Eisbarbaren sehr zurückgezogen leben und keinen Wert auf Kontakte zu den 'Tiefländern' legen, haben viele in diesem Zusammenhang zum ersten Mal von ihnen gehört, was sich nachhaltig auf ihre Wahrnehmung durch andere Völker auswirkt. In den nordischen Städten kennt man den Warnruf 'Fjarninger!' seit langem. Aus der Furcht, die er immer schon auslöste, ist mancherorts nackte Angst geworden, denn die Grausamkeit von Gloranas Leibgarde sucht Ihresgleichen. Unterdessen ergeht man sich weiter südlich, aus sicherer Entfernung, gern in phantasievollen Mutmaßungen über die Herkunft der Wilden. Für Chimären aus Mensch und Schneeschrat hält mancher sie oder für seelenlose Kreaturen mit Herzen aus Eis, geschaffen von rachsüchtigen Wintergeistern. An der Wahrheit ist kaum jemand interessiert – heute weniger als ehemals.

HERKUNFT UND GESCHICHTE

»So viele Worte wie Donnerwanderer über die Steppe ziehen und keines zum Bruderzwist. Dich mag es wundern, dass Tjalfdas Gesänge sich darüber ausschweigen, Zitterer, wir aber wissen um ihre Schwäche. Die Kindeskinde der Verräterin heben Heldentaten ins Licht und lassen Sünden in den Schatten fallen. Sie vergessen, um ihre Schande zu tilgen. Doch dieser eine Makel wird ihnen bis zur Letzten Schlacht anhaften.«

—aus den Aufzeichnungen des Völkerkundlers Wolpje Brinnске über ein Gespräch mit der Mammut-Seherin Herdis, 1031 BF

DER URSPRUNGSMYTHOS

Wenige Wissensdurstige haben sich je die Mühe gemacht, aus alten Sagen der Nivesen, Berichten norbardischer Händler und vereinzelter Erzählungen betrunkenen Thorwaler ein stimmiges Bild von der Herkunft der Fjarninger zu zeichnen. Dennoch besteht unter Gelehrten kein Zweifel daran, dass die Barbaren Nachfahren der legendären Hjaldinger sind. Allein die Frage, warum es sie in den eisigen Norden verschlug, während ihre Brüder im vergleichsweise lieblichen 'Süden' anlandeten, blieb lange unbeantwortet. Denn bei aller Ausführlichkeit der sonstigen Schilderungen lassen thorwalsche Sagen und Lieder dieses Kapitel der Geschichte ausdrücklich unerwähnt.

Erst in den letzten Jahren stellte sich heraus, dass ausgerechnet das Gedächtnis der 'unkultivierten Barbaren' diese Lücke schließen kann. Uralte Mythen wurden ans Licht der Gegenwart gezerrt und künden von Zwistigkeiten auf der entbehrungsreichen Fahrt unter Jurga Tjalfsdotter. Die Reise nach Aventurien, so heißt es in ihnen, sei eine Prüfung der Götter gewesen, an der die Ahnen der Thorwaler scheiterten. Von Hunger und Zweifeln geplagt, erlagen 'Tjalfda' und ihre Anhänger den Verlockungen eines umtriebigen 'Walgötzen', der ihnen Rettung versprach. Die Warnungen ihrer wenigen unverzagten Brüder schlugen sie in den Wind, schworen dem Wal ihre Treue und verrieten so die alten Götter. Als daraufhin ein Kampf unter den Ottas entbrannte, sandte der Winterherr einen Sturm, um die Guten von den Schlechten zu scheiden. Erstere holte er in sein Reich des ewigen Eises, letztere überließ er dem Schicksal. Wegen des Frevels von einst werden die Thorwaler von ihren nördlichen Vettern bis heute 'Blutzauderer' genannt und aus ganzem Herzen verachtet.



DIE JÜNGERE GESCHICHTE

Die Fjarninger zählen das Jahr nicht nach Tagen, sondern verlassen sich auf Mondphasen und Jahreszeiten. Eine genauere Einordnung braucht es nicht, zumal sie sich ohnehin kaum mit der Zukunft beschäftigen, da diese ungewiss ist. Ihre Vergangenheit allerdings kennen die Eisbarbaren gut und bewahren sie in ihren Mythen. Dabei ordnen sie jedes Zeitalter dem Namen seines größten Helden oder seiner größten Heldin bei. So muss ein Fjarninger, der über Ereignisse aus ferner Vergangenheit berichten will, nur einen Namen nennen und jeder weiß sofort, welche Ära gemeint ist.

Ihre Zeitrechnung ist eines der besten Beispiele für die Selbstbezogenheit der Eisbarbaren, die meist zu sehr mit dem Überleben im klirrenden Frost beschäftigt sind, als dass sie den Geschehnissen um sich herum große Aufmerksamkeit schenken würden. Das erklärt auch, warum es in ihrer Historie erst zwei Zeitalter gibt, die nicht den Namen eines ihrer Helden, sondern den eines großen Feindes tragen. So künden Geschichten aus der Zeit um Bosparans Fall vom 'Öld Járnalfars' (Fjarningsch: Zeitalter der Eisenelfen), in dem sich die Frundengar erbitterte Revierkämpfe mit 'garstigen Schwarzelfen in undurchdringlicher Zauberrüstung' lieferten. 1030 BF erst, also mehr als 10 Jahre nach Gloranas Erscheinen, wurde das 'Öld Svartisjartas' (Fjarn.: Zeitalter des Schwarzeisherzens oder der Schwarzeisseele – gemeint ist Glorana) ausgerufen, was zur Folge hat, dass die Eishexe nun von den meisten Fjarningern als ernsthafte Bedrohung für ihr Volk wahrgenommen wird.



DAS VOLK UND DIE KULTUR

»Wo die Kurga so verhärtet sind, dass ihre Muskeln sich wie Berge und Täler unter der Haut abzeichnen und den Gjalskern auch nach Jahrhunderten im Norden noch ein Quäntchen südländischer Eleganz anhaftet, kommen die Frundengar massiv wie grober Fels daher. Ihre Knochen sind schwer, die Extremitäten kurz und kräftig, Brustkasten und Schultern enorm, die Haare dicht und meist von lichter Farbe. Sie sind behäbiger als Angehörige anderer Barbarenvölker, was nicht zuletzt daran liegt, dass eine Fettschicht über gewaltigen Muskelmassen vortrefflichen Kälteschutz bietet. Es kommt durchaus vor, dass sich der gestählte Körper eines Kriegers unter dem sprichwörtlichen 'Sommerspeck' allenfalls erahnen lässt. Doch sollte man hieraus keine Trugschlüsse ziehen, denn wenn die träge Masse einmal in Wallung gerät ...«

—aus den Aufzeichnungen des Völkerkundlers Wolpje Brinnske, 1028 BF

VOM FJARPIINGER AN SICH, SEINER TRACHT UND BEWAFFNUNG

Die Eisbarbaren übertreffen ihre thorswalschen Vettern zwar an Größe und Muskelmasse, haben sonst aber große Ähnlichkeit mit ihnen. Helle, meist blaue oder graue Augen schreiten mit blondem oder rötlichem Haar einher, das sie gern lang und ungebündelt tragen. Selten wird die wallende Pracht von schmalen Schläfenzöpfen geziert, in die noch seltener Trophäen wie Alkenfedern, die Zähne eines Schneelaurers oder Streifen von Bärenfell eingeflochten sind, um von den Taten ihres Trägers zu künden.

Woll- und Leinenkleidung kennen die Eisbarbaren nur als Tauschware und halten es lieber mit heimischen Stücken aus Leder, Federn, Fellen und Pelz. Wegen der eisigen Kälte, die winters in den Nebelzinnen und weiter nördlich herrscht, werden oft mehrere, weit geschnittene Schichten Pelz übereinander getragen – die untere mit dem Fell nach innen, die obere mit dem Fell nach außen. Entgegen aller Gerüchte riechen die Kleider der Fjarninger nicht anders als die von Nivesen oder Norbarben. Der ranzige Gestank, den die Siedler des Nordens beklagen, rührt von einer tran- und talg-, manchmal auch urinhaltigen Paste her, mit der sie ihre Gesichter zum Schutz vor schneidenden Winterstürmen einreiben.

Über einfaches Stickwerk und vereinzelte Trophäen an ihrer Kleidung hinaus tragen die Fjarninger gern Schmuck aus Bronze oder Bein. Dabei gilt ihre Vorliebe großen Stücken, die an den Körpern der kleineren Tiefländer meist seltsam aussehen. Einige fjarningsche *Skuldar* (Priester der Fjarninger; Einz.: Skuldrun bzw. Skuldrun) verstehen sich darauf, neben Gürtelschnallen, Armreifen und Arm- und Beinschienen auch Rüstzeug aus Bronze zu schmieden. Wegen des aufwändigen Fertigungsprozesses und der knappen Ressourcen genießen die reich verzierten Brustharnische jedoch Seltenheitswert. Nur die stärksten Kriegerinnen und Krieger haben das Recht, sich mit solchen Rüstungen zu schmücken. Da sie im alltäglichen Leben eher hinderlich sind, legen die Auserwählten sie aber nur im Vorfeld großer Kämpfe an.

Ebenfalls aus Bronze sind die klassischen Waffen der Fjarninger, die wegen ihrer Größe, der zahlreichen Auswüchse, Vorsprünge, Haken und manchmal gar Sägeblätter wie der schlecht ausbalancierte Albtraum eines jeden ehrbaren Kämpfers aussehen. Neben Barbarschwertern und -streitaxten sind die Stammeskrieger oft mit Speeren oder Jagddolchen ausgerüstet. Bögen finden sich kaum einmal in ihrem Besitz,



sie scheinen nicht einmal als Beutestücke Ansehen zu genießen. Dafür verstehen die Fjarninger sich gut auf den Umgang mit Harpune und Wurfspeer, wobei sie letztere häufig in Verbindung mit Speerschleudern nutzen, um ihre Reichweite zu erhöhen.

VOM GEMÜT DER EISBARBAREN – EHRE DURCH STÄRKE

Alles Streben der Fjarninger wird vom Kampf ums Überleben und um die Anerkennung ihres mitleidlosen Schöpferpaars bestimmt. Das ewige Ringen hat aus ihnen einen ausgesprochen starken, widerstandsfähigen und im Bezug auf die Härte des eigenen Schicksals völlig schmerzfreien Menschenschlag geformt. Hungersnöte werden nicht beklagt, Tote nicht beweint, Schmerzen ignoriert und jede noch so haarsträubende Herausforderung dankend angenommen. Selbstmitleid ist ihnen so fremd wie die Rücksichtnahme auf Befindlichkeiten anderer. Die Barbaren der Nebelzinnen wissen nur zu gut um ihre Sterblichkeit und sind dennoch von einem an Tollkühnheit grenzenden Wagemut beseelt.

Das in der Suche nach Herausforderung oft rüpelhafte Verhalten der Eisbarbaren zieht hin und wieder auch die Menschen am Fuß der Gebirge in Mitleidenschaft – etwa wenn eine Horde Halbstarker das Tiefland heimsucht und die 'schwächlichen Zitterer' dort ausraubt, weil sie nicht genug Gegenwehr leisten. Dieses Verhalten sollte aber nicht mit dem Hass verwechselt werden, den Ferkinas und Trollzacker für die Völker 'ihrer' Tiefebenen empfinden. Solch emotionalen Überschwang kennen die stoischen Fjarninger nur aus Begegnungen mit Thorwalern. Anderen Völkern stehen sie meist gleichgültig gegenüber und interessieren sich nur dann für ihre Geschicke, wenn sie Teil einer göttlichen Prüfung sind, in ihren zuweilen sehr ausgedehnten Jagdgebieten 'wildern', ihre heiligen Orte entweihen oder wenn Handel getrieben werden muss.

So wird die Legende vom 'blutrünstigen Wilden' auch nicht durch Erfahrungen der direkten Nachbarn genährt, sondern durch Berichte von Walfängern, die Zeugen blutiger Auseinandersetzungen zwischen den Erben der Hjaldinger wurden. Bei Kämpfen gegen Thorwaler verfallen die Fjarninger gelegentlich in 'Bärenwut' und werden zu furchterregenden Schlächtern. Allerdings kann dieser Zustand nur bedingt mit der thorwalschen Walwut verglichen werden, da er willentlich heraufbeschworen wird und sich zielgerichtet auf Feinde, nicht gegen Freunde und Verbündete, entlädt.

VON DEN SIPPENGEMEINSCHAFTEN DER FJARNINGER

Das Leben in den Sippen

Das knapp 2.500 Seelen zählende Volk der Fjarninger ist in Sippenverbände zu 40 bis 60 Köpfen untergliedert, die über die ganze Länge der Nebelzinnen verbreitet sind – vereinzelt auch in Firnklippen, Eiszinnen, Grimmfrostöde und dem Ehernen Schwert leben. Die meisten Stämme sind sesshaft und haben sich am Rande der eisigen Hochebenen niedergelassen. Von dort aus beobachten sie die sagemuwobenen Wanderwege der Mammuts und begeben sich für die Jagd in tiefer gelegene Sommerlager, sobald die 'Donnerwände'

ihre Reise ins Yeti-Land antreten. Andere Sippen suchen ihre im Gebirge gelegenen festen Lager nur winters auf und ziehen im Sommer auf alten Pfaden durch die Steppen und Tundren, um deren gewaltige Bewohner zu jagen. Hin und wieder kommt es dann zu Begegnungen mit den *Lieska-Leddu* und *Hokke*, die meist dazu führen, dass die Nivesen um des lieben Friedens willen ein paar Karene in die Hände der Barbaren geben.

Fjarningsche Sippen untergliedern sich in Familienverbände von etwa fünf bis zehn Personen. Die zugeteilten Aufgaben hängen nicht vom Geschlecht, sondern vom Talent des Einzelnen ab. So findet man nicht nur unter den Priestern Angehörige beiderlei Geschlechts, auch das Amt des für die Jagd und die kriegerischen Belange verantwortlichen Häuptlings wird mal von einem Mann, mal von einer Frau bekleidet. Jeder bringt seine Fähigkeiten in die Gemeinschaft ein, wobei die Stärksten und Geschicktesten das größte Ansehen genießen. Fjarninger sind im Grunde ausgeprägte Individualisten, denen das eigene Können am meisten gilt. Sie wissen jedoch, dass es in vielen Bereichen des Lebens der Kooperation bedarf, um ans Ziel zu gelangen. Dieses Wissen hält die Sippen zusammen. Allein den traurigen Schergen Gloranas, die von der Hand der Svartisjarra gefüttert werden und um ihr Überleben nicht mehr kämpfen müssen, ist es verloren gegangen – was sie zu Wilden werden ließ, die in ihrer Eigensucht und Mordlust keine Grenzen kennen.

Der Kontakt unter den Sippen

Das Verhältnis der Sippen zueinander wird von sportlicher Rivalität bestimmt. Was im Kleinen für Stammesmitglieder gilt, gilt im Großen auch für die ganze Gemeinschaft: Das Leben ist ein ewiger Wettstreit.

Wird ruchbar, dass ein Fjarninger eine herausragende Leistung vollbracht hat, etwa allein einen Gipfel der Nebelzinnen bestiegen oder einen Drachen erschlagen, so finden sich alsbald Herausforderer ein, die die Tat übertreffen wollen. Wenn dies gelingt, darf der neue *Övervinnur* (Überwinder, siegreicher Herausforderer; Weibl.: Övervinnrun) etwas aus dem Besitz der 'unterlegenen Sippe' für seinen Stamm verlangen. Beliebte Beute sind Waffen aus Stahl, Sippenmitglieder, Gefangene oder besondere Besitztümer. Solche Forderungen, deren Berechtigung aus dem festen Glauben an das gottgegebene Recht des Stärkeren resultiert, werden meist klaglos hingenommen. Nur in Grenzfällen ziehen streitende Sippen ihre Skuldar als Schiedsrichter hinzu, um blutigen Auseinandersetzungen vorzubeugen. Die Fjarninger wissen um ihre geringe Kopfzahl und wollen sich durch interne Streitigkeiten nicht schwächen. Denn so zäh und körperlich überlegen sie gegenüber den Tiefländern auch sein mögen, Kälte, Hunger, Jagdunfälle, heilige Prüfungen sowie zahlreiche Kämpfe gegen Orks und die heimische Fauna fordern Jahr für Jahr ihren Preis.

Jenseits gelegentlicher Kräfteressen treffen Mitglieder verschiedener Sippen nur selten aufeinander, etwa auf Braut- oder Bräutigam-Werbung, während der Jagdzeit und natürlich beim Handel untereinander. Getauscht werden vor allem Holz, Heilkräuter, Waffen und Jagdüberschüsse, wobei jenen Gütern besonderer Wert zukommt, die man 'teuer' von den Tiefländern erstehen musste.



Die Gnade der Fjarninger

Bei vielen anderen Völkern des Nordens gelten Fjarninger als kaltherzig und grausam. Neben Erzählungen darüber, dass sie ihre Kinder aufs Furchtbarste quälen und ihre Toten einfach im Eis zurücklassen, bereitet die mangelnde Gastfreundschaft der Wilden ihren Nachbarn besonderes Kopfzerbrechen. Tatsächlich beobachten Fjarninger Reisende, die in die Nebelzinnen vordringen und nicht gleich von ihnen erschlagen werden, oft aus der Ferne und sehen ihnen häufig tatenlos beim Sterben zu. Schafft es doch einmal ein Zitterer, die Gunst der schweigsamen Hünen zu erlangen, wird er gleichwohl vor die Palisadenwälle ihrer Dörfer gewiesen und muss sich selbst versorgen – freilich ohne dabei in den Gründen seiner ‘Gastgeber’ zu wildern oder nach Beeren und Flechten zu suchen. Denn wo jeder ums nackte Überleben kämpfen muss, ist Teilen ein unvernünftiger Luxus. Fremden gegenüber zeigen Fjarninger im Grunde nur die gleiche Härte, die sie auch jedem Sippenmitglied angedeihen lassen. Wer nicht in der Lage ist, sich zu versorgen, wird schnell zu einer Last, die niemand tragen kann, ohne selbst geschwächt zu werden. Dass diese ‘eiskalte Grausamkeit’ aus der puren Notwendigkeit heraus entstanden ist, können die wenigsten Fremden auf Anhieb nachvollziehen.

VOП ДЕП ЛЕБЕНСУМСТАПДЕН

Die Heimat der Fjarninger ...

Das von den Fjarningern bewohnte und während ihrer sommerlichen Jagden bereiste Gebiet wird im Norden und Westen von Ozeanen begrenzt, die sie furchtsam meiden und seit ihrer Ankunft in Aventurien nicht mehr befahren haben. Im Osten setzt das Eherne Schwert ihrem Reich ein Ende. Allein im Süden steht ihnen weites Land offen. In den Steppen legen einige Stämme während der Sommermonde etliche Meilen zurück und stoßen in das dünn besiedelte Gebiet der Tiefländer vor. Bis zu einer Linie auf Höhe der Orte Leskari, Koskjuk, Farlorn, Lamsen und Paavi reisen sie von altersher, sind dabei aber meist in kleinen Gruppen unterwegs und werden deshalb nicht als Bedrohung wahrgenommen. Allein in unmittelbarer

Nähe ‘ihrer’ Gebirge kommt es gelegentlich zu kriegerischen Auseinandersetzungen mit Angehörigen anderer Völker.

Seit zweitausend Jahren behaupten sich die Eisbarbaren in ‘ihren’ Gebirgen und haben in all der Zeit kaum bleibende Spuren hinterlassen. Die Berge sind heute noch ebenso unwirtlich wie bei ihrer Ankunft. Um zu überleben, errichten die Fjarninger ihre Dörfer in geschützten Tälern – oft in solchen, durch die ein warmer Bachlauf fließt – oder in riesigen Felshöhlen, die auf der Suche nach Kupfer und Zinn mittels primitiver Stollen ausgehöhlt werden. Diese winzigen Inseln der ‘Zivilisation’ sind die einzigen Orte, die ihnen in der rauen Heimat Sicherheit bieten. Obwohl das alles kaum zum Verweilen einlädt, verteidigen die Barbaren ihr Revier mit äußerster Verbissenheit, denn dies ist der Ort, den Frunu ihnen gewiesen hat. Und so viele Opfer er auch fordern mag: vor Gefahren von außen hat er sie stets geschützt.

... und ihre Dörfer

Von der Anlage her ähneln die archaischen Siedlungen orkschen Wehrdörfern mit ihren Schutzwällen, nur dass die Fjarninger anstelle der Holzpalisaden Eisblöcke und Stoßzähne als Baumaterialien verwenden – was schon manchem Händler aus südlicheren Gefilden Tränen der Verzweiflung in die Augen trieb. Das Hauptmotiv dieser Umfriedung ist die Sorge der Barbaren um ihren Nachwuchs, der ähnlich wie bei den Yetis als größter Schatz jeder Sippe gilt. Denn wenn ein Großteil der Erwachsenen auf Mammutjagd auszieht, müssen die Jugendlichen nur von einer Handvoll Krieger geschützt zurückgelassen werden.

Die zeltartigen Hütten der Barbaren werden aus Bruchsteinen, Eis- und Schneeblöcken, Mammutfellen und -häuten sowie den Knochen und Stoßzähnen dieser Kolosse errichtet. Je nach anstehendem Grund wird der erste halbe Schritt der Behausungen in den Boden getrieben oder aus mit Lehm und Moosen abgedichteten Bruchsteinen errichtet. Auf die-





ses Fundament setzen die Fjarninger halbrunde Kuppeln aus Stoßzähnen und Knochen, die mit Fellen überzogen werden. Meist folgt darauf eine Schicht trockenen Moores, die nochmals mit Fellen überdeckt und anschließend mit Steinen beschwert wird. Lebt der Stamm nicht in einem warmen Tal oder in einer der großen Wohnhöhlen, so bringen die Barbaren am Ende noch eine Schicht dicker Eisblöcke zur zusätzlichen Dämmung auf. Dies alles führt zu einer wohligen Wärme im Inneren der Hütten.

Die Stämme, die im Sommer nomadisch leben, ziehen mit Zelten aus Mammutrippen und -fellen umher – manchmal haben sie domestizierte Yaks als Packtiere bei sich.

Ein Leben ohne Holz?

Die Verwendung von Mammut und Bein als Baustoff kommt nicht von ungefähr. In Firuns Reich ist Holz so selten, dass man es nur da nutzt, wo es keine Alternativen gibt – wie beim Waffenbau. Sonst behelfen die Völker des Nordens sich mit anderen Stoffen. Die Fjarninger etwa nutzen Mammut- und Yakkot sowie Talg von Mammut, Bär und Robbe als Hauptquelle für Brennmaterial. Über die Brobim (siehe Seite 139ff.), die von den Eisbarbaren *Dwergar* genannt werden und Gegenstand manches Aberglaubens sind, haben sie außerdem einen Weg gefunden, ihrer Schmiedekunst zu frönen, ohne wertvolles Holz verfeuern zu müssen: Zwergenkohle. Diese wird mittlerweile auch von der in den Nebelzinnen beheimateten Schwarzal-Sippe abgebaut und als heiß begehrte Tauschware genutzt.

Heilige Orte

Das *Asainyf-Massiv*, zu dem manche Firun-Gläubige aus dem Süden heute noch pilgern, gilt auch den Fjarningern als Heiliger Ort. Als sie nach entbehrungsreicher Reise vor rund 2000 Jahren halbtot an Land gespült wurden, führten die Mammuts sie vor 'Frunus Thron'. Hier soll ihnen offenbart worden sein, dass sie die auserwählten Kinder des grimmen Gottes und seiner Frau Angara seien, die diese nach langer Irrfahrt wieder zu sich gerufen hatten.

Einen besonderen Stellenwert genießt auch das meilenlange Höhlensystem in den Nebelzinnen, das von den Eisbarbaren *Kristallkavernen* genannt wird und als Ruhestätte für ihre Toten dient. Tief im Innern der Berge befindet sich eine gespenstische Nekropole mit Abertausenden festgefrorenen Leichen. Ihr Alter ist nicht

zu erkennen, doch nur die obersten Plätze werden von Fjarningern eingenommen. Wer es wagt, tiefer hinab zu steigen, sieht tierhafte Gestalten mit zottigem Fell, noch tiefer Wesen mit Fangzähnen und Krallen. Aus den untersten Gewölben ist seit Generationen niemand mehr lebend zurückgekehrt – die Skuldar raunen vom *Reich des Flüsterschattens*.

Bautasteine, ein bis zwei Schritt hohe Felsen, die von den Fjarningern vielfach schon vor langer Zeit errichtet wurden, markieren Plätze, in deren Umfeld Seltsames geschieht. Sie folgen dem Vorbild trollischer Steinsetzungen, von denen es im hohen Norden ebenfalls einige gibt. Die Barbaren reden sogar von Ehrfurcht gebietenden Eisblock-Kreisen, die die höchsten Gipfel krönen und den Wintersturm locken, wenn das Nordlicht scheint. Diese schreiben sie den Yetis oder *Jettollar* (Fjarnigisch: Weise im weißen Pelz) zu.

VOM LEBENSWANDEL DER FJARNINGER

»Ja, die Äxte sind grob und schlecht ausgewogen. Ja, die Schwerter breit und mit unnötigem Tand versehen. Doch haben die Wilden genug Kraft, um diese unhandlichen Mordinstrumente zu führen, und sie werden nicht dadurch schlechter, dass wir Tiefländer eleganterer Waffen bevorzugen. Ich habe bei ihnen feinste Gravuren gesehen und feststellen müssen, dass Bronze nicht gleich Bronze ist. Unter den Fjarninger Äxten und Schwertern gibt es solche, die Stahl in ihrer Festigkeit kaum nachstehen – was mir Rätsel aufgibt. Und wenn wir schon beim Stahl sind, möchte ich auch gleich mit dem Trugschluss aufräumen, dass die Barbaren-Schmiede nicht in der Lage wären, ihn zu verarbeiten. [...]«

—aus einem Reisebericht der Gesellin Ingrimma Prutz, Ingra-Tempel zu Tjolmar, 1015 BF

Ein Volk von Jägern, nicht Sammlern

Auf den Hochebenen der nordischen Gebirge ist an Ackerbau und Viehzucht nicht zu denken. Yaks sind die einzigen Tiere, die von wenigen Fjarninger-Sippen in winzigen Grüppchen gehalten werden, wobei Tragkraft und Milch kein überzeugendes Argument für ihren Erhalt mehr darstellen, wenn die





Vorräte im Winter zur Neige gehen. Abgesehen von Flechten, Kräutern, Wurzeln und Beeren steht auf dem Speiseplan der Eisbarbaren einzig Fleisch. Mal luftgetrocknet, mal fermentiert, mal angereichert mit spärlichem Grünzeug, mal roh, wegen des Mangels an Holz aber nur selten gekocht, geräuchert oder gebraten. Auf der Suche nach Nahrungsmitteln ist den Eisbarbaren jede Beute recht. Sie schrecken weder vor riesigen Mammuts und Mastodonten noch vor wehrhaften Wollnashörnern, Steppenrindern und Moschusochsen zurück. Auch Flüsse und Bachläufe haben sie längst als Nahrungsquelle entdeckt und wagen sich sogar an den Rand der Ozeane, um Jagd auf Robben, Meerkälber, Boronskuttentaucher und manchmal auf kleine Wale zu machen.

Handwerk und Handel

Zu Unrecht werden die Fjarninger als unkultivierte Wilde bezeichnet, die weder Kunst noch Handwerk kennen. In beiden Bereichen sind sie leidlich bewandert und bringen mitunter Stücke hervor, die in der Klarheit ihrer Form durchaus zu beeindruckend wissen. Einige begabte Handwerker nutzen die Wintermonde, um Zierrat, Skulpturen und Schmuckstücke aus Bein, Mammuton, Speckstein und manchmal auch Gold zu formen. Neben ornamentalen Stücken gilt ihre besondere Vorliebe Tiermotiven und Geisterfratzen, die vor allem bei rituellen Anlässen zum Einsatz kommen.

In nordischen Metropolen wie Leskari oder Glyndhaven und bald sicher auch wieder Paavi begeben die Fjarninger sich nur, um Waren des alltäglichen Bedarfs zu erlangen, die sie in ihrer Heimat nicht finden oder herstellen können. Als Tauschware bieten sie Felle, Pelze und Leder, bisweilen auch Bernstein und Gold. Von letzterem gibt es in ihrer Heimat mehr als genug und beides hat für sie keinen besonderen Wert.

Allerdings haben einige Eisbarbaren mittlerweile erkannt, dass das Edelmetall die Tiefländer sehr reizt. Sie gehen daher nicht mehr so unbedarft in die Verhandlungen wie noch vor einigen Jahren.

Die Schmiedekunst

Zu besonderer Kunstfertigkeit haben es die Zauberschmiede der Fjarninger gebracht. Zwar werden ihre bronzenen Waffen von Streitern aus der Tiefebene meist milde belächelt, die Heiterkeit schwindet aber spätestens dann, wenn so ein überlegen Bewaffneter sein Leben mit gespaltenem Schädel in der Ödnis der nördlichen Gebirge aushaucht. Das letzte Jahrzehnt, in dem es immer öfter zu Auseinandersetzungen mit Fremden und mit Gloranas Kreaturen kam, hat den Fjarningern die Überlegenheit stählerner und auch die Notwendigkeit magischer Waffen schmerzhaft vor Augen geführt. Eine Reaktion der Skuldar ließ – für die Eisbarbaren eher ungewöhnlich – nicht lange auf sich warten.

Bereits seit einigen Jahren suchen die Zauberschmiede nach Möglichkeiten, ihr Volk mit besseren Waffen auszustatten, und haben sich dabei wie so oft auf altes Wissen besonnen. Heute wird die Kunst, magische Waffen zu schmieden oder gewöhnlichen Waffen durch Runen vorübergehend Zauberkraft zu verleihen, wieder gelehrt und findet vermehrt Anwendung. Auch bei der Suche nach dem im Norden sehr

seltenen Grassodenerz scheuen die Fjarninger keine Mühen mehr. In ihren Mythen wird das daraus gewonnene Eisen als liebstes Metall Angaras gepriesen, die das Gras im Spätsommer mit ihrer Feuersbrunst verzehrt, um dem Volk ihres Gatten Zugang zu jenem kostbaren Schatz zu verschaffen. Über das Wissen um die Verhüttung der unförmigen Klumpen verfügen die Barbaren seit Urzeiten, doch mangelte es ihnen lange am notwendigen Brennmaterial. Später waren nur wenige Stämme bereit, die langwierige Suche auf sich zu nehmen – also Zeit zu opfern, die eigentlich für die Jagd hätte genutzt werden müssen. Diese Haltung hat sich spätestens mit Ausrufung des Öld Svartisjarntas geändert. Die Stahlwaffen der Fjarninger sind zwar schlanker als die aus Bronze, weisen aber trotzdem die charakteristischen Ausbuchtungen und Haken auf, da das Schönheitsideal der Eisbarbaren eben nicht dem der Tiefländer entspricht.

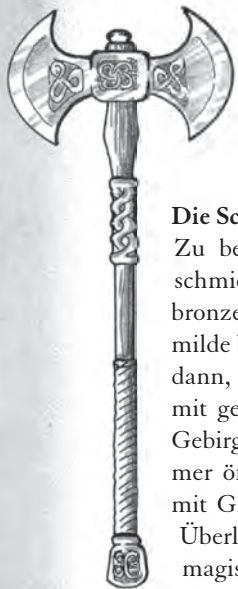


Bronze, gestärkt durch Blut und Magie

Um die ureigenen Waffen ihres Volks – jene 'primitiven' Bronzewaffen eben – zu stärken, verwenden magiebegabte Skuldar drei verschiedene Methoden, die in ihrer Wirkung dem ZAUBERKLINGE GEISTERSPEER ähneln, dabei aber unterschiedlich potent sind.

Wahrlich machtvoll ist *Fyrveigs Heim der Harigastar*, ein von der legendären Skuldrun des Doppeltaxt-Clans überliefertes Ritual, das bis heute nur etwa einem Dutzend Zauberschmieden bekannt ist. Durch die Verwendung von Mindorium, Blutmagie und der astralen Kraft des Meisterhandwerks wird die Waffe nicht nur magisch und merklich widerstandsfähiger, sondern bei Gelingen des Rituals auch zur Heimstatt eines *Harigastur* (Fjarn.: Waffengeist; Mehrz.: Harigastar), der ihr zusätzliche Boni – oder Mali – verleiht (siehe **Unter Barbaren 46, SRD 17 ff.**). *Audurs Gabe* ist ein Ritual aus grauer Vorzeit, das mehrere Monde in Anspruch nimmt. Die Skuldar opfern beim Schmiedevorgang Eigenblut und folgen einem unveränderlichen Ablauf, bei dem ihre rohen astralen Kräfte in das Werkstück fließen. Die Wirkung gleicht der des gewöhnlichen Zauberklinge Geisterspeer, ist dadurch, dass bereits beim Entstehungsprozess Magie eingesetzt wird, allerdings stets permanent. Nach dem Ehrbegriff der Fjarninger versteht es sich von selbst, dass magische Heldenwaffen nur von den stärksten Kriegern geführt werden dürfen, die sich das Recht dazu durch göttliche Prüfungen erwerben.

Weniger wählerisch sind die Eisbarbaren bei der letzten Methode, die nicht von Schmieden, sondern von den Heilern gewirkt wird. *Vakas Mal* ermöglicht die Verwendung magischer Runen (siehe Seite 115), um Waffen temporär zu stärken. Wie alle Rituale erfordert auch dieses eine sorgfältige Vorbereitung sowie Zeit und Konzentration in der Durchführung.





VON SPRACHE UND SCHRIFT

Die Sprache der Fjarninger ist dem Alt-Hjadingschen noch sehr nahe und ähnelt entfernt dem heutigen *Saga-Thorwalsch*. Für Tiefländer, die modernes Thorwalsch sprechen, ist sie einigermmaßen verständlich, kommt aber – obwohl über die Zeit vereinfacht – extrem gestelzt und sperrig daher. Mancher mag es erheiternd finden, einen Wilden wie ein verstaubtes Märchenbuch daherreden zu hören, die Eisbarbaren verstehen in diesem Punkt allerdings wenig Spaß. Wie ihre thorwalschen Vettern beherrschten sie einst die *Hjaldinga-Runi* (Westwind 23), die ihnen heute fremd sind. Das heißt jedoch nicht, dass sie ganz verloren gegangen wären. Vielmehr finden sich Grundstrukturen verschiedenster Runen in den Zauberzeichen der Skuldar wieder. An die Kunstfertigkeit verschlungener *Vitkari* der Thorwaler reichen diese natürlich nicht heran, doch tragen sie genug von der ursprünglichen Essenz in sich, um ihren Zweck nach wie vor zu erfüllen (siehe Seite 115).

VON RECHT UND GESETZ

Zwar ist den Skuldar eine Art Schiedsrichterrolle zugeeignet, doch nehmen Fjarninger ihr Recht meist in die eigene Hand. Denn wer sich nicht gegen andere durchsetzen kann, dem wird in der Regel auch nicht geholfen. Von diesem Grundsatz gibt es nur wenige Ausnahmen, die tief in der fjarningschen Gesellschaftsstruktur verwurzelt sind. So mag es sein, dass ein begnadeter Seher von hohem Wert für seine Sippe ist und eine starke Kriegerin nur eine von vielen. Wenn die Kriegerin dem Seher aus böser Absicht – etwa Habgier oder Eifersucht – irreparablen Schaden zufügt, der die spezielle Gabe jedoch nicht beeinträchtigt, greift die Sippe zu seinen Gunsten ein. Ihrer sonstigen Gewohnheit zuwider läßt sie die Schwäche eines Stammesmitglieds auf die Schultern eines anderen. Wo man Versehrte gemeinhin ihrem Schicksal überläßt, wird es hier untrennbar an das eines anderen geknüpft, der plötzlich ein Maul mehr zu stopfen hat – ohne zusätzliche Arbeitskraft. Nicht selten führt diese enorme Belastung zum Tod des Bestraften und damit auch zum Tod des Opfers. Dies wird als göttlicher Wille hingenommen und beide werden in Ehren bestattet.

Das Prinzip funktioniert auch über die Grenzen einer Sippe hinaus. In solchen Fällen wird der Übeltäter aus seinem eigenen Stamm gerissen und an den anderen übergeben, in dem er von diesem Zeitpunkt an für sein Opfer zu sorgen hat. Kommt es zu einem Zwist, der die ganze Sippe betrifft – etwa zu Revierstreitigkeiten –, so wird durch ein von den Skuldar überwachtes Ehrenduell, einen sogenannten *Hæderstríd*, entschieden. Der obsiegende Kämpfer gewinnt das Recht für seine Sippe.

VON DEN BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN VÖLKERN

Thorwaler

»Die Völker im Süden müssen klein und schwach sein, dass die Blutzauderer sich für groß und stark halten können. Groß sind nur ihre Mäuler und die schließen wir gern, indem wir ordentlich draufhauen.«

Bei den Fjarningern gelten Thorwaler als schwächliches Volk von Verrätern, das vom wahren Glauben abgefallen ist und ei-

nem bequemen Leben im Zeichen des Weißen Wals den Vorzug vor Frunus gnadenlosen Prüfungen gab. Zusammentreffen mit den verhassten Vettern nehmen viele Eisbarbaren zum Anlass, deren Unterlegenheit in blutigen Kämpfen offenzulegen und sie so an ihren Platz zu weisen.

Nivesen

»Die *Ulfursígar* (Fjarn.: *Wolfsstinker*) sind Langweiler. Sie messen sich nicht mit uns, wehren sich nicht einmal, wenn wir ihre Karene rauben. Aber sie kennen den Norden und wissen die Herausforderungen Frunus zu nehmen.«

Mit der Friedfertigkeit der Nivesen können Fjarninger nicht viel anfangen, sie bietet ihnen aber auch keine Reibungspunkte. Daher beobachten sie die Wanderungen der Nomaden zwar misstrauisch, haben es aber aufgegeben, sie herausfordern oder vertreiben zu wollen.

Norbarden

»Gib Acht, dass die *Flabbar* (Fjarn.: *Schnatterer*) dich nicht schwindelig reden und du am Ende denkst, es wäre gut, deinen Schmuck, deine Waffen und deine Kinder für einen Stapel Holz zu geben.«

Von den 'Schwätzern' werden die Fjarninger mit Waren beliefert, für die sie sonst lange Reisen unternehmen müssten. Geschätzt werden die Norbarden auch, weil sie viele absonderliche Geschichten aus der Fremde erzählen können.

Gjalskerländer

»Wenn die *Trommvinurar* (Fjarn.: *Mammutfreunde*) keine mächtigen Krieger wären, würden die Götterkinder sie nicht auf sich reiten lassen und Angara würde sie nicht mit ihrem Graserz beschenken.«

Gjalskerländer stehen bei ihren nördlichen Nachbarn in hohem Ansehen – nicht zuletzt, weil sie ihre Abneigung gegen die Thorwaler teilen. Vom Tauschhandel zwischen beiden Völkern profitieren die Fjarninger durch das reichhaltige Grassoenerzvorkommen in den Brinasker Marschen.

Mittelländer und Horasier, vor allem Städter

»Die kränklichsten Kinder des Schöpferpaars. Wenn man ihnen Häuser und Straßen, den Schutz der Herde nimmt, überleben sie keine zwei Tage in Frunus Reich.«

'Zitterer' werden von den Fjarningern mit Missachtung gestraft. Ihre Existenz ist so unbedeutend, ihre Schwäche so bedauernd, dass es kaum lohnt, sie wahrzunehmen.

BEDROHUNGEN

Für die Fjarninger war stets nur die heimische Umwelt bedrohlich, denn sie birgt Gefahren, die mit Leichtigkeit eine ganze Sippe auslöschen können. Scharmützel mit Schneeorke werden von ihnen bestenfalls als Herausforderung begriffen. Mit der gleichen Haltung sind sie lange Zeit auch den Häschern Gloranas begegnet, nur von dämonischen Kreaturen ließen sie sich überhaupt beeindrucken. Die Überzeugung von ihrer Unverwundbarkeit geriet erst im Sommer 1029 BF ins Wanken,



als ein zuvor gedemütigter Häscher Gloranas in das verwaiste Lager der in den Eiszinnen beheimateten Steinspeer-Sippe zurückkehrte, um ein Blutbad unter den Jugendlichen anzurichten. Diese Kostprobe hinterlistiger Feigheit traf das ganze Volk ins Mark und führte ihm vor Augen, dass Unerfahrenheit den skrupellosen Methoden eines fremden Feinds gegenüber auf eine Art verletzbar macht, vor der selbst die Abgeschlossenheit von Frunus Reich keinen Schutz bieten kann.

Aus diesem Grund trat im Winter 1030 BF ein Thing zusammen, auf dem erstmals im größeren Stil Informationen über Gloranas Umtriebe und das Geschehen in den östlichen Teilen von Frunus Reich zusammengetragen wurden. Nach langer Beratung erklärten Häuptlinge und Skuldar die Eishexe zur Feindin des Zeitalters und beendeten so die tausendjährige Zeit des Friedens. Dass die Fjarninger mit einer Verspätung von mehr als zehn Jahren in der aventurischen Realität ankommen, ist typisch für ihr Volk. Denn wie die großen Körper geraten auch ihre schweren Seelen nur langsam in Fahrt. Glorana indes brachte die Eitelkeit einiger unbedeutender Handlanger einen zusätzlichen Widersacher ein – wenn auch einen, dessen Angriffe sich auf die nordwestlichen Gebirge begrenzen und der nicht vorzurücken gedenkt.

RITEN UND BRÄUCHE

»Nachdem die Mammuts ihre Reise in den Norden angetreten hatten, fanden sich die meisten Frundengar im Dorf zusammen. Gemeinsam verarbeiteten sie riesige Fleischberge, schlugen Knochen und schabten Felle ab. Später im Winter saßen sie am Feuer, um Kleider zu nähen und Bein zu schnitzen. All diese Arbeiten wurden von monotonen Gesängen und dem Rezitieren alter Mythen begleitet. Was mich anfangs begeisterte, weil man durch solcherlei viel über die Bräuche eines Volkes lernen kann, schlug mir mit fortschreitendem Winter immer mehr aufs Gemüt. Ihre Sagen erzählen die Frundengar ohne erkennbare Übertreibungen. Die Stimme des Redners wird vom Summen der anderen begleitet, das sich an manchen Stellen zu tiefem Donnerrollen oder schrillum Gesang verdichtet. Meist handeln die Geschichten von den Taten großer Helden. Manche sind kurz, andere erstrecken sich über Tage. Enden aber tun sie stets auf die gleiche Weise: Mit dem Tod des Sympathieträgers. Erschlagen, verhungert, erfroren, verbrannt, erwürgt, zertrümmert, verschlungen – niemals friedvoll entschlafen. Doch während ich von tiefster Schwermut ergriffen wurde, schienen meine Gastgeber aus den Mären über Tod und Verderben stille Zufriedenheit zu ziehen.«

—aus den Aufzeichnungen des Völkerkundlers Wolpje Brinnske, 1029 BF

VOM LEBEN UND STERBEN

Geburt

Während der letzten Monde ihrer Schwangerschaft haben Fjarningerrinnen ein Anrecht auf Unterstützung durch ihren Mann, den Vater des Kindes oder – sollte dieser nicht feststellbar sein – durch einen älteren Verwandten. Bei der Geburt sind sie jedoch auf sich gestellt. Daher ist es üblich, dass erfahrene Frauen den Erstgebärenden während der Schwangerschaft gute Ratschläge erteilen, um sie auf das Geschehen vorzubereiten. Setzen die Wehen ein, so wird die Gebärende allein und nur mit Wasser ausgestattet in eine eigens dafür errichtete Geburtshütte geschickt, die mit weichen Fellen ausgelegt wurde. Wenn alles gut geht, bindet sie die Nabelschnur mit einer Yaksehne ab und vergräbt die Nachgeburt in einer Erdmulde. Zur Sippengemeinschaft darf sie allerdings erst zurückkehren, wenn die Nabelschnur des Neugeborenen abgefallen ist.

Leben

In ihren ersten Lebensjahren begleiten fjarningsche Kinder die Eltern auf Schritt und Tritt, meist fest in einen Tragesitz aus Fellen und Bein auf deren Rücken gewickelt. Weil die Sterblichkeit unter ihnen sehr hoch ist, erhalten sie erst dann einen Namen, wenn sie den Wechsel vom Sommer- ins Winterlager und wieder zurück mindestens einmal auf eigenen Beinen überstanden haben. Bis zu diesem Zeitpunkt bekommen sie von beiden Elternteilen alle Nahrung und Pflege, die ihnen zur Verfügung gestellt werden kann.

Danach beginnt der Wettbewerb mit anderen Kindern: Die Nahrung muss unter Altersgenossen erstritten oder durch das Bestehen von Prüfungen verdient werden – wie etwa durch das Halten eines schweren Steins oder langes Ausharren im Schnee. Auch diese Aufgaben werden gern um einen Wettbewerbsaspekt bereichert, so dass nur die stärksten Kinder den Zuschlag erhalten. Skuldar wachen darüber, dass nicht zu viel von den Kleinen verlangt wird. Nur in besonders harten Zeiten gibt es keine extra Rationen für Kinder und die Priester gewähren auch grausame Kraftproben, um die Stärksten unter ihnen auszumachen und am Leben zu halten. Denn es ist weniger schlimm für die Sippe, ein fünfjähriges Kind zu verlieren als einen neunjährigen Halbwüchsigen.

Nach dem Erlegen der ersten Beute wechselt das Kind zu den Jugendlichen. Üblicherweise geschieht dies im Alter von 8 bis 10 Jahren. Unter der Anleitung eines Skuldar leben und jagen die Halbstarken zusammen, begleiten ihre Eltern aber erst wieder bei den sommerlichen Jagden, wenn ihre Fähigkeiten gut genug sind, um nicht durch Leichtsinns oder Unvermögen die ganze Gemeinschaft in Gefahr zu bringen. Bis dahin bleiben sie im näheren Umfeld des Winterlagers, um die Jagdtechniken und Wildnisfähigkeiten ihres Volkes zu erlernen. Beson-





ders Begabte werden gefördert und von Erwachsenen mit entsprechenden Talenten ausgebildet. Die Jugendlichen müssen bereits etwas zur Gemeinschaft beitragen, um ihre Versorgung mit allem Notwendigen zu rechtfertigen.

Ihre Reifeprüfung, die *Vitsferdar* (siehe unten), legen die meisten Fjarninger im Alter von 14 bis 16 Jahren ab und gelten danach als vollwertige Stammesmitglieder.

Tod

Die Gefahren der frostigen Heimat sorgen dafür, dass nur wenige Eisbarbaren ein Lebensalter von mehr als 50 Jahren erreichen. Spätestens wenn der Körper seine Dienste nicht mehr in gewohnter Weise erfüllt, wird manche Gefahr des Nordens zu einer unüberwindbaren Herausforderung. Hinzu kommt erschwerend, dass Fjarninger ihre Kranken in Höhlen jenseits der Siedlungen abschieben und Verletzte nur dann versorgen, wenn davon auszugehen ist, dass sie wieder ganz genesen. Sippenmitglieder, die sich nicht selbst versorgen können, wie Blinde, Lahme oder Altersschwache, werden nur ausnahmsweise toleriert. Spätestens beim Wechsel vom Sommer- ins Winterlager verlassen sie ihre Anverwandten und brechen zu den Totenkavernen auf, um dort zu sterben. Das spart ihrer Sippe die Mühe, sie dorthin bringen zu müssen. Sollte ein Fjarninger den Weg nicht selbst schaffen, ist es allerdings die Pflicht eines jeden, der den Leichnam findet, ihn zu seinem Ziel zu bringen. In den Kavernen werden die Toten von Frunu in grimmer Kälte bewahrt, damit Angara sie einst mit ihrer feurigen Leidenschaft wieder zum Leben erwecken und gemeinsam mit ihrem Gatten in die Letzte Schlacht führen kann.

RITUALE UND ZEREMONIEN

»... allein eine Gruppe von 10 der Unseren angriff. Da sie nicht zu bremsen war, mussten wir sie erschlagen. Doch wirklich erschreckt hat mich erst das, was ich auf ihrem toten Körper sah. Anfangs dachte ich, dass die stinkende Schmiere willkürlich verteilt sei, doch je genauer ich hinsah, desto bekannter kam mir das Ganze vor. Du wirst es kaum glauben, Bryda, auf dem Körper dieser rasenden Wilden habe ich Bilder gefunden, die unseren Vitkari entfernt ähneln – und in den Farben allemal. Gelb für die Ewigkeit, Weiß für den Tod. Nur wofür die schwarzen Zeichen waren [...]«
—Aus dem Briefe eines Olporter Meistari, dessen grausam entstellter Leichnam sich einige Tagesreisen westlich von Frisov in den Ausläufern der Nebelzinnen fand, 1032 BF

Vitsferdar

Um als vollwertiges Mitglied in die Sippengemeinschaft aufgenommen zu werden, muss ein junger Fjarninger beweisen, dass er alle zum Überleben notwendigen Kenntnisse erlernt hat und anwenden kann. Dazu wird er – oder sie – mit verbundenen Augen vom Dorf weggeführt und in der Wildnis ausgesetzt. Nur mit seiner Kleidung, Feuerstein und Zunder, einem Wasserschlauch und einem Jagdspeer ausgerüstet, muss er den Rückweg allein finden. Dabei soll der Speer zu Verteidigungszwecken dienen, denn es ist nicht vorgesehen, dass die Jugendlichen während der vier- bis siebentägigen Reise Nahrung zu sich nehmen.

Für Kriegerinnen und Jäger geht es bei der Vitsferdar vor allem darum, einen kühlen Kopf zu bewahren und die in den vergangenen Jahren erlernten Fähigkeiten einzusetzen. Dass

das Ritual sich wegen des Hungers und der ständigen Anstrengung gern mal zu einer Art Visionsreise auswächst, in der die Jugendlichen mutterseelenallein mit sich und ihren Dämonen ringen, ist ein willkommener Nebeneffekt. Nur bei den jungen Skuldar liegt auf diesem Teil der Prüfung das Hauptaugenmerk. Ihnen ist es nicht erlaubt, zum Lager zurückzukehren, bevor sie ein Zeichen der Götter erhalten haben.

Bei der Ankunft im Dorf werden die jungen Fjarninger von der gesamten Sippe empfangen und verbrüdernd sich durch ein heiliges Ritual, für das jeder Erwachsene einige Tropfen seines Blutes gibt, mit den vollwertigen Stammesmitgliedern.

Hochzeit

Zur Festigung der Beziehungen zweier Sippen kennen die Fjarninger Eheversprechen, die bereits in den ersten Lebensjahren eines Kindes gegeben werden. Wenn es hart auf hart kommt, schert sich allerdings niemand mehr darum. Sollte einer von den Brautleuten im heiratsfähigen Alter, also nach der Vitsferdar, noch an dem einstmals versprochenen Partner festhalten wollen, so muss er diesen entweder von seiner Eignung überzeugen oder sich jemanden anders suchen. Die eigentliche Hochzeitszeremonie ist reichlich unspektakulär. Das Paar entscheidet selbst, ob es einen durch die Skuldar bezugeten Eid vor den Göttern leisten oder ohne göttlichen Segen zusammenleben will. Die Zugehörigkeit zweier Menschen erkennt man daran, dass sie gemeinsam eine Rundhütte errichten, in die sie dann einziehen.

Das Maß an Treue in einer solchen Ehe bemisst sich nach der Freigiebigkeit der Beteiligten. Die Geschichten über ausufernde Orgien in den Frühlingswochen und über Wechselspielchen in den langen Wintermonden entsprechen zwar der Wahrheit, doch sind die Partner gut beraten, die Wünsche des anderen dabei zu berücksichtigen. Denn ihr Recht auf Abwechslung endet genau da, wo die Eifersucht und der Arm der daheimgebliebenen Frau oder des daheimgebliebenen Mannes stark genug sind, um den außerehelichen Sprenzchen einen kräftigen Dämpfer zu verpassen.

Lieder und Mythen

Lieder und Mythen nehmen in der Kultur der Fjarninger einen großen Stellenwert ein. Nicht als bloßer Zeitvertreib, sondern zur Vermittlung überlebenswichtigen Alltagswissens, zur Bewahrung der Traditionen und zur Weitergabe althergebrachter Lebensweisheiten. Da die Eisbarbaren keine Schrift kennen, geben sie ihre Geschichten seit zweitausend Jahren mündlich weiter.

Dabei hat sich eine Erzählform entwickelt, die nahezu hypnotisch anmutet – sowohl im Inhalt als auch in der Form. Zunächst einmal spielt Zeit in den langen nordischen Wintern keine Rolle, weshalb Fjarninger die Geschichten ihrer Helden und lehrreichen Weisen bis ins kleinste Detail ausführen und sich manche Elemente vielfach wiederholen. Dies dient der Einprägsamkeit und führt dazu, dass schon die Jüngsten in der Lage sind, wichtige Details aus der Geschichte ihres Volks wiederzugeben. Die Bemühungen, wesentliche Aussagen einer Erzählung über Jahrhunderte hinweg unverfälscht zu bewahren, gehen so weit, dass einige Mythen mittlerweile bis auf die Betonung einzelner Worte formalisiert sind und jedes Stammesmitglied Mitsummen oder die Ausführungen des Er-



zählers durch dumpfen Singsang begleiten, bei wichtigen Passagen gar einstimmen kann. Auf Außenstehende wirkt diese Erzählform bisweilen verstörend – manchmal einschläfernd. Außergewöhnlich sind auch die sogenannten *Foringi-Lieder*, die von Generation zu Generation weitergereicht werden, um Wissen über alte wie neue Reiserouten zu vermitteln, die mitunter Hunderte von Meilen lang sind. Die Strophen handeln charakteristische Landschaftsmerkmale und künstliche Landmarken entlang des Weges ab. Wer die Lieder kennt, kann ihnen folgend sicher ans Ziel gelangen.

Zauberzeichen

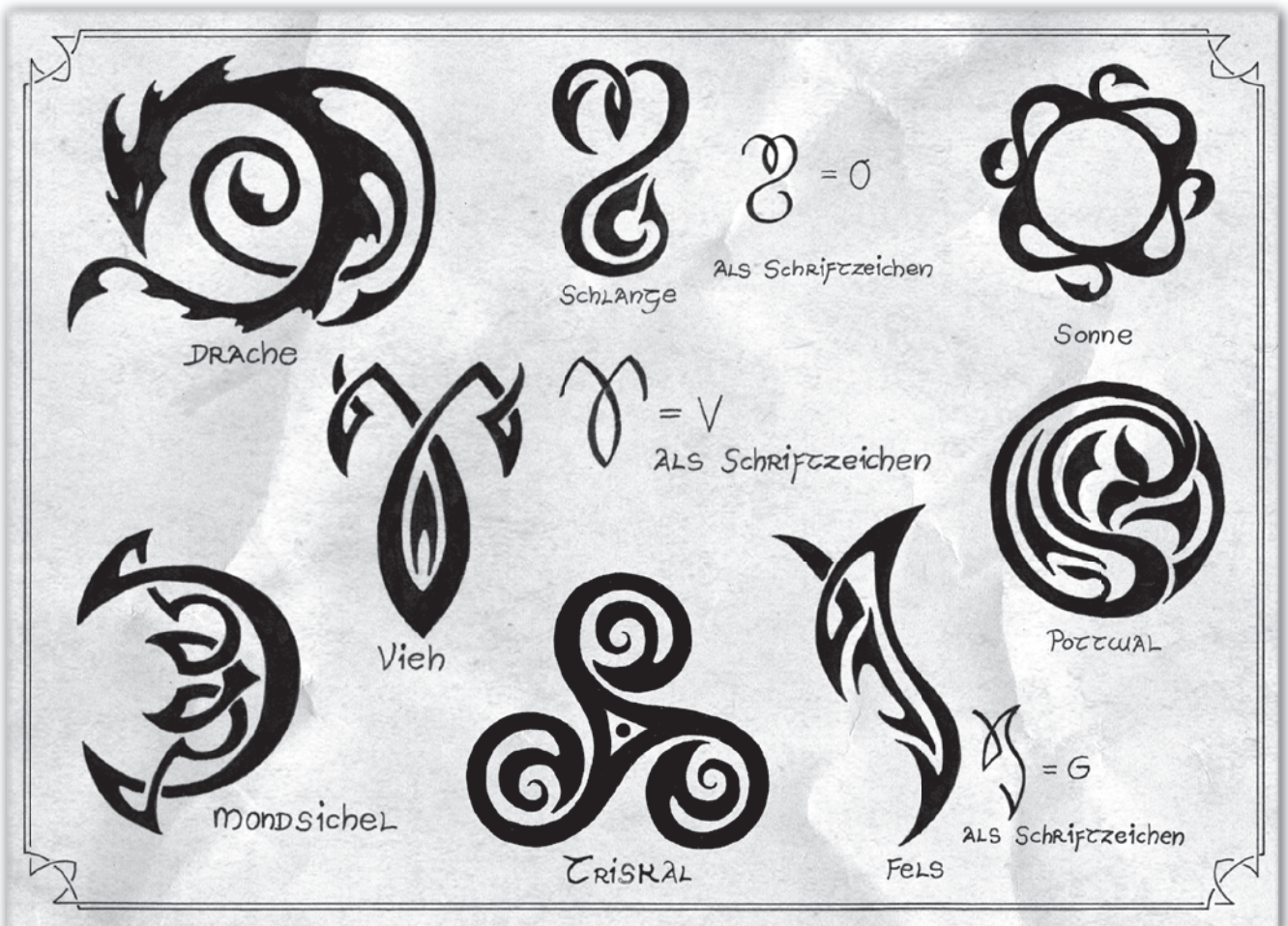
Bisweilen wird die übel riechende Paste zum Schutz vor unbarmherziger Witterung, die *Sígasmörja*, von den Eisbarbaren mit aus Halbedelsteinen gewonnenen Pigmenten vermischt. Dadurch gewinnen sie kräftige Farben, die in speziellen Situationen – etwa auf einer Queste oder auf dem Weg zu einer großen Schlacht – zum Bemalen der Körper verwandt werden. Diese 'Kunst' ist allein auf den ästhetischen und informativen Effekt gemünzt, den Skuldar aber stehen noch andere Möglichkeiten offen. Einige magiebegabte Heiler und Mammut-Seher verfügen über das Wissen um zauberkräftige Runen (siehe Seite 111). Bei diesen handelt es sich um Rudimente der mächtigen Hjaldinga-Runi, die aber kaum noch als solche erkennbar sind. Unter Verwendung geheimer Rituale reichern die Skuldar *Sígasmörja* mit Kräutern und Eigenblut an. Diese Paste verwenden sie später in langwierigen Zeremonien, um Mitglieder ihrer Sippen oder deren Waffen mit zauberkräftigen Zeichen zu stärken (zur Orientierung siehe **SRD 69 ff.**).

Feste und Opfergaben

In der Mitte der Winterlager findet sich meist ein Schrein aus Mammutschädeln, -knochen und -stoßzähnen. Hier werden im Frühling reichlich tierische Blutopfer dargebracht, die Angara helfen sollen, Frunus Leidenschaft zu entfesseln.

Wenn die Schneeschmelze unmittelbar bevorsteht, finden sich die Sippenmitglieder zum einzigen großen Fest des Jahres zusammen. Über Stunden, manchmal Tage wird gesungen und getanzt, wobei auch riesige Mammutfelltrommeln zum Einsatz kommen, auf denen bis zu zehn Stammesmitglieder gleichzeitig spielen können. Mit dem gleichmäßigen Dröhnen der Trommeln und alten Gesängen im Ohr, die ihren Tanz immer weiter und schneller vorantreiben, steigern die Fjarninger sich in einen Rauschzustand hinein, der stets darin gipfelt, dass Männer und Frauen nackt im Schnee übereinander herfallen, um es den Göttern gleichzutun. Denn wenn der Sommer zu kurz ist, hat dies schlimme Auswirkungen auf die Jagd und damit auf die Versorgungslage im folgenden Winter.

In Zeiten schwerster Not opfern die Fjarninger Menschen auf ihren Schädelaltären, obwohl dies den schwersten Verlust bedeutet, den eine Sippe erleiden kann. Doch ist es das einzig überlieferte Ritual, um dem göttlichen Herrscherpaar unverbrüchliche Treue und Opfermut zu beweisen. Meist beschreitet ein freiwilliges Mitglied der Sippe den schweren Weg und wird auf diese Weise zum Gegenstand der ewigen Mythen. Manchmal opfern die Barbaren auch Fremde, derer sie im Gebirge habhaft wurden – das Blut Unfreiwilliger gilt allerdings als minderwertige Gabe.





DER GLAUBE DER FJARNINGER

»Aus den Mythen der Fjarninger wissen wir, dass sie von Mammuts auf wundersamen Wegen vor den Thron Frunus geführt wurden, wo er sich ihnen offenbarte und sie seine auserwählten Kinder nannte, die ihm im letzten Gefecht gegen Hramaschtu beistehen sollen. Aus den Liedern der Thorwaler wissen wir, dass sie bei der Überfahrt aus dem Gildenland von Swafnir errettet wurden, der ihnen offenbarte, dass sie von ihm erwählt seien, um ihm im letzten Gefecht gegen Hranngar beizustehen. Aus unseren eigenen Legenden wissen wir, dass EFERd und FIRun sich einst in einem Zwist um die Lande des Nordens befanden, der durch ihre Geschwister PRAios, INGerimm und PHEX beigelegt wurde. Wie aber, wenn die Streitenden ihren Ärger nicht begraben hatten? Wenn sie den Wettstreit Jahrtausende später fortführten? Kann es sein, dass die Hjaldinger zum Spielball der Götter wurden, deren Ringen auf hoher See einen neuen Höhepunkt fand?«

—aus den Aufzeichnungen der Magistra Iridia ter Aarhofen, Hesinde-Tempel zu Festum, 1007 BF

DIE PRIESTER FRUNUS UND ANGARAS

Aufgaben und Fähigkeiten

In jeder Sippe wacht neben Häuptling oder Clanchefin ein Priester oder eine Priesterin über die Einhaltung der göttlichen Gebote. Ihr Einfluss ist jedoch dadurch beschränkt, dass die Fjarninger glauben, das Leben sei nur eine Zwischenstation ständiger Prüfungen, die dazu dient, den Einzelnen für die Letzte Schlacht zu stählen. Ein menschlicher Mittler kann ihren Wünschen genauso wenig Gehör verschaffen wie weinerliches Gejammer es könnte. Für Frunu und Angara zählen nur Taten.

Den Priestern kommt daher vor allem die Aufgabe von Lehrern und Schiedsrichtern sowie von Bewahrern der Tradition zu. Sie allein kennen das geheime Wissen über die Heil- und Schmiedekunst, über Prophetie, Göttersagen und heilige Orte, an denen die Sänge der Geister besonders deutlich zu hören ist. Um den Willen der Götter zu ergründen, begeben sie sich an jene magischen Stellen, setzen sich der unbarmherzigen Natur aus oder suchen die Nähe zu Frunus und Angaras erstgeborenen Kindern, den Mammuts.

Erscheinung

Kennzeichen der Skuldar sind die Fellmütze aus dem Skalp eines Mammutbullen und der prächtige Fellumhang von Firunsbär – für jene, die mehr auf Frunus Pfaden wandeln – oder Wollnashorn – für die, die sich Angara näher fühlen. Auf der Lederseite ist der Mantel mit Jagdszenen bestickt, kämpfenden Mammuts, Bären, Bildern von Waffen und dergleichen. Armschienen, Nieten, Schnallen, Spangen und oft auch ein mit Tierköpfen verzierter Halsreif künden von angaragefälligerem Geschick im Schmiedehandwerk, Lederschnüre mit aufgefädelten Knochen und Beinschnitzereien kennzeichnen den, der um Frunus Willen weiß. Jeder Priester besitzt einen Wurfspeer



aus Mammut-Elfenbein, der bei Ritualen verwendet wird. Die erste Mammutjagd in jedem Frühjahr wird eingeleitet, indem der Priester den Speer über das ausgewählte Beutetier wirft.

Magie der Skuldar

Die Tieflandbewohner, die von der Existenz der Fjarninger wissen, schreiben dem Volk Schamanen zu. Tatsächlich verfügen aber nur die wenigsten Priester über arkane Kräfte, die noch dazu schwach ausgeprägt sind, weil sie nicht durch eine magische Ausbildung geschult werden. Das Wissen um die gezielte Nutzung von Madas Gabe ist den Eisbarbaren abhanden gekommen. Daher befließigen ihre Priester sich einer Art Ritualmagie, deren Wirkung jedoch nicht mit der Magie wahrer schamanistischer Rituale vergleichbar ist.

Da sie im Grunde Magiedilettanten sind, macht ihre Begabung sich fast ausschließlich in der Ausübung bestimmter Fähigkeiten bemerkbar, wie in der Kunst des Heilens, des Schmiedens oder der Verständigung mit Tieren. Dabei fließen die Kräfte allerdings meist nicht frei und intuitiv, sondern werden von komplizierten Ritualen in eine bestimmte Form gezwungen. Regeltechnisch kann man sich bei der Ausübung des *Meisterhandwerks* oder der *Übernatürlichen Begabung* an dem Nachteil *Feste Gewohnheit* orientieren.

Wenn ein Skuldar den Willen seiner Götter erforschen oder ihre Kräfte durch sich fließen lassen will, geht das eben selten lautlos und ohne ausgefeilte rituelle Handlungen vorstatten. Trotz dieser Unzulänglichkeiten bringt das Volk viele Skuldar hervor, die ein äußerst feines Gespür für magische Schwingungen haben. Auch begnadete Seher sind in ihren Reihen keine Seltenheit.

Es versteht sich von selbst, dass der Fjarninger an sich trotz aller Fremdartigkeit keine Furcht vor der Magie der Tiefländer zeigt – auch wenn sie ihm suspekt ist. Wie viele fremde Dinge wird sie als willkommene Herausforderung angenommen.

DIE GÖTTER DER FJARNINGER

Feuer und Eis – Die Schöpfung

»Am Anfang war das Schöpferpaar. Frunu und Angara standen weit voneinander entfernt und zwischen ihnen war nichts. Dann wurde Angara Frunus gewahr. Feuerig raste sie auf den Eisigen zu und aus ihrem Liebesspiel entsprang eine Wasserflut, die das Meer füllte. Angara gebar Frunu zahlreiche Kinder und die Götter schufen das Land, damit ihre Kinder dort wohnen könnten. Mammuts und Mastodonten sind die Erstgeborenen der Göttlichen. Sie kennen ihren Willen besser als jedes andere Lebewesen. Auch die Yetis, Wollnashörner und Firunsbären waren vor uns da. Denn Menschen sind die jüngsten Kinder Angaras. Und unter den Menschen sind wir Frundengar das erwählte Volk Frunus.«

—aus den Aufzeichnungen des Völkerkundlers Wolpje Brinnske über ein Gespräch mit der Mammut-Seherin Herdis, 1031 BF

Frunu

Der grimme und mitleidlose Herr von Schnee, Eis und Jagd stählt sein Volk durch gefährvolle Prüfungen und bereitet es so



auf die Letzte Schlacht am Ende aller Zeiten vor. Eis gilt den Fjarningern als Frunus Gestalt gewordener Wille, verkörpert es doch unnachgiebige Härte und endlose Beständigkeit. Was von ihm umschlossen wird, folgt Frunu in die Ewigkeit.

Angara

Frunus Gemahlin gilt als ebenso heißblütige wie unbeherrschte Göttin von Herdfeuer und Schmiedekunst. Sie allein vermag Frunus Grimm zum Schmelzen zu bringen und seine Leidenschaft zu entfachen, was die Fjarninger als Erklärung für den fruchtbaren Sommer ansehen.

Hramaschtu

Frunus finsterner Bruder warb am Anfang der Zeit ebenfalls um Angaras Gunst, wurde aber von ihr zurückgewiesen. Er schwor Rache und zeugte aus sich selbst einhundert landfressende Bestien, um Frunus und Angaras Schöpfung zu zerstören. Doch das göttliche Paar rang den Böartigen nieder und fesselte ihn mit Ketten aus Feuer und Eis an den Urgrund der Welt. Anschließend begrub Frunu den Angeketteten und seine vielleichtigen Ausgeburten unter Bergen von Schnee, die die Brut solange im Klammergriff halten werden, bis es Hramaschtu gelingt, seine Fesseln zu zerreißen und sich im Bruderkrieg zur Letzten Schlacht um die Schöpfung zu erheben.

Weitere Götter

Swafnir der Neiding durchstreift als Wal das weltumspannende Meer. An Land gehen kann er nicht, darum lockt er die Landbewohner mit falscher Rede auf See, um sie dort in die Tiefe zu ziehen. So umgarnte er auch **Ifnir**, Frunus schöne Schwester, die nun gefangen in seiner Halle tief unten im Meer sitzt, in Gesellschaft von Ertrunkenen und Fischen. Ifnir und Swafnir haben einen Sohn, **Swafnirsormr** geheißenen. Der unterspült die Küsten und bohrt seinen Schlangengeißel von See her ins Land. Es mag sein, dass er dereinst Hramaschtu erreichen und dessen Fesseln lösen wird.

Viele Sippen kennen weitere Götter, etwa **Lisgram** den Wolf, der den Mond jagt und frisst, oder **Teiraf** den Zauberer, der in unbetattete Tote einzufahren vermag. Einige verehren Drachen als Götterboten, und manche sogar die Heptarchin Glorana.

Die Geister

In **Svarthallir** tief unter der Erde leben die **Dwergar** und schmieden das Gras, das sie im Sommer für Angara hinaufschieben, weil sie es gern mit Bränden verzehrt. Die trockenen Wurzeln werden von den Dwergar zu großen Haufen aufgeschichtet und angezündet. Dann bricht die Glut aus den Feuerbergen hervor und heißes Wasser schießt aus den Erdklüften. Manchmal kommen die Kinder der Dwergar aus der Erde hervor, um mit den Menschen ihr Spiel zu treiben. Sie sind launisch und zaubern. Man erkennt sie daran, dass sie winzig klein sind, zahme Wölfe bei sich haben und Frösche in Körben umhertragen.

Unter dem Eis der Berge sind die **Ondtrollar** gefangen, die Frunu einst erzürnten, weil sie zu weich und behäbig wurden. Manchmal, besonders an den Gletscherzungen, wühlt einer von ihnen sich ins Freie. Doch weil auch Angara ihnen zürnt, erstarren sie bei Tageslicht zu Stein. Hochgeschätzt werden **Harigastar**, Geister der Waffen, Schilde und Helme. Sie bringen Glück und können guten Rat geben.

Mammuts und Mastodonten

Die Erstgeborenen der Göttlichen haben die Vorstellung der Fjarninger von Kraft und Ausdauer geprägt. Die gefährliche Jagd auf die Mammuts gilt bei ihnen nicht etwa als Frevel, sondern als heiliger Akt und Prüfung. Sie glauben, es sei Frunus und Angaras ausdrücklicher Wille, dass sich ihre Kinder immer wieder aneinander messen.

ABERGLAUBE UND ÄNGSTE

Der Glaube der Fjarninger, dass die stärksten und ausdauerndsten Kreaturen des Nordens den Göttern am nächsten stehen, macht sie in mancherlei Hinsicht zu leichten Opfern. So ist es schon mehreren Drachen gelungen, einzelnen Sippen vorzugaukeln, dass sie göttliche Wesen seien. Dies gilt vor allem für den in den Hohen Nebelzinnen ansässigen Winterdrachen Karankarn und galt lange auch für einen alten Höhlendrachten, von dem man jedoch seit einiger Zeit nichts mehr hört – vermutlich weil er einem seiner Herausforderer zum Opfer fiel. Denn so verrückt es auch klingen mag: In ihrem Bemühen um Frunus Anerkennung scheuen manche Eisbaren nicht einmal das Kräftemessen mit einem Drachen.

Glorana gelang es, einige Sippen zu einem düsteren Frunubild zu bekehren, in dem sie die Tochter des Göttlichen ist. Jahrelang war sie erfolgreich damit, immer neue Krieger als Tribut zu fordern. Doch seit das Öld Svartisjarrtas ausgerufen wurde, kommen von den zur Bekehrung der Wilden entsandten Häschern oft nur noch die Köpfe zurück.

Ängste sind den Eisbaren im Grunde fremd. Allein Swafnir wird von ihnen furchtsam gemieden. Denn der Neiding ist als Verführer bekannt, der eine alte Rechnung mit den Fjarningern begleichen will und daher versucht, sie in den Tod zu locken. In einen Tod, wohl gemerkt, der ihnen den Weg zur Letzten Schlacht verwehrt. Denn wer in den eisigen Fluten der Ozeane verloren geht, wird den Weg in die Totenhöhlen niemals finden.

FJARNINGER IM SPIEL

Eisbaren sind selbst im Hohen Norden ein ungewöhnlicher Anblick. Die meisten von ihnen verlassen ihre heimischen Gebirge nicht und diejenigen, die es doch tun, suchen selten Kontakt zu anderen Völkern. Von alters her bleiben die Frundengar lieber für sich und treten nur dann an Tiefländer heran, wenn sie Waren benötigen oder Eindringlinge aus ihrem Stammesgebiet vertreiben wollen. Für die Lebensart der nordischen Siedler, für Städte, Geld, gesellschaftliche Berufe und Adelsheerrschaft haben sie wenig Verständnis und fühlen sich den schwächlichen Zitterern meist haushoch überlegen. Begibt sich eine Heldengruppe auf der Suche nach Fjarningern in die Nebelzinnen, wird sie früher oder später gleichwohl auf die Hünen stoßen, denn sie weichen den Tiefländern nicht aus. Seit ihr Volk in eine Art Kriegszustand versetzt wurde, bitten sie reisende Fremde sogar hin und wieder in ihre Lager, um sich von deren Kenntnissen über die allgegenwärtige Feindin berichten zu lassen.



MITTELLÄNDER IM HOHEN NORDEN

Der hohe Norden, häufig schlicht Firuns Land genannt, ist für die meisten Mittelaventurier eine sagenhafte Randwelt aus Eis, fern hinter allen Flüssen und Gebirgen, die die Karten verzeichnen. Nur wenige Kaufleute, Gelehrte, Firun-Pilger sowie einige größere Reiche zeigen Interesse an den weißen Weiten, die kostbare Rohstoffe, neues Wissen und große Herausforderungen bergen. Dabei stellt sich zunächst nicht einmal die Aufgabe, das unwirtliche Land zu erschließen oder zu kartographieren, sondern es gilt die Eislande überhaupt zu erreichen. Dennoch gibt es an beinahe jedem Herrscherhof mehr oder weniger konsequente Bestrebungen, dem Norden mehr Aufmerksamkeit zu widmen. Sei es, um Handelswege kontrollieren zu können und Expeditionslager zu bilden, sei es, um einfach Präsenz zu zeigen und der Erste zu sein, der auf einer Insel seine Flagge aufpflanzt. Viele dieser Basen haben nur wenige Jahre oder Jahrzehnte Bestand, ehe sie vom Eistreiben fortgeweht werden oder ihnen die Unterstützung des Mutterlandes entsagt wird.

DAS RAULSCHE REICH

Am Unterlauf des Frisund, nicht weit vom Flecken *Kela* und einer Auelfensiedlung, erhebt sich das hölzerne **Kaiser-Gerbald-Fort** aus der Tundra, in dem beinahe ein Halbbanner Soldaten der Reichsarmee allmorgendlich das Greifenbanner aufziehen. Die marode Festung bewacht die Handelsroute zur Bernsteinbucht, bietet Firun-Pilgern (unter denen oft Adlige sind) auf dem Weg zum Asainyf Unterkunft und bekräftigt den Anspruch der Kaiserin auf ihren Titel "Protektorin der Nivesen und Norbarden". Das Fort wurde zur Valpozeit auf einem Hügel errichtet, dessen Grundmauern, die bereits in Ruinen auf der Erhebung entdeckt wurden, mit eingemeißelten Symbolen von Feuer und Amboss aufweist.

Die Festungskommandantin *Madalieb von Bilsbrück* wurde wegen Feigheit bei der Schlacht auf den Silkwiesen im Jahre 1012 BF hierher strafversetzt – und ist in den über zwei Jahrzehnten, die sie hier schon Dienst tut, zu einer verbitterten und halb wahnsinnigen Frau geworden. Sie hat sich in Allmachtsphantasien hineingesteigert, die sie dazu bringen, Ernährungsprobleme des Forts bisweilen mit Überfällen auf Dörfer und die vorbeiziehenden Hokke-Nivesen lösen zu lassen. Auch ihr Halbbanner Soldaten, die einem eigentlich nur noch nominell existierenden Regiment der Reichsarmee angehören, sind zu großen Teilen in die Tundra strafversetzt und zu großen Teilen verbittert. Seit dem Kaiserreich mit den Zyklopeninseln und Rulat die beiden bedeutendsten Gefängnisorte geraubt wurden, vegetieren hier auch ein Dutzend adlige Staatsverräter vor sich hin, die der Todesstrafe entronnen sind, aber möglichst weit vom Hofe verbannt und eisten auch vergessen wurden.

Vor einigen Jahren hat die Kaiserlich Derographische Gesellschaft an der Küste der Grimmfrostöde ein winterfestes Lager mit haltbaren Vorräten für eine Packeisexpedition errichtet, die dann aus Geldmangel nie stattfand.

DAS HORASREICH

Immer wieder heißt es, dass das Horasreich einen geheimen Stützpunkt in Ifirns Ozean unterhalte, von dem aus im Sommer manchmal Reisen in den hohen Norden gestartet werden (☉ 210 B). Und es ist bekannt, dass die Liebfelder mit gut ausgerüsteten Gesteinskundigen den Gerüchten von Endurium-Vorkommen im Nordland nachgehen und sogar nach neuen Goldvorkommen für die Münzereien Vinsalts suchen.

DIE THORWALER

Obwohl die Thorwaler quasi die Seeherrschaft über den Golf von Riva besitzen, beschränken sich ihre Aktivitäten beschränken weitgehend darauf, den Walfängern "die Harpune in den eigenen Pöker zu jagen" oder sich im Zweikampf mit Firuns und Efferds Gewalten zu messen. Jenseits der Meerlunge weht ihnen durch die Fjarninger und auch Gloranas Schergen ein schärferer Wind ins Gesicht. Abgesehen von einem fast verlassenen Ottaskin an der Nordküste der Nebelzinnen, wo nur Walwütige leben, zeigen sie kaum Präsenz. Allerdings haben die Thorwaler ein reges Interesse an der sogenannten **Darken Hjalla** (☉ 204 B), einer Höhle in den Nebelzinnen. Es heißt, dass hier hält der ehemalige Hetmann der Hetleute Tronde Torbensson seine ewige Wacht gegen Gloranien hält, weshalb der Ort auch **Trondes Wacht** genannt wird und den Thorwalern als heilig gilt.

Seit die Flussroute über Letta und Walsach unpassierbar geworden ist, nutzen die Ottas auf dem Weg von Thorwal nach Festum gerne die Passage über den Oblomon und Born, bei der die Drachenschiffe eine größere Strecke über Land gezogen werden müssen.

ANDERE REICHE

Festum hatte zwar stets Bestrebungen, den Handel mit dem hohen Norden in der Hand zu haben, ließ aber einige hochfliegende Pläne aus der Residenz des Adelsmarschalls bereits zur Zeit der Abspaltung Bjaldorns fallen, allein das Imperium des Handelsmagnaten Stoerrebrandt unterhält in den Städten des Nordens größere Kontore. Die Mannschaft einer alanfanischen Bireme, die irgendwie die thorwalschen Gewässer überlebte, strandete vor zwanzig Jahren an den Nebelzinnen, wo man Fjarninger versklaven wollte, und starb an Schlamwasserfieber.

GLAUBE UND GÖTTER

FIRUN – DER WINTERKÖNIG

»Mag auch *Praios* der Strahlende sein, *Rondra* die Kraft von tausend Löwen haben, *Efferds* Launen auf allen Meeren gefürchtet sein – doch Herr Firun ist der einzige, der unumstritten über ein eigenes Reich herrscht.«

Das obige Zitat wird dem Weißen Mann von Bjaldorn zugeschrieben, dem höchsten Firun-Geweihten Aventureins, von dem es heißt, dass er seit der Vernichtung des Bjaldorner Haupttempels des Wintergottes als gewaltiger Firunsbär gegen Gloranas Brut kämpft.



Und auch wenn diese Aussage bei den anderen zwölfgöttlichen Kirchen auf wenig Gegenliebe stößt, entbehrt sie nicht einer gewissen Wahrheit: Im weißen Reich des Winterkönigs überlebt nur der Starke; die Aspekte anderer Götter – sei es Praios' Gesetzesliebe, Travias Gastfreundschaft oder Peraines Fruchtbarkeit – werden nahezu bedeutungslos.

Firun war stets einer der fremdartigsten Götter im Pantheon: Seine Herrschaft ist von eiskaltem Zorn geprägt, Mitleid ist ihm fremd. Die Menschen fürchten ihn und müssen ihn doch ehren. Seine Gefolgschaft ist klein und hat sich nie in einer echten Kirche organisiert. Um dem Wintergott nahe zu kommen, muss man ihm sein Leben ganz weihen (weitere Informationen zu Firun und dem Kult des Wintergottes finden Sie in **Wege der Götter** auf den Seiten 94ff.).

»Als der Herr FIRun sein kaltknisterndes Reich begründet hatte, waren die anderen Elf sehr zornig, doch vermochten sie nichts auszurichten. FIRun sah, wie sein Eis des PRAios' gleißenden Strahl zurückwarf, wie RONdras Klinge ob der Kälte spröde ward und Sein Element sich das des EFFerd unterwarf. Das Eis umschloss das Holz für TRAvias Herdfeuer und INGerimms Esse, es erstickte PERaines Humus und TSAAs Leben, und wo es kein Leben gibt, da gibt es weder des Herrn BORon Tod, noch der Frau RAHja Freude. Nur HESinde in ihrer Weisheit und PHEX in seiner List erkannten zuerst, dass das Wüten Ihrer Brüder und Schwestern ohne Sinn und Zweck war. Herr FIRun aber rief: "Haltet ein! Ich

verlange nicht, euer Fürst zu sein, aber ich verlange meine Gefilde, über die ich herrsche, denn unter meinem Eise liegt die Namenlose Brut begraben, und das Gewicht meines weißen Thrones im Land der Sterblichen ist Garant dafür, dass sie auf ewig ihr Gefängnis nicht verlassen kann.»

—alte, handschriftliche Aufzeichnung, angeblich nach einer Vision des heiligen Mikail von Bjaldorn.

Obiges Manuskript muss ursprünglich aus wenigstens zwei Seiten bestanden haben, doch nur die letzte wurde bislang im Bjaldorner Tempel aufbewahrt, verschwand jedoch während oder nach der Zerstörung des Gotteshauses durch Borbarads Dämonen.

Wie bei vielen Schriften, die sich mit der Mythologie befassen, wirft auch diese mehr Fragen auf, als sie beantwortet. Sollte wirklich ausgerechnet der Namenlose ein 'Glücksfall' für Firun gewesen sein und seine Position im Zwölferpantheon gefestigt haben? Und warum traut Firun den anderen elf nicht zu, die Namenlosen Brut zu bewachen?

»Und so taten sich die Brüder zusammen. Der eine baute das Gefängnis aus Eis, der andere entfachte seine Essen und schmiedete Ketten und schlug Nägel, so dass sich die Brut nimmermehr befreien kann.«

—aus den Annalen des Götteralters, in der aktuellen Fassung nicht mehr enthalten; Verfasser und Datum unbekannt

Bemerkenswert ist, dass die 'Brut' nicht näher bezeichnet wird. Angemerkt sei noch, dass im Gebiet, das in diesem Band behandelt wird, die, abgesehen vom Ehernen Schwert, aventuriere weit größte Dichte an Vulkanen vorliegt.

»Doch TSA war voll der Trauer, weil FIRuns Reich ohne Leben war, das Eis war starr und auf ewig ohne Wandel. Und als all Ihr Bitten und Flehen den Grimmen nicht zu erweichen vermochte, da näherte Sie sich Ihm. Und so gebar Sie Leben und Wandel, gezeugt vom Samen aus Eis.«

Der Schrift nach zu urteilen sind die obigen Zeilen um die tausend Jahre alt, allerdings wirkt das Pergament, auf das sie geschrieben wurden, neu – es weist keinerlei Spuren der Alterung auf. Gefunden wurde die Schrift in der Bibliothek des Peraine-Tempels zu Abilacht. Das Pergament war zusammengefasst und wurde lange Zeit unbeachtet als Lesezeichen benutzt. Möglicherweise wird hier der Ursprung der Tsa-Oasen beschrieben (👁️ 197 B).

»Torstor Om schritt gegen den Nordwind aus, um das Ende der Welt zu erreichen, wo der Polardiamant glitzert. Doch immer wieder wurde er zurückgeweht, in Eisspalten eingeklemmt und von der Kälte bezwungen, dass er fluchte und das Beil ins Eis hieb. Doch da er nicht wusste, auf wen er fluchen sollte, machte er sich auf, den Herren über Eis und Schnee zu finden. Er fand ihn alt und bärtig auf einem Gletscherberg, so groß wie ganz Hjalland. Torstor Om stellte sich breitbeinig vor ihm auf und sprach: "Nenne mir deinen Namen, auf dass ich dein Werk verfluchen kann." Der Gott aber sagte nur ein Wort: "FIRUN", das warf Torstor Om mit solchem Eissturm vom Berg, dass er bis in die Wälder der Bartlosen in das Geäst von Föhren geschleudert wurde, von wo ihn die Wilde



Jagd bis nach Thorwal hetzte. Als er dort abends wieder heimkehrte und ihn seine Ottajasko wegen seiner blauen Flecke und Erfrierungen fragte, an denen jeder andere gestorben wäre, sprach er nur vom Alten vom Berg'. Den Namen Firuns aber hat er nie in den Mund genommen.«

—aus der Sage von Torstor Om, stark verwässert von einem Barden in Kendrar erzählt

Der thorwalsche Firun-Glaube stammt vermutlich ebenso wie der Frunu-Kult der Fjarninger von Offenbarungen des Eisigen am Asainyf. Die Siedler aus dem Bosparanischen Reich wurden erst nach der Entdeckung der Eisigen Stelen am Neunaugeensee um 340 v.BF zu Gläubigen des Weißen Jägers. Beides geschah zu Zeiten, die sonst kaum schriftliche Quellen bieten, so dass der Kult um den Wintergott im Dunkeln bleibt. Einige Funde legen dagegen nahe, dass bereits die Hjaldinger ein bärengestaltiges Wesen verehrt haben, bevor Jurgas Fahrt sie nach Aventurien brachte.

Womöglich hat Silem-Horas den unverständlichen Winter- und Jagdgott nur in das Zwölfgötter-Edikt aufgenommen, da er ihm erträglicher schien als tulamidische Blutgötter, echsische Dämonismen und mohische oder nivesische Geister.

Firuns Herausforderung

Dem grimmigen Herrn der Jagd und des Winters denkt man nicht in Gotteshäusern, obwohl ihm in einigen Städten Tempel geweiht sind, die aber – abgesehen vom Haupttempel zu Bjaldorn – eher kleinen Jagdhütten gleichen. Nein, Herr Firun will keine fromme Gebete und Gesänge, er beurteilt jeden Menschen nach seinen Taten, nach seiner Kraft. Und will man seinem Gott nahe sein, dann kann man das am besten, indem man Firuns Herausforderungen, die er den Menschen stellt, annimmt.

Der hohe Norden Aventuriens hat natürlich eine besondere Anziehungskraft auf die Geweihten des Firun und firungläubige Jäger, birgt das ewige Eis doch Herausforderungen, denen man trotzen und so seine eigene Stärke beweisen kann. Einige wenige dieser Wanderer haben auch wirklich erstaunliche, übermenschliche Leistungen vollbracht, etwa die Jägerin Grimma aus Notmark, die im Frühling des Jahres 1012 BF die Firunsstraße vom Kontinent bis zum Yetiland durchschwommen hat – bei Wassertemperaturen knapp oberhalb des Gefrierpunktes. Nicht unerwähnt bleiben soll auch Firungald, ein Geweihter aus Lowangen, der im Jahre 1008 BF nackt die Eiszinnen überquerte, oder Bernik, ein Knecht aus Bjaldorn, der nach einer Firunsvision in die Grimmfrostöde reiste und dort drei Monate ohne eine Bissen zu essen verweilte.

Während Grimma und Firungald wenige Tage nach Vollendung ihrer Questen verstarben, lebt Bernik immer noch in den eisigen Weiten von Firuns Reich – und gilt als aussichtsreicher Kandidat, wenn es gilt einen Nachfolger für den Weißen Mann zu finden.

DIE WILDE JAGD

»Dunkle Wolken verhüllten die Sterne, der Schnee fiel so dicht, dass man die eigene Nasenspitze nicht mehr sehen konnte, und Herr Firun stieß in sein silbernes Horn Haugriff, dass das Heulen von Neersand bis Paavi zu hören war ...«

So oder so ähnlich beginnt jedes zweite bornländische Märchen; die Zeilen beschreiben Firuns Wilde Jagd, mit der der Winter über das Land fegt und sich von seiner härtesten Seite zeigt.

Der Grimmige selbst reitet sein pechschwarzes Himmelsross *Eisegrein*, ihm voran tragt der Himmelswolf *Gorfang* mit seinen Söhnen *Reißgram* und *Rotschweif*, der Silberfuchs *Rajok* weist den Weg mit seinem glänzenden Fell, *Ärö*, der weiße Hirsch, Wächter über Tiere, Pflanzen und Gestein, springt hintendrein. Der schwarze Himmelsadler *Iyi* fliegt mit dem scharfen Nordwind, und *Läja*, der weiße Waldlöwe, sorgt für eisiges Schneetreiben. Ohne Unterlass stößt Firun in sein silbernes Jagdhorn *Haugriff*, und die Himmelswölfe stimmen mit ihrem Geheul ein, ebenso die Wilde Meute, die Schneehunde *Aikul* (der Schnellste) und *Arjuk* (der Gewandteste) mit ihrem Rudel.

Verehrung findet die Wilde Jagd in den Firun-Tempeln zu Olport und Waskir, aber gefürchtet wird sie überall in den Nordlanden.



IFIRN

»So unerbittlich ist Firun, dass kein Flehen eines Menschen ihn erweichen kann. Doch gibt es eine Stimme, die an sein Ohr und Herz zu dringen vermag, das der schönen Ifirn, der er gewogen ist. Denn auch sein Herz aus Eis lässt sich erweichen, wenn ihre liebliche Stimme erklingt. Sie schenkte uns das Sonnenlicht, um Firuns grimmiger Kälte Einhalt zu gebieten. Ifirn ist die Schönheit der Elemente, der Wildnis, der Naturgewalten. Wo Firun Zerstörung ist, ist Ifirn Hoffen.«

—aus der Rede von Bridgera Kausolmfara auf dem Herbsthaldng 1023 BF



Wie obiges Zitat widerspiegelt, ist Ifirn die einzige, die das kalte und harte Herz ihres Vaters erweichen kann und es heißt, dass allein auf ihr Betreiben hin der Winer überhaupt endet. Sie ist warmherzig und aufrechtem, mutigem Jagdvolk zugewandt und einige Legenden erzählen, dass sie den Menschen Pfeil und Bogen gab, damit sie es bei der Jagd nicht so schwer haben. Die Verehrung Ifirns im hohen Norden ist dementsprechend groß, einerlei, ob sie als Mittlerin angerufen wird, um ihren Vater milde zu stimmen oder als Wegweiserin, Winterbeenderin oder Schwanengleiche selbst angerufen wird. (weitere Informationen zu Ifirn und ihrem Kult finden Sie in **Wege der Götter** auf den Seiten 100ff.).

Ifirn wurden Vierlinge aus Schwaneneiern geboren, die *Silberschwäne*, die ebenfalls höchste Verehrung im Norden genießen. Die erste war *Nidari*, die älteste und Tochter des Himmelswolfes Gorfang, Wächterin über das alte Gesetz der Jäger, nicht unrecht zu töten. Ihre Schwestern sind *Yidari*, Tochter des Himmelsadlers Iyi, die den Schuss jedes guten Waldläufers führt, *Lidari*, Tochter des schlaun Fuchses Rajok, die den Wanderer Schutz auf Weg und im Gebüsch verleiht, und *Aidari*, Swafnirs Tochter, die Schutz gewährt auf Weiher und See. Versagt habe sich Ifirn dem wütenden Kor (siehe Seite 60).

Iloinen Schwanentochter (siehe Seite 169) ist die aus einem Eis geschlüpfte Tochter von Ifirn und Penttuu, einem Abkömmling der Himmelswölfe, die heute mit dem sogenannten *Ifirnsrudel* (siehe Seite 169) gegen die schrecklichen Gloranas und Nagrachs streitet.

DIE ÜBRIGEN ZWÖLFGÖTTER

Götterfürst Praios und das hier schwache Funkeln seines Auges genießt im Norden nur durch das Kloster Auridalur in Glyndhaven Verehrung, das das Monopol im Handel mit dem gottesgefälligen Bernstein beansprucht und auch weitgehend

durchsetzt (siehe Seite 67). Seit die Eishexe Glorana ihr unheiliges Reich aufgebaut hat, finden sich immer mehr rindriatisch gesinnte Männer und Frauen im Norden ein. Allerdings gibt es nur Gerüchte um ein Heiligtum, den *Tempel der Reue*. Efferd erfährt die übliche Verehrung unter den Seeleuten, und in Glyndhaven hat man ihm sogar einen Tempel errichtet. Seinem Sohn Swafnir wird allerdings wenig gehuldigt – zu viele Menschen (oder auch Goblins) leben vom Walfang. Travia erfährt keine überbordende Verehrung, sind ihre Gesetze doch vielen Menschen im Norden derart in Fleisch und Blut übergegangen, dass man schon das Gastrecht als Götinnendienst ansehen kann, denn der Zusammenhalt der Gemeinschaft ist in diesem rauen Land überlebenswichtig. Andere wiederum sehen die eigene Existenz gefährdet, wenn sie zu oft Gastfreundschaft gewähren. Während man an den Herrn Boron nur zu oft einen Gedanken verschwenden muss, steht Hesinde weniger hoch im Kurs, da die hohen Künste des Geistes für den täglichen Überlebenskampf von geringer Bedeutung sind. Tsa-Pilger machen sich bisweilen auf, um eine der berühmten Oasen zu suchen, und nicht wenige machen dabei mehr Bekanntschaft mit dem eisigen Tod als mit Leben und Jugend. Phex hat vor allem in Glyndhaven seine Finger im Spiel, kann man sich hier doch direkt an den Bernsteinschätzen, die seinem Bruder Praios gehören, bereichern, wenn man es nur geschickt genug anstellt. Die warmen Täler in der Nähe von Vulkanen – das inzwischen berühmteste, das ‘Tal der Donnerwanderer’, befindet sich auf Yeti-Land – gelten Peraine und ihren Eisstörchen als heilig, die Feuerberge selbstverständlich Ingerimm. Vom uralten Ingra-Kult, der unter den Menschen des Nordens vor Tausenden von Jahren gang und gäbe war, finden sich jedoch nur noch Rudimente. Rahja wird zwar gehuldigt, aber gewiss nicht mit der Raffinesse, die man aus südlicheren Gefilden kennt.

SCHÄTZE UND HANDEL

Die kostbaren Ressourcen des Hohen Nordens sind der Hauptgrund für den Aufbruch von Expeditionen ins Eis und die Errichtung windschiefer Umschlagplätze. Um Handelszüge, die diese Luxusgüter Firuns Land entreißen wollten, gibt es etliche komische, abschreckende und traurige Geschichten, wie die des Raburech, Küchenmeister von Kaiser Bardo. Er litt sehr darunter, dass sein Herr die Valposella nur mit echtem Eiszinnen-Eis genießen wollte.

Der Handel mit dem Hohen Norden liegt größtenteils in der Hand von Norbardensippen (vor allem den Wardenaij und Irgeljoffs) und einigen Handelshäusern Mittelaventuriens: Rastburger (Havena), Horaskaiserlich Privilegierte Nordmeer-Compagnie (Grangor und andere Seestädte), Kolenbrander (Trallop) sowie natürlich Stoorrebrandt (Gareth). Wichtige Umschlagplätze für Nordlandwaren sind Riva (Warenschau Tsa bis Phex), Lowangen (‘Markt und Spiele’ in Travia und Phex), Festum (Warenschau im Ingerimm), Norburg, Thorwal und Salza.

Mit HARPUNE, PELZ UND BOGEN

Ifirn schenkte den Tieren des ewigen Eises ein schneeweißes Fell, das sie nun Stück für Stück an Jäger zurückzahlen, denn nicht wenige *Pelze* erzielen beim Kürschner und den Reichen und Adligen südlicher Länder hohe Preise. Am begehrtesten sind weißes Zottelhaar von Firnyak und Firunsbär, Seidenfell von Silberfuchs (der von den Norbarden fast bis zur Ausrottung gejagt wurde, ehe Firnelfen die glatzköpfigen Jäger vertrieben), Steppentiger und Firnluchs (sehr selten), anschnieg-samer Pelz von Nerz, Zobel und Hermelin (aus dem selbst der Krönungsmantel des Kaisers ist), und schließlich das seltsam kühl-kribbelnde Vlies des Schneelaurers. Die Nivesen betrachten den Pelz des Daimoniden als Statussymbol, da es nur einem geschickten Jäger gelingen kann, das Untier zu fangen. Leder von Mammut, Wollnashorn und Meerkalb fallen bei der Jagd nebenher an. Im Norden besteht allgemein eine Naturalwährung in Form von Pelzen, bei denen das Kaninchenfell pauschal zu einem Silbertaler, das Nerzfell zu einem Dukaten bewertet wird.

Noch verbissener wird die Jagd nach *Elfenbein* geführt. Die gebogenen Stoßzähne von Mammuts – das echte *Mammuton*



– werden bis zu fünf Schritt lang und wiegen dann im Paar 400 Stein. Die Riesen des Nordens können nur mit Fallgruben oder einer Dutzendschaft Jäger zu Fall gebracht werden, wenn man nicht, wie die Nivesen, alten und kranken Tieren folgt. Mastodonten wurden bislang kaum von Menschen gesehen. Seetigerbein ist härter als Mammuton, aber oft dunkler. Gerade die Schwarzpelze des Orklandes erfreuen sich an riesigen Stoßzähnen als Symbolen der Macht und Manneskraft, so dass Tiefhusen lohnender Markt für das Bein des Nordens ist. In Mittelaventurien ist Elfenbein wichtiger Bestandteil des Tempelbaustils und als Material für Waffengriffe, Schmuckkästchen und Türklinken beliebt. Die Tulamiden wiegen es mit Gold auf, in der Alchimie ist es ein Substitut für das flüchtige Quecksilber.

Die Nivesen stellen als Schmuck Horn- und Elfenbein-Scheiben her, die sie auch als eine Art Münzen verwenden. **Beinschnitzereien** der Nivesen und Firnelfen wie etwa Plastiken von Firunsbären und Himmelswölfen, Markierbretter für ein Spiel, Rasseln, Köcher und die sagemumwobenen Mammutonpanzer der Elfen erzielen im Süden hohe Preise.

Tran, das aus dem Speck von Walen, Robben oder Ifirnshaien gewonnene Öl, wird in Fässern weitertransportiert und für Seifenherstellung, Gerberei und als Leuchtmittel verwendet. Im Magen von Walen und Seetigern findet man **Ambra**, eine graue, wachsartige Substanz, die in der Parfüm- und Elixierherstellung sowie als Mittelchen gegen Krämpfe und Alterserscheinungen verwendet wird. Den Zähnen des Pottwals wird als Pfeilspitze magische Wirkung zugeschrieben, **Walbarten** werden im Lieblichen Feld zu Korsetts verarbeitet. **Walrat**, ein feines Öl aus dem Kopf des Pottwals, findet in Cremes und Salben Verwendung. Die Kristallstacheln des Eisigels sind schließlich nur für Firnelfen interessant, da den **Albenkristall** niemand anderes zu verarbeiten weiß.

INGERIMMS GABEN

Im Hohen Norden liegen die wichtigsten Abbaugelände für Aventuriens **Gold**. Hin und wieder kommt es zum Goldrausch, wenn das Gerücht von Funden die Runde macht, so wie 1005 BF am Oblomon und 1019 BF an der Letta (was eine dämonische Täuschung war). 1029 BF gab es im Riedenmoor bei Riva zahllose archäologische Goldfunde. Manche dieser Vorkommen von *Gras-* oder *Flussgold* sind bald erschöpft und hinterlassen schnell hochgezogene Siedlungen als Geisterstädte wie Oblosch in der Nivesensteppe. Andere Siedlungen wie Oblarasim werden schon seit Jahrzehnten von Goldsuchern geprägt, die sich mit Krümeln ihre Hoffnung bewahren. Wem das nicht genügt, der folgt den Gerüchten von Reichtümern im ewigen Eis, um den Fund seines Lebens zu machen. Einem Aberglauben folgend führen viele Schürfer eine Katze mit sich, die von Mäusen in Erfahrung bringen soll, wo es Adern des Königs der Metalle gibt. Ist man garstig zu seiner Katze, führt sie einen aber nur zu wertlosem Katzensgold. Vor allem auf Yetiland, in einigen Flüssen der Nebelzinnen und am Strand der Bernsteinbucht (das sogenannte *Meergold*) soll es hochkarätige Vorkommen von reinem Ucurigold und Rotgold geben. Der größte je gefundene Goldklumpen stammt aus einem namenlosen Fluss der Nebelzinnen, wiegt 12 Stein und liegt heute in der Kaiserlichen Schatzkammer des Mittelreichs. Es soll

eine Yeti-Sippe geben, die in Ermangelung anderer Materialien Werkzeuge aus massiven Gold besitzt, dieses weiche Metall aber liebend gerne gegen Eisgegenstände eintauscht ...

Gemäß der Annahme, dass **Bergkristall** (das Wort Kristall stammt vom alt-güldenländischen *kryos*: Eiseskälte, Frost) und vor allem **Diamanten** über Äonen gepresstes Eis sind, glaubt man, dass in den Felsen des hohen Nordens eine Vielzahl dieser Steine zu finden sein muss – so wie der Polardiamant, der die wohl größte Gemme überhaupt sein soll.

»Im Zähneklappern von Firuns Reich gefroren knisternd die Regenbögen, die Tsa über die Dritte Sphäre spannte. Jahrelang standen sie in allen Leuchtfarben am Nordhimmel, bis ein blinder Drache gegen sie flog. Sie zersprangen in tausend Teile, die die Alfjen heute Opale nennen.«

—Das Eherne Schwert – Aventurische Götter- und Heldensagen, *Silaser Ausgabe von 949 BF*

Ob diese Sage nur von Al'Anfa in die Welt gesetzt wurde, um die Aufmerksamkeit von den hauseigenen Opalvorkommen der Regengebirge abzulenken, ist nicht bekannt, jedoch wurde noch kein Karat Opal im ewigen Eis gefunden. Stattdessen lagern in den Eiszinnen **Granat** und **Jaspis** nebst dem Götterblut **Obsidian**, das aus Feuerbergen quillt. Hier wird auch gelber **Schwefel** gebrochen. Einige Angroschim graben in den Nebelzinnen nach **Aquamaringen**.

Truzum Sohn des Nogrod, Leiter der kaiserlichen Münze zu Gareth, vermutet in seiner *Summa Sumulogia – Enzyklopaedie der Erdkunde* unermessliche Adern verschiedener Erze unter den Gletschern – vor allem Kupfer, Wismut und Zwergengold. Jedoch seien die Lagerstätten unerreichbar eingefroren für ein zukünftiges Volk, das Firun oder Ingerimm gefälliger sei.

BERNSTEIN

»Wahrlich, höre nun von abermals denjenigen, die da frevelten wider das Licht. Es sahen die Fliegen & Käfer & Allvielbeinigen, dass sie viele waren und den Himmel verdunkeln konnten. Sie sagten sich voll Dünkel: "Lasst uns sehen, Schwärme aller Horizonte, ob wir auch die Sonnenscheibe einverleiben können, auf dass uns nie wieder der Frost in klammen Kälteschlaf entrücke." Und so stiegen sie empor, dass sie Schatten warfen auf ganz Derez und darüber hinaus. Sie flogen in PRAios' Auge, der nun blinzeln musste, da ihm die Myriaden lästerlich auf der Pupille lagen. Sein Lid schlug nieder und ließ die hoffärtigen Schwarmtiere in flüssigem Goldfeuer vergehen. Als der Götterfürst sein Auge nach geraumer Zeit wieder öffnete, purzelten die Insekten auf die Welt nieder – jede einzeln eingeschlossen in festgewordenem Goldfeuer, das heute Bernstein genannt wird.«

—Offenbarung der Sonne – Gespräche mit dem Götterboten, *Arras de Mott, 849 BF*

Nivesischer Bernstein ist reiner, aber seltener als der bornländische. Die Brocken, die am Strand der Bernsteinbucht gefunden werden, sind oft ungewöhnlich groß und weniger rundgeschliffen als die Praissteine des Festenlandes. Die Farbe reicht von klarem Hellgelb (woraus die Linsen Festumer Fernrohre geschliffen werden) bis schwarzbraun. Hin und wieder findet man Steine mit Einschlüssen von Insekten und anderen Viel-



beinern, die manchem als unheilig gelten, aber generell hohe Preise erzielen. So wie der bornländische Bernstein (ursprünglich wegen der Entzündbarkeit 'Brennstein') dem Staat gehört, muss jeder an Ifirns Ozean gefundene Brocken gegen geringes Entgelt und Benediktion in Glyndhaven an die Praios-Kirche übergeben werden. Jährlich macht sich eine Handelskarawane mit dem Sonnengold auf den beschwerlichen Weg zu den Bernsteinschneidereien Festums oder Neu-Gareths. Die 'Bernsteinroute' führt den Frisund entlang, über Oblarasim, Gerasim und schließlich entweder über Norburg oder den Roten Pass. Der Seeweg wurde oft Opfer von Thorwalerüberfällen, und auch über Land gieren manche Räuber nach der wertvollen Fracht. Alle bedeutenden Bernsteinverzierungen des Tempels der Sonne, das Kollier der Elenviner Herzoginnen und selbst die 'Falkenträne', die Gemme des Bornlandes, wurden einst an der Bernsteinbucht gefunden (☉ 179 C).

SCHWARZSTAHL

»27. FIR 25: Zwei Minenarbeiter im Endstadium der Enduriumssieche: farbige Streifen auf der Haut, blutende Augen, Verlust sämtlicher Haare.«

—Blutiges Notizbuch der Rutgard Tulop, Feldlazaristin des VII. Banners der Drachengarde in der Amran-Anji-Mine, gefunden von Hasardeuren im Praios 1019 BF

Endurium ist als das mächtigste der (erschwinglichen) magischen Metalle Kultgegenstand und Statussymbol für Kirchen und Kaisertum. Theoretisch sind seine Lagerstätten schnell ausfindig zu machen, da selbst winzige Spuren Enduriums die Erzader tiefschwarz färben. Seitdem die maraskanische Mine in den Händen von Borbarads Erben ist, schenken Prospektoren den Erzählungen der Phileasson-Expedition Glauben, es



gäbe irgendwo in Firuns Reich reichhaltige Schwarzstahlvorkommen. Dass diese Saga auch von Lagerstätten unter dem Meeresspiegel und geschmeidigen pupillenlosen Wächtern spricht, wird dagegen gerne als thorwalsche Ausschmückung abgetan. Schon ist die Rede von einem Rennen um die Inbesitznahme dieser frostigen Fundstätten, an dem sich bislang das Mittelreich, das Horasiat, das Bornland und das Uhdnberger Minenkonsortium beteiligen.

THERIAK

Das von Gloranas Schergen mit dämonischer Hilfe geförderte Lebenselixier findet seine Abnehmer unter skurpellosten Aventurieren und wird über Schmuggel in den Süden gebracht. Mehr zum Theriak finden Sie ab Seite 176.

IMPORTE

»Wenn du mit den im Eis hausenden Völkern Handel treiben willst, so lasse deinen Dukaten- oder Batzenbeutel gleich hier, Südling. Münzen wärmen nicht und sind nicht essbar. Viele kennen nur den Tauschhandel mit Gütern, deren Nützlichkeit ihnen auf dem ersten Blick erkennbar sein muss.

Zucker und Salz sowie Thorwal-Wolle und Vinsalter Wolltuch kann jeder gebrauchen, ebenso gutes Metallgerät wie Messer, Angelhaken, Speerspitzen. Die Fjarninger und Wilden Zwerge sind ganz fasziniert von Eisenklingen. Wie die Nivesen erfreuen sich auch die Eitsvölker an bunten Stoffen in der weißen Eintönigkeit. Die Firnelfen scheinen geradezu verrückt nach Schmuck aus Obsidian und Onyx zu sein, je dunkler, desto besser. Holz brauchen die Wilden Zwerge in den Eiszinnen für ihre Gruben. Ein Krüglein Honig kann zudem nicht schaden, wenn man mal auf Schneeschrate trifft.«

—Ugdalf Urrisk, norbardischer Händler aus Farlorn

DIE SCHÄTZE DES PORDENS IM SPIEL

Die Beschreibung der Ressourcen bietet Ihnen Hintergrundmaterial für Spielsettings, Motivationen von Personen und Gesprächsinhalte mit Jägern und norbardischen Händlern: Bernsteinhandelszüge lassen mit gespannten Bögen niemanden auf näher als 30 Schritt an sich heran; auf einem Walfänger wird blutige Flenserarbeit inmitten quaderschwerer Speckberge verrichtet; alte Goldsucher glucksen in einer zwielichtigen Taverne nach zuviel Brannt von einem vergletscherten sagenhaften Goldvorkommen.

Die Helden können sich selbst auf die Suche nach Eisdiamanten und Gold machen oder als Begleitung von Prospektoren und Händler anheuern.

Die Gruppe mag dabei wirklich einen maßlos großen Schatz finden. Das Nordland bietet jedoch genug Gefahren (von geborstenem Packeis über verhungerte Schlittenhunde bis hin zu Frostwurmmattacken), die Beute wieder auf ein menschliches Maß zusammenzututzen. Und ist es nun Fluch oder Segen, dass die erfrierende Heldengruppe erkennt, dass die Diamanten (Tage zuvor mühsam gefördert) ja brennbar sind?



WEITERE VÖLKER DES HOHEN NORDENS

FIRNYA FEY'E – DIE FIRNELFEN

»Wir leben noch immer so, wie die Ersten unter Emetiel es gewünscht haben: ein Leben in feydhala, in Klarheit und Reinheit, frei von bhardona, von allem, was Begehren auslöst, was uns badoe werden lässt. Nichts ist reiner als die firndra, die große Wüste aus Eis und Schnee, die ihr als Grimmfrostöde kennt, und nichts ist klarer und eindeutiger als nhasalaza – der Tanz mit dem Tod: das, was ihr so unwissend einen Überlebenskampf nennt.«
—Mandaloe Winterhauch, Jägerin der Kristalltau-Sippe zu norbardischen Pelzhändlern in Farlorn, 1017 BF

Eigenname: firnya fey'e ('Firnelfen')

Weitere Namen: Schnee-, Eis-, Winter- oder Grimmelfen

Gebiet: das ewige Eis: die Grimmfrostöde, die Eiszinnen, ein weiter Saum entlang von Brecheis- und Bernsteinbucht, die Nebelzinnen; einzelne Sippen finden sich auch auf Yeti-Land und am Rande der Klirrfrostwüste

Anzahl: um 2.000

Sozialstruktur und Herrschaft: enges Sippengefüge
Magie:

Bedeutende Angehörige: Elodiron Kristallglanz 'die Jägerin' (Meisterschützin), Bigesia Schnee-auf-den-Gipfeln (Lehrmeisterin an der Akademie Belhanka), Ayalamone Silberstreif (Gefährtin des Geoden Xenos)

Bedeutsame Örtlichkeiten:

Auftreten: Fremden gegenüber kühl und abwartend, warmherzig gegenüber Freunden und Verwandten

HERKUNFT UND GESCHICHTE

»Dem Lied des Emetiel zufolge stammen wir Firnelfen von zwölf Ältesten ab. Deren Ahnen hatten unter Einsatz all ihrer Macht eine kristallene Eissäule errichtet, um die sich das Himmelsgewölbe drehen sollte. Doch in ihrem Hochmut wurden sie blind und lauschten den Einflüsterungen der bhardona, und diejenigen, die nicht vollends verdarben, fielen jenen zum Opfer, die ihr verfallen waren.«
—Bigesia Schnee-auf-den-Gipfeln, Lehrmeisterin an der Akademie Belhanka, 999 BF

Das *Lied des Emetiel*, jenes ersten Sprechers der Flüchtlinge des Himmelsturms, ist allen Firnelfen wohlbekannt. Es erzählt von der Entstehung des Turms, Pardonas Intrigen, dem Bruderkrieg zwischen Ometheon und Emetiel und der Flucht aus dem Himmelsturm und damit der Entstehung der ersten Firnelfen, die sich im Angesicht der Ewigkeit selbst in die Unwirtlichkeit der Eislande verbannten (siehe auch Seite 195f.).

LEBENSWEISE

Die Sippe steht im Mittelpunkt des Lebens, kein Elf kann in den sturmgepeitschten und eisigen Regionen des Nordens allein überleben. Die Firnelfen leben in von Zauberhand und geointer Sippenkraft geschaffenen Eispalästen, die – wie Shanasala, die Heimat der Lichthüter – gewaltige Ausmaße erreichen

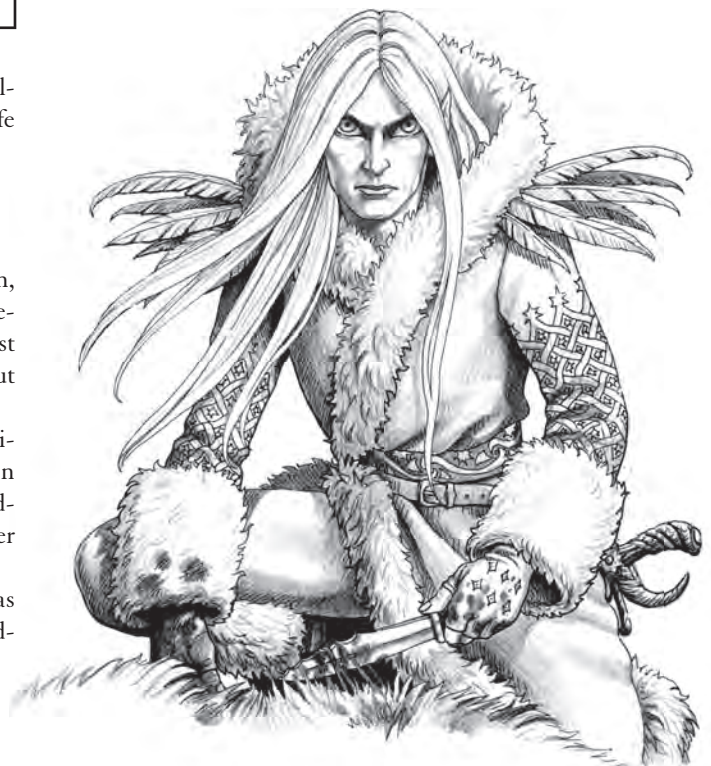
Eine ausführlichere Beschreibung der Firnelfen und ihrer Kultur finden Sie in **Aus Licht und Traum**, der Regionalspielhilfe zu den Elfen, ab der Seite 71.

LEBENSRAUM UND GESTALT

Die vergletscherten Lande der Grimmfrostöde, der Eiszinnen, der Küsten von Brecheis- und Bernsteinbucht sowie von Nebelzinnen und Yetiland sind die Heimat der etwa 2.000 meist hellhaarigen Firnelfen, die etwas kleiner und robuster gebaut sind als die anderen Elfenvölker.

Firnelfen verfügen über einen geradezu untrüglichen Orientierungssinn, große Zähigkeit und Ausdauer. Sie bringen ausgezeichnete Jägerinnen und Firnläufer hervor, ihre Handwerker befassen sich vor allem mit der Kürschnerei sowie der Formung von Eis und Kristall.

Nur selten verlassen sie die vertrauten Eismeerküsten und das eistrockenen Hinterland, um Tauschhandel in Menschensiedlungen oder mit Nivesen und Norbarden zu treiben.





können, meist aber nur auf einer Etage angelegt sind. Viele der kleineren Eisbehausungen besitzen kegel- oder tropfenförmige Türme, von denen der größte – die *sala* – den heimeligen Versammlungsort bildet (mehrere Beispiele für firnelfische Bauten finden Sie im Abenteuer **Schwinger aus Schnee**).

Die enge Gemeinschaft braucht keinen Glauben an Götter, dem die Firnelfen nur bittere Verachtung entgegenbringen. Außerhalb seiner Sippe, die er nur unter ungewöhnlichsten Voraussetzungen längere Zeit verlässt, ist der Firnelf ein entwurzeltes Wesen, verzehrt vom Heimweh nach den Seinen und voller Sehnsucht nach dem Singen des Windes in den Eissäulen.

Ihre ganze Lebensweise ist dem Diktat der lebensfeindlichen Eislandschaft angepasst: Die Kleidung besteht aus weißen Pelzen und Federn, typischerweise die robbenlederne Hose und doppelte Handschuhe sowie ein schwarzes Amulett. Mit Netz und Reuse, Angel und Speer, Käscher, Robbentöter, Bogen und Jagdmesser aus Bein oder Kristall jagen sie jedes Tier, ob Fisch, Seehund, Eisbär, Hai oder Wäl und auch Mammut, indem sich manche in Säbelzahn tiger verwandeln. Ihre Fähigkeiten in Kürschnerei und Verarbeitung von Bein und Kristall suchen in Aventurien ihresgleichen.

Es gibt nur wenige Firnelfen, die in der Menschenwelt bekannt geworden sind: So etwa 'die Jägerin' *Elodiron Kristallglanz*, die Halbfirnelfe und einstige Eiskönigin *Frigorns Lysira*, *Bigesia Schnee-auf-den-Gipfeln* an der Bewegungsakademie zu Belhanka sowie *Larylla*, die sich – wie die Auelfe *Galandel Yetimutter* – den Hrm Hrm-Yetis angeschlossen hat, um mehr über die Geheimnisse ihre hochelfischen Vorfahren herauszufinden.

Die Entstehung von Gloranas unheiligem Eisreich hat dazu geführt, dass sich etliche Sippen aus der südöstlichen Grimmfrostöde und Teilen des Ehernen Schwerts zurückgezogen und noch entlegene Orte aufgesucht haben. Geblieben sind nur wenige Sippen und einzelne Hüter oder Bewahrer, die der Eis-hexe und ihren Schergen den Kampf angesagt haben oder aber wichtige Orte vor Nagrachs Zugriff zu schützen versuchen.

Um manchen Kristallpalast wurde zwischen den Firnelfen und Gloranas Daimoniden und Häschern erbittert gerungen, und die meisten von ihnen sind zerstört oder verlassen, der eine oder andere dient heute sogar Gloranas Dienern als Stützpunkt.

ZAUBERWIRKEN

Die Firnelfen sind Meister in der Anwendung des METAMORPHO GLETSCHERFORM, mit dessen Hilfe sie die beeindruckenden Kristallpaläste aus Eis und Schnee schaffen. Ebenso vermögen sie mit dem METAMORPHO FELSENFORM Waffen aus Obsidian (Vulkanglas) oder dem organischen Kristall der Eisigel zu fertigen (siehe unten).

Ihr *mandra*, die naturgegebene Magie, lässt sie Kunstwerke aus Eis formen, Stürme besänftigen, glatte Firnfelder und Treibschnee sicher überqueren und tiefe Schluchten mit Regenbogenbrücken überspannen. Sippenmitglieder stärken und ermutigen sich gegenseitig, verständigen sich über große Entfernungen und vereinen ihre Zauberkräfte. Der Schleier des Geheimnisses um den Heilschlaf und das berühmte zweite Leben der Eiselfen wurde bislang nur in Ansätzen gelüftet.

DIE EWIGE WIDERSACHERIN

»In ihrer eigenen Deutung der Ereignisse sprechen die Firnelfen von Borbarad nur als der jüngsten Kreatur einer Entität, die sie bhardona nennen. Bhardona, so sagen sie, ist nach Jahrtausenden wieder erwacht. Sie ist der Ursprung alles Bösen, das die Firnelfen heimsucht. Stets ist ihr Vorgehen das Gleiche: Sie erschafft neue Ungeheuer, die ihr dienen, und verführt den Mächtigsten eines Volkes, ihr zu folgen. Sie versucht, ãona so zu verändern – Gesetz, Tradition, Zeit, Weltenlauf –, dass die Welt die Elfen vergisst, dass sie nicht mehr sind. Es ist naheliegend, bhardona unter jene Urkräfte einzureihen, die die Elfen wie Personen ansprechen: nardi, das Leben schlechthin, und zerza, den Tod. Der Name besteht aus den Kernbegriffen bha, dha und na, die die Begriffsfamilien 'Verstand', 'Leib' und 'Streben und Jagen' umfassen. Unübersehbar auch die Verwandtschaft zum badoc, einer 'ansteckenden Gier'. Ich möchte bhardona mit 'Begehrenauslöser' übersetzen – mit aller Vorsicht: elfische Worte verlieren bei Übertragung in andere Sprachen immer ihre hundertfache Vieldeutigkeit.«

—*Corollku Talasanya, Spektabilität der Schule der Beherrschung zu Neersand, 1022 BF*

In Pardona (siehe Seite 187ff.) und ihren Shakagra (siehe Seite 127f.), Daimoniden und Chimären haben die Firnelfen ihre Nemesis stets vor Augen. Daher rührt auch der eigenartige Totenbrauch, den die *firnya fey'e* kultiviert haben. Tote werden traditionell sitzend oder stehend, aber immer das Gesicht gegen Norden gewandt, beigesetzt – trotz der ewigen Feindin Pardona entgegenblickend.

Zudem tragen Firnelfen stets einen schwarzem Talisman bei sich, um damit die erschreckendsten Kreaturen des ewigen Eises, die Frostwürmer, ablenken zu können. In ihrer Vorstellung gehen sie davon aus, dass diese Drachen alles Schwarze horten, weil es die Farbe von Pardona und ihren Kreaturen ist.

DIE SIPPEN DER FIRNELFEN

Die Sippen der Firnelfen haben meist eine Größe zwischen zwei und fünf Dutzend Angehörigen. Oft ist eine Sippenzugehörigkeit auch am Zweitnamen zu erkennen. Die Bildung von Sippen ist nicht nur an Verwandtschaft gebunden, sondern entsteht auch aus Zuneigung, gemeinsamen Vorlieben und geteiltem Lebensweg.

Hier seien einige Sippen aufgeführt, die aus Menschensicht erwähnenswerte Eigenarten haben:

- Die *Tränensucher* in der hohen Grimmfrostöde galten früher als Meister der Stein- und Kristallbearbeitung. Heute ist die Sippe dezimiert und stellt sich erbittert gegen das Schwarze Eis, das die Behausung der Tränensucher nicht verderben kann, denn diese besteht vollkommen aus Stein.

- Mit Walen befreundet ist die *Wogentanz*-Sippe, die im Sommer häufig mit den Riesen der Meere Zwiesprache hält und bisweilen mit ihnen in Delphingestalt oder mit einem Elixier namens 'Purpurwasser' die Tiefen der See aufsucht, um Dekapi zu jagen.

- Der *Gletscherherz*-Clan, der gut 100 Mitglieder zählt, wohnt inmitten der Grimmfrostöde im 'Firnaysala', dem vielleicht größten und prächtigsten Eispalast, der je von Firnelfen errichtet wurde. Da es zudem der älteste ist, sollen hier in ignorierten



Kammern hinter gewaltigen Eisorgeln noch Relikte aus der Zeit der Hochelfen schlummern.

- In Paavi munkt man von den *Lichthütern*, die im Ehernen Schwert eine 'Elfenfestung' gegen Kreaturen Pardonas und den langen Arm des Äonenfrosts halten sollen.
- Die *Regenbogenrufer* auf Yetiland sollen Luftbrücken bis zu den perlmuttschimmernden Eiswolken schlagen können, auf die sie sich zurückziehen, wenn Gefahr droht. Manchmal sprechen sie mit dem Riesen Glantuban mit dem sie eine alte Freundschaft verbindet.
- Die Sippe der *Reifträumer* ist der Ausbreitung des Nagrachreichs entgangen, indem sie sich an sicherem Ort in tiefen Schlaf gelegt hat und erst Epochen später wieder aufwachen will.
- Nicht mehr existent ist dagegen die *Kristallglanz*-Sippe vom Blauen See, die vor fünfzig Jahren von einem Gletscherwurm vernichtet wurde.

ALBENKRISTALL

»Ein wahres Kleinod, nicht wahr? Allein dieser Kristallschimmer und die Kraft, die im Bogen steckt! Nur 420 Goldstücke. Was? Natürlich ist das ein echter firnelfischer Kristallbogen. Die Jäger, von denen ich das Stück habe, zeigten mir selbst die Ohren des früheren Besitzers.«

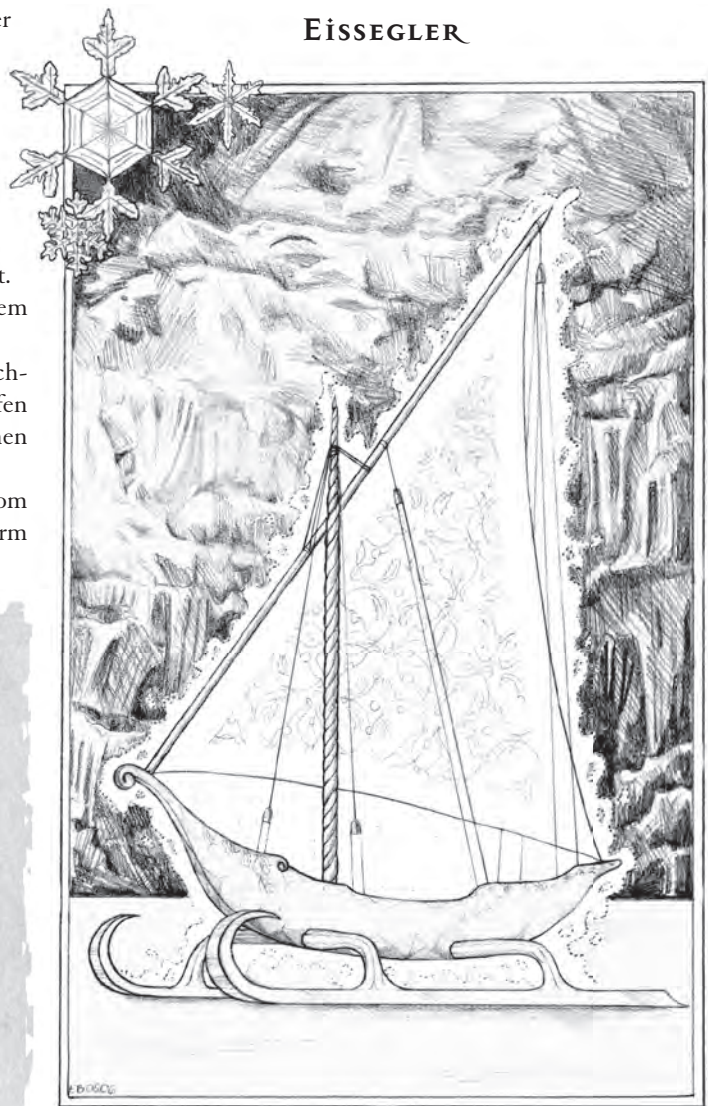
—Alk Westen, Waffenhändler in Havena

Aus Obsidian, dem organischen Kristallpanzer der Eisigel (der nach Verarbeitung auch höheren Temperaturen ausgesetzt werden kann) und selten auch Frostwurmschuppen fertigen die Firnelfen Nadeln, Kämmen, Tiegelchen, Schmuck, Musikinstrumente, Pfeil- und Speerspitzen sowie den legendären, trotz seines Materials biegsamen Kristallbogen und die *mamra*, den Robbtöter.

Eine Sippe, die jahrzehntelang sammelt, kann sogar den Rumpf eines Eisseglers aus diesen Materialien schaffen. Manche Arbeit lässt sich durch überragende Geduld und elfisches Fingerspitzengefühl erklären, doch bei etlichen Werken kommt der erzformende METAMORPHO FELSENFÖRMIG zum Einsatz – schließlich waren es ihre Vorfahren, die aus einer Felsäule eine ganze Stadt zauberten.

Unikate aus sogenanntem Albenkristall werden in Mittelaventurien wie magische Artefakte gehandelt: Eine Flöte aus Kristall kostet bereits 50 Dukaten, ein Bogen erzielt mühelos Spitzenpreise von mehreren hundert Goldstücken. Neben dem höchst seltenen Mammutpanzer soll es auch Kristallharnische geben, die aber noch kein Nichtelf gesehen hat.

EISSEGLER



Die firnelfischen Eissegler sind kleine Boote, die auf beweglichen, gegeneinander verdreh- und verschiebbaren Kufen aus Albenkristall ruhen, die eine Fahrt auch über unebenes Gelände ermöglichen. Bislang ist es keinem anderen Volk gelungen, diese filigrane Arbeit nachzuahmen. Das Holz für diese Gefährte ist ein rares Gut bei den Firnelfen, aber nur in den seltensten Fällen wird ein solcher Eissegler aus Kristall und Bein geformt, denn ein solches Vorhaben braucht Jahre bis zur Vollendung.

Die Segler besitzen meist nur ein einziges Dreieckssegel, durch dessen Manöver sie gelenkt werden und erreichen – dank ihrer Kristallkufen – erstaunliche Geschwindigkeiten von bis zu 60 Meilen pro Stunde auf ebenem Eis und bei günstigem Wind. Oft kann man die Spuren dieser Gefährte in den Weiten der Grimmfrostöde sehen, und manch ein Reisender, der am Ende seiner Kräfte war, hielt sich beim Anblick frischer Kufenabdrücke für gerettet. Ein Trugschluss, denn bei den erstaunlichen Entfernungen, die man mit einem Eissegler zurücklegen kann, ist der Lenker des Fahrzeugs – und damit die erhoffte Nahrung, das ersehnte Feuer – oft mehrere Tagemärsche voraus.



DIE SHAKAGRA – SCHWARZE AUGEN UND FINSTERE SEELEN

»13. Ingerimm: Sind entlang der Küste gut vorangekommen. Haben von Ferne schwarz gerüstete Gestalten gesehen. Erstes Zeichen von Phileassons sagenhaften Dunkelelfen? Haben Nachtlager aufgeschlagen und werden morgen weiter vorstoßen.«

—letzter Eintrag im Reisetagebuch des Phexdan Arvedson, 1017 BF

»Und dann sah ich ihn: Reglos balancierte er auf den Zehenspitzen am Rand der Klippe. Das andere Bein war angewinkelt, und die Arme, die ein nachtschwarzes Schwert hielten, hoch erhoben. Wild flatterten ihm die Haare ins Gesicht, an den Überresten seines Gewandes zerrte der Wind. Plötzlich öffnete er die Augen, und seine Blicke trafen mich wie Eisadeln. In einer einzigen fließenden Bewegung riss er das Schwert herunter, sprang empor und segelte mit ausgebreiteten Arme ein halbes Dutzend Schritt mit dem Wind auf mich zu.«

—Bericht eines Teilnehmers der Phileasson-Expedition 1007 bis 1009 BF

Eigenname: Shakagra ('Widersacher des Lichts')
Weitere Namen: feyra (isd. 'Nicht-Elfen', bei den Firnelphen), Nachtalben, Dunkelalben (bei den Menschen)
Gebiet: die Tiefen Städte, Himmelsturm, Klirrfrostwüste, Myranor
Anzahl: um 1.000
Sozialstruktur und Herrschaft: Autokratie der Priester Pardonas und der Führer der drei Clans
Religion: die Shakagra verehren ihre Schöpferin Pardona als Göttin (und damit indirekt den Namenlosen)
Magie: elfisch anmutende Repräsentation, die aus der Hochelfischen entstanden und durch dämonisches und namenloses Wirken pervertiert ist
Bedeutende Angehörige: Fyngola Finsterblick, Kayil'yanka, Za'oreel Treibt-in-die-Schatten
Bedeutsame Örtlichkeiten: Ryl'Arc, Tieaha Mhagra, Himmelsturm
Auftreten: gnadenlose und nur ihrer Herrin verantwortliche Schrecken im Eis

Immer wieder erschuf die dunkle Elfe Pardona Kreaturen, die ihr zu Diensten sein sollten. Mit den Shakagra, den Nachtalben, ihrer vollkommensten Schöpfung neben den Gletscherwürmern, schuf sie sich ein eigenes Volk, von dem sie als leibhaftige Göttin verehrt wird. Die finstersinnigen Verwandten der Elfen sind ihrer Herrin bis in den Tod treu ergeben.

HERKUNFT UND GESCHICHTE

Um etwa 3950 v.BF wandte sich Pardona gegen Omethon, den Herrn des Himmelsturms, und ihre Anhänger trieben die letzten aufrechten Hochelfen ins ewige Eis. Kurz darauf begannen die Bauarbeiten an der unterseischen Stadt Ryl'Arc. Ihre Basis waren weitaus ältere Basalttürme, die Pardonas Kundschafter auf dem Meeresboden entdeckt hatten. Hier hoffte sie, vor den Blicken der argwöhnischen Götter sicher zu sein. Um etwa 3900 v.BF erschuf Pardona im Himmelsturm in je-

nem Kessel, in dem sie später den Körper Borbarads schaffen sollte, aus ihren Kultisten und Dämonen in einen asfalothischen Ritual die erste Generation der Nachtalben, die sogleich den Himmelsturm bevölkerten. Als Herrin über den Turm, die dunklen Städte am Meeresboden und vielerlei Kammern aus Eis herrschte sie über ihr Volk, bis sie um 3000 v.BF in die Niederhöhlen gerissen wurde. Nur in dieser herrschaftslosen Zeit gingen die Shakagra eigene Wege und errichteten ein Reich in Myranor, bis Pardona um Bosparans Fall zu den untermeerischen Städten zurückkehrte und die Zweifler erneut unter ihre Knute zwang. Vollends dem Wahn verfallen, selbst Leben schaffen zu müssen, nahm sie an einem der Dreizehn Kessel der Urkräfte, dem Kessel der Wiedergeburt, der sich heute in der Nachtalben-Stadt Tieaha Mhagra befindet, weitere Nachtalben-Experimente vor und erzeugte dabei zunächst die Feylamias, die Elfenvampire, bevor zwei weitere Clans von Shakagra das Dunkel betraten, ebenfalls davon überzeugt, die vollkommenste Schöpfung Pardonas zu sein. Damit buhlten nun drei Clans von Nachalben um Pardonas Gunst: 'Die vom ersten Blut' bezeichneten sich stolz als erste von Pardonas 'Kindern', 'Die vom letzten Blut' waren der Meinung, sie wären die vollkommenste Schöpfung ihrer Göttin. Die Angehörigen des Clans der 'Schöpfer der Generationen' glaubten zu wissen, dass allein sie alle anderen hervorgebracht hätten – als ob all dies nach Tausenden von Jahren und der Vermischung des Blutes noch eine Rolle spielen würde. Dennoch glauben einige Nachtalben, ihren Ursprung auf ein Kind Emetiels und einen benannten Dämon zurückführen zu können.

Mittlerweile aber gibt es eine weitere Generation von Nachtalben, die Pardona erneut in Borbarads Geburtskessel erschuf, der inzwischen zerstört ist. Jahrtausende hatte sie gebraucht, um das Ritual zu vervollkommen, mit dem man in den Kesseln Leben formt und schafft – dennoch beansprucht diese Generation bisher keinen eigenen Namen. Mittlerweile ist die Kuppel Tieaha Mhagras vollendet, und die Nachtalben haben mit dem Bau einer dritten Stadt, Ti'Kharna, begonnen, die dereinst der neuen Generation eine Heimstatt sein soll, die – nach Pardonas Willen – alle Beschränkungen überwinden soll, denen die Shakagra bisher ausgesetzt sind.

AUSSEHEN UND EIGENHEITEN

»Geschändet, sagst du? Pardona hat die Leiber unserer Vorfahren vollendet. Indem sie unsere Körper mit Wesen höherer Ebenen mehrte, hat sie auch uns erhöht.«

—der Shakagra Darqatli im Gespräch mit dem gefangenen Beorn dem Blender

»Man sagt, die Augen seien der Spiegel der Seele. Wenn dies stimmt, so wundert es mich nicht, dass diese Kreaturen keine Pupillen haben. Ich kann in den Augen jeder Kreatur lesen, aber Nachtalben ...«

—Bericht des Abdul el Mazar, befreit durch die Phileasson-Expedition

»Aus den Erzählungen von Abdul el Mazar und der Phileasson-Expedition sowie den Berichten von anderen Nordmeerreisenden ergibt sich folgendes Bild. Die Dunkelelfen haben elfische Propor-





tionen und Gesichtszüge, weißes Haar und alabasterfarbene Haut. Sie bewegen sich mit katzen gleicher Geschmeidigkeit und über treffen in ihrer Sinnenschärfe jeden Firnelfen.«

—Analyse der Akademie Thorwal für Hetmann Tronde Torbenson, unter Mithilfe der Halle des Windes zu Olport und der Efferd- und Swafnir-Geweihten, in der überarbeiteten Fassung durch Adeptus minor Jarvig Frejason, 1025 BF

Die Analyse der thorwalschen Magierakademie fasst das aventurisch gesicherte Wissen über die Dunkelelfen zusammen und ist recht zutreffend.

Die Shakagra sind – neben den Gletscherwürmern – die vollkommensten Schöpfungen Pardonas. Sie haben die Gestalt von Elfen: spitze Ohrmuscheln, feines, weißes oder silbernes Haar und lange, schlanke und hellhäutige Körper. Die Schönheit dieser blassen Geschöpfe steht der anderer Elfenvölker in nichts nach, doch trotz ihres zierlichen Körperbaus sind sie ausgezeichnete Kämpfer und bewegen sich geschmeidig wie Raubkatzen.. Ihre größte Begabung liegt jedoch auf dem Gebiet der Zauberei.

Nur Wenige können dem Blick ihrer pupillenlosen, nachtschwarzen, tiefblauen oder violetten Augen lange standhalten.

Da die Shakagra nun schon seit mehr als 3.000 Jahren existieren, und seit Generationen auf normalem Wege fortpflanzen, gelten sie regeltechnisch nicht mehr als Daimoniden. Dennoch sind die Nachalben empfindlich gegenüber Metall, Hitze und Sonnenlicht und besitzen darüber hinaus einen Wahren Namen (mehr zur regeltechnischen Ausgestaltung der Shakagra finden Sie in der **ZooBotanica** auf den Seiten 139f.).

WELTSICHT UND GLAUBE

Die Shakagra erkennen nur Pardona als Autorität an und verehren sie als liebhaftige Göttin. Sie dienen ihr mit einer unerschütterlichen Überzeugung, die aus dem Leben in der Gegenwart einer Göttin geboren wird und huldigen ihrer Schöpferin in den untermeerischen Städten Ryl'Arc und Tieaha Mhagra sowie dem Himmelsturm.

Durch lebende Statuen erteilt Pardona ihren Priestern gelegentlich Anweisungen, so dass die Shakagra stets das Gefühl haben, sie stünden unter der genauen Beobachtung durch ihre Schöpferin, deren Willen sie eifertig und kompromisslos erfüllen.

In den Tempeln Pardonas opfern die Priester der Göttin Gefangene oder verhören sie – Verstöße gegen Pardonas Willen werden als Sakrileg an der Göttin mit dem Tode bestraft. Seltsam mag erscheinen, dass Pardona ihren Kindern keineswegs die Lehren

des Namenlosen kundtut, diese nicht einmal vom Patron ihrer Göttin wissen lässt. Ebenso haben die Shakagra kaum Kenntnis von der Außenwelt. Nur durch Gefangene haben sie sich in den letzten Jahrtausenden ein Bild von dem gemacht, was außerhalb der Tiefe Städte und des Himmelsturms vor sich geht ...

EWIGER SCHATTEN – LEBENSRAUM

»Als Heimat der Dunkelelfen muss die Gegend um den Himmelsturm gelten, dort leben sie wohl in unterirdischen Höhlen. (Die Phantastereien Mazars über untermeerische Städte sind offensichtlich dem Fieberwahn entsprungen.)«

—Analyse der Akademie Thorwal für Hetmann Tronde Torbenson, a.a.O.



»Im Auftrag der göttlichen Pardona gilt: In der Nähe von Ometheons Turm herumstreifende Menschlinge sind zu überwältigen. Gefangene sind zu Ehren der Göttin im Großen Tempel zu opfern.«

—Anweisung an die Kämpfer der Wacht über dem Meer, Ryl'Arc, 1009 BF

Die Shakagra haben einen eisigen und dunklen Lebensraum. Sie bewohnen den Himmelsturm (siehe Seite 195f.) und die Tiefen Städte (siehe unten), streifen aber immer wieder auf Patrouille durch die Klirrfrostwüste, wo sie für alle Reisenden eine große Gefahr darstellen, denn die Shakagra sind ebenfalls in der Lage, Eissegler zu führen, so dass es kaum ein Entkommen gibt, wenn sie sich einmal auf die Spur eines Opfers gesetzt haben.

DIE TIEFEN STÄDTE

»Nur wer aufwacht, kann seine Träume leben – und so weckte Bhardona die Fenvar aus ihrem Traum, und die Träumer wurden shakagra.«

—aus der Chronik von Tieaha Mhagra, aus der Sprache der Nachtalben transkribiert.

Die Lichter von Ryl'Arc (etwa: 'unheimliches Schwarzwasser') schimmern unter einer doppelten Glaskuppel auf dem Meeresboden, unter der sich die Stadt erhebt. In bizarren Palästen aus ölig glänzend schwarzem Basaltgestein, schwarzem Kristallglas und mit Endurium veredeltem Metall leben Hunderte von Nachtalben und mehr als tausend Wächter. Beide Rassen haben sich seit ihrer Erschaffung durch Pardona gewaltig vermehrt und arbeiten nach der Fertigstellung von Tieha Mhagra (etwa: 'Wasserstadt des Tobenden Traums'), einer zweiten, einige Meilen vom Sockel des Himmelsturms entfernt gelegenen, noch prächtigeren Stadt an der dritten Stadt Ti'Kharma (etwa: 'Stadt der Vorherrschaft' oder 'Stadt des Schicksals'). Weitere Informationen zu Ryl'Arc finden Sie auf Seite 201ff.



WAFEN UND RÜSTUNG

»Kleidung und Schutz zugleich sind ihnen aus einem schwarzen Stahl unbekannter Herstellung (alchemistische Analysen legen eine Enduriumlegierung nahe) gefertigte Vollrüstungen, zu denen immer auch schwarze Unterkleider aus unbestimmbarem Stoff getragen werden und die auf eine bemerkenswerte Kälteresistenz schließen lassen. Gleichzeitig verhüllen sie sich damit gegen das Licht der Sonne. Dies weist darauf hin, dass sie ähnlich wie Vampire das Sonnenlicht – oder wie manche sagen: Swafnirs Fluch – fürchten müssen. Im Kampf sind sie fürchterliche Gegner. Ihre aus dem gleichen Schwarzstahl gefertigten Waffen, meist Säbel oder Streitkolben, führen sie mit tänzerischer Leichtigkeit und wildem Blutdurst.«

—Analyse der Akademie Thorwal für
Hetmann Tronde Torbenson, a.a.O.

In den Zauberschmieden der Tiefen Städte entstehen bisweilen magische Artefakte, Rüstungen oder Waffen von beachtlicher Kraft. So fertigen die Nachtalben aus dem Endurium, das sie am Grund von Tiefseeegräben abbauen, reichverzierte schwarze Waffen und Rüstungen, denn mit Endurium legiertes Eisen färbt sich nicht nur schwarz, sondern verliert auch seine schmerzhaften Nebenwirkungen für Nachtalben. Sie tragen Muskelpanzer, Arm- und Beinschienen. Ihre Kleidung folgt uralten elfischen Schnittmustern und wird von dunklen oder fast weißen Farbtönen dominiert.

Wenn sie die untermeerischen Städte oder den Himmelsturm verlassen müssen, sind sie in Vollrüstungen gewappnet, die den ganzen Körper vor dem Licht der Sonne schützen. Dazu tragen sie Visierhelme, in deren Augenschlitze kunstvoll geschliffene Linsen eingepasst sind, die das ihnen unangenehme Sonnenlicht filtern. Die Lieblingswaffe der Dunkelalben ist ein schwerer, leicht gekrümmter Säbel; daneben führen sie schwere Dolche, Rabenschnäbeln ähnliche Kriegshämmer mit Dämonenfratzen und Armbrüste.

ZAUBEREI

»Wie alle Elfen können sie zaubern und beherrschen angeblich den hochelfischen Formelschatz. Kenntnis des Sensattacco und des Leib der Luft scheinen gesichert. Sie verfügen über eine beeindruckende magische Macht und setzen diese im Kampf rücksichtslos ein. Zudem wird übereinstimmend von uns unerklärlichen magischen Effekten berichtet, eine Untersuchung der Dunkelelfenmagie in vivo oder in situ wäre wünschenswert. Leider ist bisher noch keinem Collega eine Untersuchung mittels Analyse oder Oculus gelungen, da sie Menschen gegenüber für gewöhnlich feindlich eingestellt sind.«

—Analyse der Akademie Thorwal für
Hetmann Tronde Torbenson, a.a.O.

Die Shakagra beherrschen alle Zauber elfischen Ursprungs, darunter auch solche, die mittlerweile bei anderen Elfenvölkern in Vergessenheit geraten sind. Darüber hinaus sind sie äußerst bewandert in den Gebieten der Beschwörung sowohl dämonischer als auch elementarer Kräfte, außerdem haben sie sich die meisten Formeln der Beherrschungs- und der Kampfmagie angeeignet. Die Klingensänger der Nachtalben haben sich mehr auf ihre körperlichen Fähigkeiten als auf arkane Möglichkeiten besonnen. Sie kämpfen mit der Eleganz einer Sharisad und der Effektivität eines Schwertmeisters. Dazu nutzen sie ihre zauberischen Fähigkeiten, um noch effektiver zu sein: so greifen sie aus der DUNKELHEIT heraus plötzlich an, verbessern ihre Reaktionen mittel eines AXXELERATUS oder nutzen eine



Kombination aus beidem. Die Nachtalben setzen darüber hinaus ihren Gegnern gerne mit den Zaubern HÖLLENPEIN, EIGENE ÄNGSTE und SCHWARZER SCHRECKEN zu. Ein häufig angewendeter Zauber, dessen Thesis aventurischen Magiern völlig unbekannt ist, erschafft schmierige, dunkle Flecken auf Wänden oder Böden, die einen Großteil des Lichts in sich aufsaugen. Im Gegensatz zum bekannten Zauber DUNKELHEIT vermag der Zaubernde in dieser Finsternis auch nicht besser zu sehen als sein Opfer, allerdings ist die Dunkelheit nicht so vollständig wie beim DUNKELHEIT. Zudem können die Nachtalben in der entstehenden Schwärze besser sehen als bei hellem Licht.

Die Shakagra-Zauberweber kennen eine Variante des DSCHINNENRUF, die es ihnen erlaubt, die herbeibeschworenen Dschinne (fast ausschließlich Eis- oder Lufterelementare) zum Dienst Kampf zu zwingen.

Neben den genannten Spruchgebieten versteht sich eine Handvoll mächtiger Nachtalben auf eine der Freizauberei ähnelnden, aber keineswegs derart mächtige Improvisationsmagie. Die meisten von ihnen werden in den Tiefen Städten Priester Pardonas.



DIE CLANS

»Das Volk war verwirrt. Zweifel kam auf, und was eins war, ging entzwei. In diesen Dunklen Jahren der großen Zweifel, der Orientierungslosigkeit und der Rebellionen zog ein Teil des Volkes fort. Auch die Menschen kennen eine Zeit des Chaos und der Schwäche ihrer überaus kraftlosen Kultur. Doch unsere Wirrnis war weit größer. Die Menschen heischen um die Ehrfurcht ferner Götzen, die ihr Wimmern kaum erhören. Doch unsere Herrin und Göttin war unter uns gewesen. Sie hatte mit uns gelebt und uns mit ihrer Präsenz gesegnet!«

—Aus der Chronik von Ticaha Mhagra,
aus der Sprache der Nachtalben transkribiert

Die Shakagra unterteilen sich in vier Clans, die miteinander im Wettstreit um die Gunst der Göttin liegen: Der Clan der Schöpfer der Generationen (Nai Gwesyril), der Clan vom ersten Blut (Nai Nartharil) und der Clan vom letzten Blut (Nai Kzedharil) und die jüngsten Kinder Pardonas, die Kinder des Kessels (Gwenzanur), die noch keinen echten Clan bilden, für die derzeit allerdings die Stadt *Ti'Kharna* auf den Resten eines urzeitlichen Korallenriffs erbaut wird. Die Kinder des Kessels werden von den restlichen Nachtalben mit Neid und Ehrfurcht betrachtet und Pardona selbst sieht ihrer jüngsten Brut mit Befriedigung entgegen, sollen diese doch die Beschränkungen überwinden, denen die Nachtalben Zeit ihres Lebens unterworfen waren. Die Ältesten dieser Clans führen zusammen mit den Priestern Pardonas das Volk der Nachtalben, wenn Pardona sich in der Dämonenzi-tabelle befindet oder eine andere Reise unternimmt.

SPRACHE UND SCHRIFT DER NACHTALBEN

»Als Sprache dient ihnen eine seltsam verzerrte Abart des Alt-Elfischen, was eine enge Verbindung zu den Hochelfen nahe legt.«

—Analyse der Akademie Thorwal für
Hetmann Tronde Torbenson, a.a.O.

Die Sprache der Nachtalben und ihrer Diener, der Wächter, ist eine in den Ohren eines Elfen schmerzhaft klingende Abart des Asdharia, der Sprache der alten Hochelfen. Unterschiede bestehen vor allem in der für Elfen ungewöhnlich harten und schrillen Betonung der einzelnen Silben und Einflüssen aus dem Echsischen und Zhayad auf das Vokabular, die auf die häufige Benutzung dieser Sprachen durch Pardona zurückgehen. Zudem sind diverse Konzepte, wie zum Beispiel die von Freiheit, Religion und Dämonenbeschwörung, durch die extremen kulturellen Unterschiede anders besetzt. Auch die Schrift der Shakagra ähnelt dem Asdharia, allerdings finden sich auch hierin deutliche Anleihen an Zhayad und Chuchas.

DIE NACHTALBEN IM SPIEL

»In Gefechten scheinen sie von seltsamen Mischwesen unterstützt zu werden, aus deren Beschreibungen sich dämonioider Körperteile (wohl von Shruuf, Zant, Heshtot) deduzieren lassen. Dies muss als erstzunehmender Hinweis auf praktische Dämonologie, womöglich sogar auf Chimärologie gelten.«

—Analyse der Akademie Thorwal für
Hetmann Tronde Torbenson, a.a.O.

Die Shakagra sind arrogant und davon überzeugt, die einzig wahre Rasse zu sein, denn sie haben Jahrtausende mit ihrer Schöpferin zusammengelebt. Durch die Abschottung der Nachtalben von der Außenwelt, insbesondere aber durch die steten Einflüsterungen Pardonas, müssen sie als Feinde beinahe aller anderen Lebensformen gelten. Allerdings wandelt sich das Bild ein wenig, denn in den letzten Jahren sind immer mehr Shakagra an die Oberfläche gekommen und haben Kontakt zu den Menschen gehabt. Und gerade derzeit schwindet der Einfluss Pardonas merklich ... so kann es heutzutage sein, dass die Shakagra einer Heldengruppe nicht bloße Widersacher sind, sondern durchaus Interesse daran zeigen, was die Menschen umtreibt. Allein den Firnelfen bleiben sie in ewiger Feindschaft verbunden und keinen aus diesem Volk werden sie auch nur friedlich gegenüber treten. Versklavung ist das Mildeste, auf dass Firnelfen von den Shakagra hoffen kann.

Gängige Ansichten über die Nachtalben aus Sicht der ...

... **Firnelfen:** "Die *feyra*, die Nicht-Elfen, die unsere Züge tragen, sind lebendes Zeugnis für *Bhardonas* Wirken. Sie sind nicht von dieser Welt, sie sind unser Feind seit unzähligen Generationen – in einem Krieg, der nie erklärt werden musste und der nur mit der Auslöschung einer Seite enden kann."

... **Thorwaler:** In der Saga von Hetmann *Arjolf* heißt es, er hätte bei der ersten Nordumsegelung des Yetilandes an Land gehen müssen. Dort soll er neben Schneeschraten auch auf ein Dutzend im Eis gefangene Leichname, gerüstet in schwarze Helme, dunkle Plattenpanzer und mit archaischen Schwertern bewehrt, gestoßen sein. Andere Sagen, die noch aus der alten Heimat (*Hjaldingard*) stammen, künden von äußerst blutigen Auseinandersetzungen mit einem Stamm bleicher, hochgewachsener und spitzohriger Alfen, die aus dem Ewigen Eis gekommen sein sollen.





DIE YETIS – WÄCHTER ÜBER EIS UND SCHNEE

»Bei dem Versuch, völkerkundliches Wissen über die Yetis zusammenzutragen, nach denen immerhin ein ganzer Landstrich benannt ist, mussten wir überrascht feststellen, dass die etwa drei Schritt großen, weißgrau-bepelzten Wesen zu jenen aventurischen Rassen zählen, die von der Gelehrtschaft bislang am nachhaltigsten ignoriert wurden. Das, was uns heute über die Yetis bekannt ist, verdanken wir vor allem den zurückhaltenden Erzählungen der Firnelfen, dem blumigen Seemannsgarn der Nordlandsegler und Thorwaler und den von Hesinde- und Aves-Geweihten aufgezeichneten Berichten zahlreicher Glücksritter, Jäger und Norbarden. Glücklicherweise, möchte man sagen, fanden durch die Expeditionsberichte des berühmten Thorwaler Kapitäns Asleif 'Foggwulf' Phileasson einige weitere Erkenntnisse Verbreitung (...) Und so können wir heute zumindest eines konstatieren: Im hohen Norden – quasi direkt vor der Haustür der seefahrenden Nationen und nur durch Schnee und Eis von uns getrennt – harret noch immer ein unbekanntes Volk seiner Entdeckung. Eine uralte Rasse, deren Geheimnisse uns vielleicht noch ebenso überraschen werden wie jene der Trolle ...«
—aus einem Vortrag Kara ben Yngerymms von der Kaiserlich Derographischen Gesellschaft im Gareth Pentagontempel der Hesinde, 1016 BF



Kaum ein kulturschaffendes Volk Aventuriens ist so wenig erforscht wie das der Yetis – bisweilen auch als Schneeschrate bezeichnet. Manche Gelehrte sehen sie stammesgeschichtlich als Vettern der Trolle an, einige Firun-Geweichte hingegen

behaupten, sie seien Geschöpfe Firuns, die der grimme Gott neben den Eisriesen erschuf, um im hohen Norden Geheimnisse aus der Zeit der Gigantenkriege zu bewahren. Aus diesem Grund stellen wir hier einige Fakten vor, nennen aber vor allem aventurisches Wissen, so dass die Yetis auch weiterhin ein Volk zum 'selbst entdecken' bleiben.

Vom Äußeren ähneln sie Trollen, haben jedoch einen leicht spitz zulaufenden Kopf und sind gänzlich in ein schneeweißes Fell gekleidet. Sie weisen jedoch keinen starken Bartwuchs auf, wie man ihn bei Trollen oft vorfindet. Die Körpergröße eines ausgewachsenen Yetis erreicht bis zu drei Schritt, und seine Körperkraft ist übermenschlich.

Die wenigen bekannten Fakten stammen von der Auelfe Galandel Yetimutter (siehe Seite 167), die bei einem der Stämme lebt und die einigen Abenteurern mehr von den Yetis berichtete. Sollte man erst einmal das Vertrauen der Yetis gewinnen, die doch meist recht scheut leben, so ist eine Verständigung für den Kundigen möglich, da die Sprache

der Schneeschrate mit dem Trollisch eng verwandt ist – oder einem gemeinsamen Ursprung entstammt. Insofern ist sie ähnlich schwer zu erlernen, wobei es helfen kann, dass viele Yetis auch ein paar Bröckchen Elfish sprechen und gelegentlich sogar einige Wörter Garethi oder Nivesisch aufgeschnappt haben. Vor allem für Schnee, Kälte, Eis – bzw. ihre Zustandsformen und Zustände – kennen die Yetis viele Worte, die sich in keine andere Sprache übersetzen lassen. So bezeichnet *Mohummok* das noch in Bewegung befindliche Gletschereis – einer bestimmten Konsistenz – wohingegen *Hummok* für das zusammengedriftete Gletschereis steht, das sich oft meilenweit auftürmt. *Hummok* steht wiederum für die gleiche Eis, das jedoch unter den seltenen Sonnenstrahlen glatt und bisweilen brüchig wird

In den Grotten des Ewigen Eises des Yetilandes haben nicht nur einige Yetistämme ihre Dörfer, einer Andeutung der Hrm Hrm (siehe unten) ist darüber hinaus zu entnehmen, dass ein eisigblaues Grottensystem existiert, das den Zaubersehern der Yetis als heiliger Ort gilt. Das Besondere an diesen Kavernen ist, dass diese mit jeder Schneeschmelze zu wandern scheinen und daher nur von den Zaubersehern und den hartnäckigsten Jägern gefunden werden können. Hier soll auch das Geheimnis des rätselhaften Grlnack, des Weißen Jagdgottes der Yetis

Eigenname: —

Weitere Namen: *twel'fira* (isd. 'Eindringling im Eis', bei den Firnelfen), Yeti (Nujuka: Schneeschrat), Schnee-, Eis- oder Winterschrat

Gebiet: Hoher Norden, vor allem Yeti-Land

Anzahl: um 2.500, weit verteilt

Sozialstruktur: kleine Stämme mit unterschiedlicher Führung (Stammesrat, Schamane, Häuptling)

Religion: Glaube an den Jagdgott Grlnack und Frostgeister Hrnarhh

Magie: Schamanismus

Bedeutende Angehörige: Gdar (Sprecher des Ältestenrates der Hrm Hrm), Ynri (Zauberseherin der Yrn Yrn)

Bedeutsame Örtlichkeiten: Tal der Donnerwanderer (Yetiland), Eisgrotten im Yetiland, Wohnhöhlen, Ritualplätze

Auftreten: Je nach Stamm verschieden, von aggressiv bis zu defensiv. Im Allgemeinen aber sehr vorsichtig und darauf bedacht unbekannte Wesen erst zu beobachten, bevor man mit ihnen in Kontakt tritt.

Völkes Stimme: siehe unten



verborgen liegen. Die von den Yetis ebenfalls verehrten *Hrnarhh*, Frost- und Schneegeister, sind vor allem von ihren Schamanen gerufene elementare Erscheinungen. Jahrtausende der Beschwörung haben zahlreiche *Hrnarhh* mit eigenständigem und unterschiedlichem Charakter ausgeprägt, vom griesgrämigen urgewaltigen *Mmormmom* bis zum wieselflinken *Fnarf*. Auch den bedrohlichen *Vandigra* (☉ 183 A) vermögen die Yeti-Schamanen zu rufen.

STÄMME

Bis heute sind den Aventurieren nur sieben Yetistämme namentlich bekannt. Zum einen der vergleichsweise menschenfreundliche Stamm der **Hrm Hrm** im Süden des Yetilandes, der 1007 BF von der berühmten Expedition des Thorwaler Kapitäns Asleif 'Foggwulf' Phileasson und später von einigen Schatzsuchern aufgesucht wurde. Bemerkenswert ist hier die unter ihnen lebende Gandel Yetimutter, der sich um 1014 BF die Firnelte Larylla anschloss, um im Yetiland mehr über das Geheimnis der Hochelfen herauszufinden.

Der Stamm der **Yrn Yrn**, dessen Dorf im Westen des Yetilands liegt, ist ebenfalls Menschen wohlgesonnen, seit einige Recken ihnen beistanden ihren alten Zauberseher *Krnhhark* zu überwinden, der sich dem Ausgestoßenen *Rdack* angeschlossen hatte.

Ebenfalls bekannt geworden ist der Clan der **Grom Grom**, der im heiligen Tal der Donnerwanderer (siehe Seite 70) über die gerechte Verteilung der dort von *Grlnack* bereitgestellten Gaben wacht. Seit einer der ihren, ein Yeti namens *Rdack*, vorübergehend die Macht über den Klan an sich gerissen hatte, um als oberster Herrscher aller Yetis und Sohn *Grlnacks* verehrt zu werden, sind die *Grom Grom* sehr darauf bedacht, ihren Ruf als unparteiische Wächter wieder herzustellen.

Im Osten des Yetilandes lebt der gefährliche Stamm der **Bron Bron**, dem ein Häuptling namens *Rrnorg* vorsteht. Dieser Yeti wurde einst über drei Jahre von den Männern *Uriel* von *Notmarks* in den Waffendienst gepresst, konnte aber entkommen. Er versteht die Menschensprache und verfolgt alle glatthäutigen Eindringlinge mit großem Hass.

Durch norbardische Händler weiß man von den **Ngar Ngar**, einem schwer einzuschätzenden Stamm, der gegen bunte Stoffe und Waffen begehrte Handelswaren wie Pelze, Talaschin und große Mengen der giftigen *Ifirnsblüten* tauscht, ohne dass seine Motive ersichtlich wären. Das Dorf der *Ngar Ngar* wird angeblich durch eine alte Fahne mit einem bunten Greifensymbol geziert, die ursprünglich von mittelreichischen Entdeckern am Südufer des Yetilands in den Fels gerammt wurde.

Weit in der Klirrfrostwüste lebt der Stamm der **Knrm Knrm**, der anscheinend die Wege zu mehreren uralten Orten oder Mächten kennt – vermutlich auch zur Zitadelle des Eises.

Ebenfalls erwähnt sei an dieser Stelle noch eine Bande Ausgestoßener, die fast ein Dutzend Mitglieder umfasst und von dem Yeti *Rdack* angeführt wird – einem Schneeschrat, der einst die Macht über die *Grom Grom* an sich zu reißen verstand. Diese Bande ist nicht nur wegen ihrer Größe erwähnenswert, es existieren auch Hinweise, dass *Rdack* inzwischen mit den gefürchteten Nachtalben im Bunde steht.

Die **Norg Norg**, weit im Nordwesten und im ewigen Eis lebend, bewachen ein altes im ewigen Eis gefangenes Mysterium, eine aus dem Zeitalter der Insekten stammende Brutkö-

nigin (☉ 200 B). Zudem behüten sie den Weg in den Westen, da sie wissen, dass hier einst Nachtalben entlang zogen, deren Zauberkraft sie fürchten und verfluchen.

GLAUBEN UND WISSEN DER MENSCHEN ZU ...

... URSPRUNG DER YETIS

»*FIRun sandte den hundertjährigen Winter, und Hagel und Reif begruben die Lande unter ewigem Eis, und der Hass des Eises vernichtete ein Sechstel der Macht des Namenlosen, und die überlebten, wurden zu Yetis.*«

—Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten, *Auszug über den Sturz des Namenlosen*

»*Von dem uralten Trollvolk heißt es, dass diese die Yetis als "ihre Vettern" ansehen, sich aber ansonsten in hartnäckiges Schweigen über die weißpelzigen Bewohner der nördlichsten aventurischen Landmasse hüllen. Müssen wir das Alter dieser Rasse somit in Jahrtausenden oder gar in Jahrhunderttausenden messen?*«

—aus: Menschen und Nichtmenschen – Ein phänotypischer Vergleich, *Strathus zu Angbar, ca. 513 BF*

»... existiert ein Lied *Asleif Nellgardsons*, jenem berühmten Thorwaler *Skalden* aus *Waskir*, in dem dieser eine Erzählung der *Gjalsker* Barbaren aufgegriffen hat. Selbige geht angeblich auf den Riesen *'Glantuban'* zurück, dessen Heim sich irgendwo in den höchsten Gipfeln des *Firunwalles* befinden soll. Darin heißt es, der Riese habe die Schneeschrate einst als "der Böslinge Nachkommen" bezeichnet, die "erst im Weltenbrand Vernunft gefunden" hätten ...«

—aus einem Brief des *Aves-Geweihten Ludow Aventin, 970 BF*

»*Der grimme Frost gebiert nicht, er nimmt. Gedenke des Yetis, denn Strafe und Gnade sind in *Firuns* Reich oft einerlei Ding.*«

—aus einer Predigt des *Firun-Geweihten Ifirnholm von Leskari, 1006 BF*

»*Die Winterelfen nennen die Schneeschrate auf *Isdira Twel'fira* – ein Begriff, der sich am ehesten mit 'Eindringling im Eis' übersetzen lässt. Und da von den *Nivesen* der Begriff 'Yeti' stammt, der selbst bei den *Norbarden* und *Thorwalern* und später auch in den südlichen Ländern Verbreitung gefunden hat, ist anzunehmen, dass sie die ersten Menschen waren, die in *Firuns* Reich auf die Schneeschrate stießen ...*«

—aus den Lebenserinnerungen des *Weißes Mannes*, des *Firun-Hochgeweihten* von *Bjaldorn, ca. 998 BF*

... GESCHICHTE DER YETIS

»*Die *Twel'fira* waren schon im Norden heimisch, lange bevor sich unsere Brüder und Schwestern vor vielen tausend Jahren anschickten, den Himmelsturm zu errichten. Unsere Lieder künden davon, dass *Ometheons Volk* und die *Twel'fira* verschiedene Wege wählten. Nur hin und wieder waren sie *feyra*. Und zwar dann, wenn *Ometheons Volk* danach trachtete, Orte des Nordens zu erkunden, die von den *Twel'fira* als erhaben betrachtet werden (...) Das 'Lied des *Emetiel'* kündigt aber auch davon, dass sich die Überlebenden in der Zeit nach dem Fall des Himmelsturms Angriffen der *Twel'fira**



ausgesetzt sahen. Ich kann nur vermuten, dass auch sie gezielt Opfer von Pardonas schrecklichen Versuchen gewesen waren und nicht zwischen Freund und Feind zu unterscheiden wussten. Ob bei den Überfällen der Twel'fira auch ihr sinnloser Glaube eine Rolle gespielt hat, wer vermag das zu sagen? Heute kommt es nur noch bei der Jagd zu vereinzelt Zusammenstößen zwischen ihnen und uns.«

—Bigesia Schnee-auf-den-Gipfeln, Gattin des Akademieleiters von Belhanka, Kiamu Vennerim

»Die Twel'fira lebten schon lange hier, bevor unser Volk in diese Gegend kam. Unsere Lieder erzählen davon, dass unsere Vorfahren ihren Angriffen ausgesetzt waren und viele von ihnen töten mussten. Ihr sinnloser Glaube treibt die Weißpelzigen, manche Täler und Buchten von der Jagd auszunehmen. Sie mögen es auch nicht, wenn wir dort jagen; so kommt es immer wieder zu Kämpfen.«

—Diundavar wo-Schneegänse-ziehen, firnelfischer Jäger

»(...) sollen die Trolle vor 4.000 Jahren – einer Legende aus der Rohalszeit zufolge – das Erste Schwarze Auge aus dem Hort des Alten Drachen Pyrdacor gestohlen und gezielt der Obhut der Schneeschrate überantwortet haben. Ihr Motiv ist in mehrerer Hinsicht mysteriös und Anlass für zahlreiche Spekulationen. Ganz davon abgesehen, dass der Primoptolith bis heute verschollen ist.«

—aus: Von der Suffizienz rationaler Clarobservantia, noch unveröffentlichtes Manuskript von Praiodana Almira Werckenfels, Akademieleiterin des Informationsinstituts zu Rommilys

»... war dem Kauderweylsch, das dey ryppelhafftigen Seefahrer in Torwald sprekken, zu entneymen, dass weyt im schneebedeckten Norden eyn unbekannter Haufe eisfressender Wesen lebt, die von den Eynheimischen 'Yetis' genennet seyn. Die Hünen warn sich nit eynig, ob es sich bey diesen Geschöpfen um weyßbepelzte Affen handelt oder ob sey gar zu den Schratigen zählen. Nur in eynem thaten sey sich nit widersprekken, dass diese Wesen leycht reyzbar seyn und mit eynem götterlesterlikken Gewirr von Schnarr- und Schnaltzlauten auf sich aufmerkksam machen. Und, bey Efferd, wer diese ungehobelt Torwalders erleybt hat, kan sich leycht ausmalen, was das bedeyten mag ...«

—aus dem Logbuch Admiral Sanins des Älteren, um 867 v.BF, Übersetzung aus der Klugen-Kaiser-Zeit

»Du denkst, dass den Menschen nichts mit dem Yeti verbindet? Dann kennst du nicht die Legenden aus der Zeit der Stadtgründung Bjaldorns. Du wirst darin finden, dass die gesegnete Frinja den Eiskristallpalast zu Ehren Firuns mit Hilfe von sieben weißen Pelzschraten errichtet hat. Ja, da staunst du – jener Ort, an dem der Weiße Mann den Willen des Winterherrn verkündet ...«

—Iloinen Schwanentochter, Geweihte der Ifirn zu Festum und Leitwölfen des Ifirmsrudels

»Große Rätsel aber gibt noch immer der Raub des namensgebenden 'Quecksilberartefaktes' durch Yetis aus der 'Halle des Quecksilbers' vor 500 Jahren in Festum auf. Nicht nur, dass diese Tat auf ein durch und durch geplantes Vorgehen schließen lässt – niemals zuvor hat man Yetis so weit südlich ihres Stammlandes gesehen.«

—Corollku Talasanya, Spektabilität der Schule der Beherrschung zu Neersand

»Ist Euch der bis zur Invasion des Bethaniers gepflegte Brauch des Firun-Kultes vertraut, jährlich von Bjaldorn aus, beim Fest des Heiligen Mikail, 76 Pfeile nach Norden zu schießen? Auch, dass niemals einer dieser Pfeile wiedergefunden wurde? Wie auch immer, es wird Euch sicher interessieren, dass gerüchteweise zu Zeiten Kaiser Pervals doch einer dieser Pfeile wieder aufgetaucht sein soll – und zwar im Besitz eines Yetis, der an einem Bärenreisen verwendet ist! Es heißt, dass der Pfeil seit seinem Fund in den Gewölben des Klosters der Heiligen Hüter zu Glyndhaven liegt und eifersüchtig von den Praiospriestern bewacht wird ...«

—aus einem Brief des Draconiters Hesindel de Neethoja an die Garether Hesinde-Geweihte Chrysallia Stoerrebrandt

»Bitte, Ihr müsst mir glauben. Wir haben die Ladung nicht gestohlen. Ich schwöre beim Licht des Götterfürsten, dass unser Trupp während dieses Schneesturms von einem schwarzgekleideten Fremden überfallen wurde. Er hat erst die Schlittenhunde und dann meine Kameraden niedergemetzelt. Er sah aus wie ... wie ein pechschwarzer Alb! Wären diese Yetis nicht plötzlich aufgetaucht und über den Fremden hergefallen, bei Firuns grimmen Zorn, dann wäre ich heute selbst nicht mehr am Leben!«

—aus Prozessakten, Paavi, 977 BF

»Uns liegt darüber hinaus der Bericht eines Goldsuchers vor, der daraufschließen lässt, dass um 21 Hal ein Stammeskrieg zwischen den Yetis ausgebrochen ist. Dabei ging es um die Kontrolle eines wundersamen, tropischen Tals inmitten des eisigen Yetilandes. Wenn sich dieser unabhängige Bericht nicht in wesentlichen Teilen mit den Schilderungen des berühmten Kapitäns Phileasson gedeckt hätte – wir hätten ihn als phantasievolles Geschwafel abgetan.«

—aus dem Vortrag Kara ben Yngerymms von der Kaiserlich De-rographischen Gesellschaft im Garether Pentagontempel der Hesinde, 1016 BF

»Im Winter müssen wir stets damit rechnen, auch beim Blauen See und im Gebiet der Nebelzinnen auf kleinere Gruppen dieser gottlosen Yetis zu stoßen. Dann heißt es auf der Hut zu sein. Denn die praiosverfluchten Riesenaffen sind stark, wild und verschmähen bekanntlich auch Menschenfleisch nicht (...) Außerdem müssen wir vor den Schergen dieser Eishexe Glorana – möge Praios' Licht sie blenden – auf der Hut sein. Eine unserer Patrouillen vermochte erst vor wenigen Wochen einen ihrer Trupps zu stellen, der doch tatsächlich einen dieser haarigen Yetis gefangen hielt. Wahrscheinlich, um ihn in Fron- und Waffendienste zu zwingen, was schon in alten Zeiten an Letta und Frisund gelungen sein soll. Ja, die heidnischen Norbarden hier berichten sogar, dass einige dieser Schneeaffen dabei die menschliche Sprache erlernt hätten. Was natürlich Unsinn ist. Die Kameraden haben die Dämonenpaktierer jedenfalls im Handstreich niedergemacht und diesen gefährlichen Pelzriesen vorsichtshalber gleich mit.«

—aus einem Brief des in Glyndhaven stationierten Bannstrahlers Praiowill Greiber an einen Kameraden in Wehrheim, 1023 BF

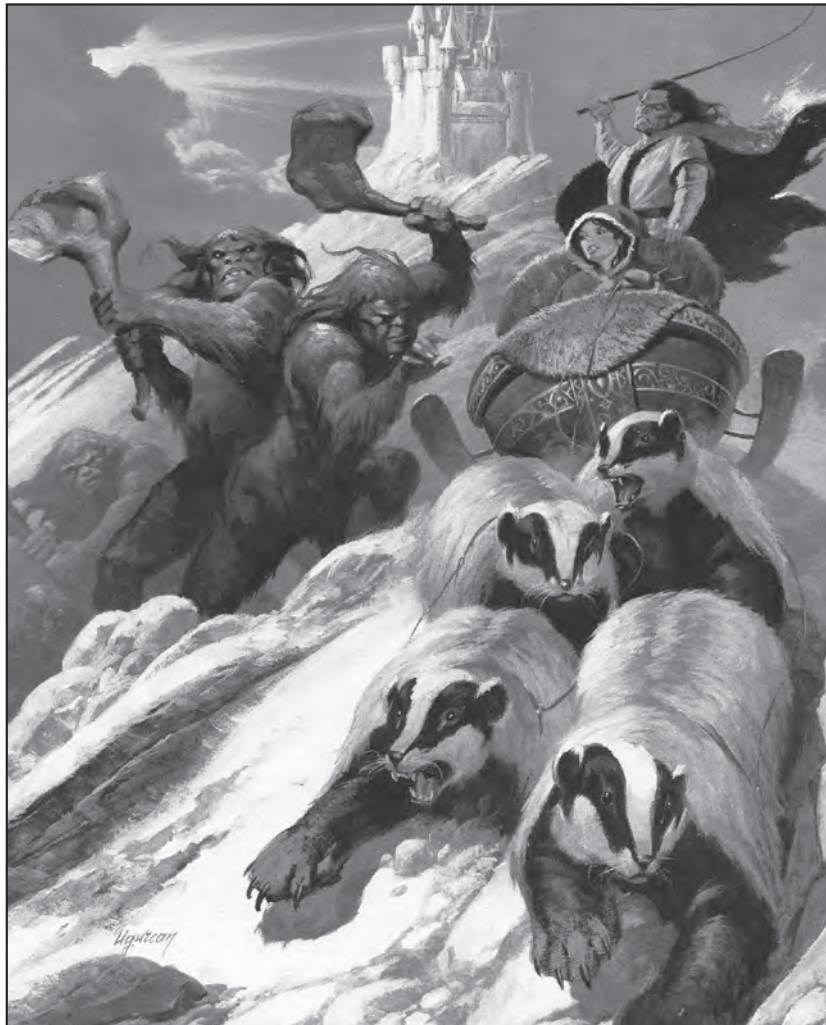
... KULTUR UND LEBENSWEISE DER YETIS

»Die Yetis leben in Stammesgemeinschaften, die über das ganze Yetiland verteilt sind. Insgesamt mag es wohl um die 20 Stämme geben, die jeweils zwischen 40 und 60 Mitglieder umfassen. Der Kontakt zwischen den einzelnen Sippen ist eher loser Natur und



von großer Vorsicht geprägt, was offenbar dem reinen Selbstschutz dient. Denn immer wieder kommt es zwischen den Yetis zu Fehden, die stets den gleichen Anlass haben: Streit um Jagdgründe, Diebstahl von Beute und nicht zuletzt Frauenraub. Gerade die Yetifrauen werden zusammen mit dem Kinderreichtum als der größte Schatz eines Stammes angesehen (...) Die Stammesgeschichte werden in der Regel von einem Ältesten- oder Bestenrat gelenkt, dessen Entscheidungen ebenso langwierig wie unumstößlich sind. Einige wenige Stämme sollen aber auch auf einen einzelnen Häuptling hören: in der Regel der größte Schamane oder der bedeutendste Jäger der Sippe.«

—Galandel Yetimutter, beim Stamme der Hrm Hrm lebende Auelfe



»Die, von denen ihr wisst, sind entweder lose Jägergruppen oder Banden von Ausgestoßenen. Beides Twel'fira, die wie Nomaden das Land durchstreifen und die es zuweilen bis in die Grimmfrostöde verschlägt. Gerade die Ausgestoßenen stellen eine echte Gefahr dar, da sie als Einzelne nichts mehr zu verlieren haben und mit dem Tod bestraft würden, würden sie je wieder zu ihrem Stamm zurückkehren ...«

—Erzählung der Jägerin Elodiron Kristallglanz, aus den fürstlichen Archiven, Havena, ca. 983 BF

»Tatsächlich scheint mir, von den Firnelven vielleicht einmal abgesehen, keine andere Rasse derart ideal an die lebensfeindliche Umwelt des klirrenden Frostreichs angepasst wie unsere etwa

drei Schritt hohen, weiß-grau bepelzten Gastgeber. Sie leben in gewaltigen, halbkugelförmigen Schneehütten, wie sie angeblich auch die Firnelven auf der Jagd und die Schneegoblins bauen. Nur sehr viel größer (...) Alles Streben ist auf den Jagderfolg ausgerichtet. Robben, Firunsbären, Mastodonten, Karene – es existiert kaum ein Tier, das sie nicht mit ihren Knochenspeeren bezagen. Da sie aber kein Feuer kennen, ja, sogar mit Wut und Abscheu auf unsere Versuche reagiert haben, ihnen Travia wärmende Gabe nahezubringen, verzehren sie alles roh. Es hat daher, Travia verzeih uns, sehr viel Überwindungskraft gekostet, ihre Speisen anzurühren, die uns von Gdar, dem Sprecher des Ältestenrates, dargeboten wurden: rohe Robbenleber, stinkender Fischtran, der Mageninhalt erschlagener Boronskuttentaucher,

ein eisiger Brei aus Mastodontenhirn, handwarmes Firunsbärenblut, gelbe Fettschwarten und natürlich sehr viel roher Fisch und blutiges Fleisch. Genau genommen war ich die einzige unter uns, die Travias Prüfung zur Gänze überstanden hat (...) Zu unserer Überraschung boten sie uns nach zwei Tagen plötzlich frische Früchte an. Damit aber ging ein Geheimnis einher, das wir erst später lüften sollten ...«

—Shaya, Travia-Geweihte und Teilnehmerin der Expedition ins Yetiland unter Kapitän Phileasson 'Foggwulf', 1007 BF

... WELTBILD DER YETIS

»Von 'ner Elfe namens Galandel, die es vor Jahrzehnten zu den Hrm Hrm verschlagen hat und seitdem unter ihnen lebt, ham wir in Erfahrung gebracht, dass die Yetis sich selbst als Kinder "Grlnacks" ansehen. Ja, ich weiß: Hört sich wie Genickbruch an. Dieser Grlnack ist ihr Großer Weißer Jagdgott und sendet den Schnee, hat aber auch alles jagdbare Getier und alle Früchte erschaffen. Und bei Swafnir, ich will 'nen Krug Bilgenwasser verschlucken, wenn dahinter nicht unser oller Firun steckt. Das wohl.«

—aus einer Erzählung des Asleif 'Foggwulf' Phileasson

»... Die sündigen Verräter leben noch! Verborgen in Schnee und Harsch lauern sie. Sie warten die Äonen ab und warten auf ein Zeichen.

Auf SEIN Zeichen. Und wenn unsere Wacht nachlässt, werden sie wieder zuschlagen. Wie ein malmender Gletscher werden sie über uns herfallen! Ihr Verblendeten zweifelt? In den 'Annalen' steht es schwarz auf weiß. Jenes über jeden Zweifel erhabene Werk, das uns vom Sturz des Namenlosen und seinem Hohepriester Kerbhold kündigt*. Kerbhold, der Ketzler! Begreift endlich die Wahrheit, ihr Narren. Die volle Wahrheit! Kerbhold ist ein trollischer Name, und kein Troll streitet die Verwandtschaft mit den Yetis ab. Die Trolle aber sind ein Volk des Gottfreulvers. Ein Sechstel, sage ich. Ein Sechstel! Wacht auf und vernichtet sie, bevor des Giganten verderbte Brut uns vernichtet ...!«

—aus der Predigt eines fanatischen Praios-Predigers in Paavi, 917 BF



... MAGIE DER YETIS

»Lasst euch gesagt sein, dass zumindest ihre Schamanen, die die Yetis 'Zauberseher' nennen, sich sehr wohl darauf verstehen, ihr mandra zu nutzen. Allerdings betrachten die Yetis diese Gabe als Gunstbezeugung Grlnacks, ihres Weißen Jagdgottes, die dieser nur weitergibt, wenn eine Schamanin und ein Schamane zueinander finden (...) Die Hrm Hrm haben ihren Zauberseher schon vor vielen Jahren verloren. Und in mir sehen sie offenbar eine Art von Grlnack gesandtem Ersatz (...) Angeblich existieren geheime Plätze, an denen sich die Yetischamanen treffen, wenn der Nordstern ihnen dies flüstert (...) Es heißt, dass die Zauberseher bei ihrer Initiation einen Zweikampf mit einem geheimnisvollen Firunsbären austragen müssen. Aber ähnliches behaupten die Yetis auch von den jungen Kriegern, die ihre Mannbarkeitsprüfung ablegen (...) Von Rnhor, dem größten Jäger der Hrm Hrm-Yetis, habe ich erfahren, dass ihre Schamanen mit den 'Hrnarhh' sprechen können, geheimnisvollen Frostgeistern, die sich angeblich in Gestalt von Schneewehen und Eiszapfen zeigen. Außerdem vermögen sie aus Eingeweiden die Zukunft zu lesen, die Geister ihrer Vorfahren um Rat zu fragen und die Jäger in Zeiten des Hungers zu jagdbarem Wild zu führen. Ja, sie seien angeblich sogar dazu imstande, Schneestürme, Frost und Hagelschlag herbeizurufen, wenn ein Stamm von großer Gefahr bedroht wird.«

—Galandel Yetimutter, beim Stamme der Hrm Hrm lebende Auelfe

YETIS IM SPIEL

Die Yetis sind ein Mysterium des Nordens. Hunderte Abenteurer sind schon ausgezogen, die Schätze des Yetikönigs zu bergen, und die meisten davon haben nicht einmal einen Yeti zu Gesicht bekommen. Andere Schatzsucher wurden von Yetis erschlagen, als sie an äonenalte Geheimnisse rühren wollten, wiederum andere wurden von Yeti-Schamanen in Zusammenhänge eingeweiht, die sie über Nacht ergrauen ließen. Als Mitstreiter gegen die Machenschaften der Nachtalben oder das Reich Gloranas können Yetis eine große Hilfe sein, aber auch zu problematischen Verbündeten werden, wenn die Verständigung nicht richtig funktioniert und die Helden an alte Tabus rühren oder in einen Konflikt zwischen Firnelfen und Yetis geraten.

Bei der Begegnung mit Yetis sollte immer das Fremdartige und Unbekannte im Vordergrund stehen, selbst über Orks, Waldmenschen und Trolle weiß der Aventurier mehr als über das weitab der menschlichen Zivilisation lebende Volk der Schneeschrate.

DIE SCHURACHAI – GEISTER IM EIS

»Fünf Hände waren es, angeführt von mehreren Orkwebeln, die wahllos axtschwingend über die Häuser Nysjunens herfielen und den Nivesen alles raubten. Erst als sich viele Bewohner mit Speer und Bogen zusammenrotteten und mein mandra sprach, wichen sie zurück. Doch die sala, die den Magiern wider Gloranas Reich Unterkunft und Schutz bieten sollte, war in Flammen aufgegangen. Einen der Weißpelze konnte ich in Band und Fessel schlagen, und er spie mir orkisch entgegen: "Die Zeit kommt, wo die Felle auf immer weiß und der Mond auf immer rot werden. Ihr Blankhäute werdet ihn mit Blut färben und die Dritte der Welten werdet ihr nie sehen. So spricht der Maruk, so fegt der Wind es über alle Steppen."«

—Anastasius Silberhaar, Leiter der Schule des direkten Weges zu Gerasim, 1023 BF

HERKUNFT UND GESCHICHTE

Die ältesten Überlieferungen der Schurachai berichten davon, dass sie einst aus einem 'Gebirge des Sonnenuntergangs' im Westen vertrieben wurden und danach den Wilden Zwergen in deren lichtlosen Pilzkammern für Jahrhunderte als Sklaven dienen mussten. Dort blick die finstere Dunkelheit ihr schwarzes Fell aus, so dass sie ihre heutige Gestalt annahmen. Ein mythischer Eiszauberer, den sie 'Riul'Sari' nennen, befreite sie jedoch aus ihrer Knechtschaft und versprach vor seinem Verschwinden, er werde einst zurückkehren, um tausend Monde über sie zu herrschen (👁️ 178 C). Über das Orkland und ihre schwarzfelligen Vettern dort besitzen die Schurachai heute kaum noch konkretes Wissen.

Das nutzte im Jahr 1020 BF Uigar Kai, oberster Schamane aller Schwarzpelze und Herr der Drei Welten, der sich mit seinen wenigen Getreuen nach der Flucht aus Khezarra (siehe dazu **Roter Mond 115**) am Rand der frostklirrenden Eiszinnen niederließ und sich zum *Maruk* (olog.: Anführer, Erster beim Essen) der Schurachai aufschwang: Er erklärte den Weißpelzorks, dass er der zurückgekehrte Riul'Sari sei, der sie in das neue Zeitalter des Blutmondes und Weißhaars führen und ein neues Orkreich schaffen würde, dessen Grenzen allein Tairach selbst zu überblicken vermöge.

Um eben solche Macht über das Eis zu erlangen wie der legendäre Eismagier, ging Uigar Kai samt seiner Okwach (orkisch: Krieger) unter kehligen Gesängen einen Pakt mit Nagrach ein, den er allerdings nicht als Erzdämon begreift, sondern als verkörperte Naturgewalt, die dem Wirken Brazoraghs entgegen steht. Dieser Pakt färbte das Fell der Orichai ebenfalls weiß

Eigenname: Schurachai

Weitere Bezeichnungen: Weißpelzorks, Schneorks

Gebiet: Eiszinnen

Anzahl: etwa 1.000

Sozialstruktur: Patriarchat, loser Sippenzusammenhalt

Religion: abgewandelte Orkgötter (*Karmorrhagh*, *Efrun*, *T'Eirra*, *Brthona*, *Ghurqch* und *Inkra*), Schamanismus

Magie: Schamanen

Bedeutende Ahnen: Uigar Kai (eigentlich ein Orichai)

Bedeutende Angehörige: Kholshach (derzeit Maruk und höchster T'Eirra-Schamane der Schurachai)

Bedeutsame Örtlichkeiten: Kharrtak

Auftreten: ihrem lebensfeindlichen Umfeld angepasstes Orkvolk mit eigenständiger Kultur



und gewährte ihnen ewige Jugend – nahm ihnen dafür aber ihre Fruchtbarkeit.

Obwohl manche Schurachai am Herrn der Drei Welten zweifelten, folgten ihm die meisten, so dass seit 1022 BF Gerüchte von weißpelzigen Orks in Nordaventurien die Runde machen, die wahllos marodierend Ansiedlungen angriffen.

Als Maruk thronte Uigar Kai lange in den Tiefen seines Knochentempels Kharrtak und sinnierte über seine finsternen Pläne, bis er im Jahre 1033 BF eilig die Eiszinnen verließ und nach Süden reiste. Von dort kehrte der Schamane nicht zurück, seine Kämpfer brachten allein die abgeschlagenen Köpfe seiner beiden Kriegsogor zurück nach Kharrtak (siehe dazu das Abenteuer **Der Mondenkaiser**).

Seit dieser Zeit herrscht *Kholshach*, Lieblingsschüler Uigars und T'Eirra-Schamane der Schurachai, über den kalten Thron und die Elfenhauttrommeln von Kharrtak.



ÄUßERLICHES

»Selbst ich bemerkte die fialgra erst spät, denn ihr Fell war weiß wie Firm und ihre Sohlen leise wie Schneefall.«

—Anastasius Silberhaar, Leiter der Schule des direkten Weges zu Gerasim, 1023 BF

Die Schurachai besitzen einen reinweißen Pelz, der sie beinahe kälteunempfindlich macht – ein großer Vorteil in den Eiszinnen, in denen eisige Winde über die schroffen Grate ziehen und die so gut wie nie schneefrei sind. Zwar verbirgt sie ihr glanzweißes Fell im Winter perfekt, doch sind sie im kurzen Sommer dafür um so mehr geplagt: Tundramücken und fingerlange Orkbremsen fallen in ganzen Schwärmen über sie her. Und da selbst Egelschreck nicht gegen die Plagegeister hilft, kann ein Händler, der die seltene Orkbremsensalbe mit sich führt, das Geschäft seines Lebens machen oder alles verlieren – Salbe und Leben.

Die Schurachai sind äußerst flink und hinterlassen kaum eine Spur im Schnee – angeblich soll ihr dichtes Fell und raues Leder sie sogar vor Belshirashs Blutharsch (siehe Seite 151) schützen, in den sie bisweilen vordringen, um zu jagen. Alle Angehörigen des Volkes tragen die Bemalung eines Krä-

henfußes auf der höckrigen Nase und Stirn, an deren Farbe man ihren Rang erkennen kann. Je heller und farbiger der Krähenfuß, um so angesehener ist der Ork innerhalb seiner Sippe oder sogar des ganzen Stammes, wobei alle Rottöne allein den T'Eirra-Schamanen vorbehalten sind. Angesehene Krieger oder mächtige Schamanen tragen dieses Signet sogar als Ziselierung auf metallenen Hülsen, die sie über ihre Hauser stülpen. Dabei soll dieser Krähenfuß den Blick der Göttin Brthona auf den Schurachai lenken, damit sie ihn sicher in die jenseitige Welt führen kann.

Gerüstet sind die Schurachai zumeist mit Fellschurzen oder Gewändern aus hellem Grobleinen, die mit Metallplättchen verstärkt sind, manche tragen erbeutete Hörnerhelme. Ihre Arbache, Byakkas und Gruufhais sind manchmal mit Giftpaste von Mandragora oder Shurinknolle bestrichen.

VOM LEBEN DER SCHURACHAI

Die Sippen der Schurachai sind ein wenig urtümlicher strukturiert als jene des Orklandes. Man kann sie beinahe mit einem Wolfsrudel vergleichen, dem jedoch nur ein Leitwolf vorsteht, der das ganze Rudel kontrolliert und den einzelnen Mitgliedern ihre Rolle zuweist. Die Bezeichnungen unterscheiden sich dabei nicht von denen der Orksippen weiter im Süden. Angeführt werden die Sippen von einem *Harordak* (Häuptling und/oder Schamane). Danach folgen die *Khurqach*

(Jäger und Krieger), die *Drasdech* (Handwerker) und *Grishik* (die Sammler, denn Landwirtschaft betreiben die Schurachai keine). Unterste Stufe bilden auch bei den Weißpelzorks die *Ergoch* (Sklaven). Auch in den Eiszinnen sind die Orkfrauen rechtlos, haben aber – wie bei den südlicheren Vettern – als Belohnung weitreichende Bedeutung. Die Bindung zwischen einzelnen Sippen ist nicht sehr groß, nur wenn die Trommeln von Kharrtak dumpf über das Eis hallen, folgen sie alle dem Ruf des Maruk zu Götterdienst, Kriegsrat oder Beutezug.

Die wahre Leidenschaft der Schurachai gilt der Jagd. Das Umherziehen über die Weiten der Tundra und die Hatz in kleineren Jagdgruppen scheinen ihnen seit der Gefangenschaft in den Kammern der Brobim als höchstes Gut zu gelten. So setzen sie Mammuts, Schneelaurern und vor allem Firnelfen nach, die sie mit Vergnügen und Hartnäckigkeit tagelang verfolgen. Und obwohl die Firnelfen ebenso gut an die Umgebung angepasst sind und zudem über Zauberei gebieten, gelingt es den Schneorks bisweilen, eines der verhassten Spitzohren mit dem Speer zu fällen: präparierte Elfenohren, um den Hals getragen, gelten als hochangesehene Trophäe unter den Schurachai. Sehr wohl achten die Schneorks bei ihrer Hatz auf Firnelfen argwöhnisch drauf, keine reinschwarz gewandeten



‘Spitzohren’ zu verfolgen, in denen sie Sendboten und Prüfsteine der Göttin Brthona sehen. Allein Wölfe, in denen sie die guten Geister ihrer Umgebung vermuten, und Harpyien als Sendbotin der Brthona sind ihnen tabu. Dabei erzählen die T’Eirra-Schamanen, dass die Göttin sich den Schurachai zunächst auch in Gestalt einer Harpyie offenbart habe und sie erst seitdem begonnen haben, ihre Gesichter mit Krähenfüßen zu verziern. Die Wilden Zwerge führen einen Schanzkrieg gegen die ehemaligen Sklaven, die immer wieder versuchen, sich an ihren ehemaligen Peinigern zu rächen, und ihre Bingen überfallen, um an Metall für ihre Schmieden zu gelangen. Mit den Fjarningern teilen die Schurachai dagegen ein krudes Ehrgefühl, so dass es bisweilen zu harten Wettkämpfen zwischen den beiden Völkern kommt. Zu anderen Glatthäuten haben die Schurachai so gut wie keinen Kontakt.

Meist streifen die Schneeorke in kleinen Gruppen von drei bis fünf Khurkach (olog.: Jäger und Krieger) über Eissteppe und Gletscherklüfte. Sie attackieren einzelne Jäger, Nivesen, die Freunde der Wolfsfeinde, aber auch Diener der kalten Herrinnen aus dem Eisreich. Nur selten rotten sich die Sippen planvoll zusammen, um mit rauen Kriegsrufen, die von vergossenem Blut und der Ewigkeit des Todes künden, Zwergengingen, menschliche Siedlungen oder dämonische Eisnadeln anzugreifen, wobei sie sich als zähe Streiter erweisen.

Ihre Behausungen errichten die Schurachai oft in von Messergras oder kruden Palisaden geschützte Kuhlen oder versteckten Tälern rund um den Blauen See sowie in den Nebel- oder Eiszinnen. Dabei ziehen sich die Weißpelzorks niemals in Höhlen zurück, sondern wählen ausschließlich *Riyacharts* (Zelte aus Mammutfell oder -leder) oder Schneehütten zu ihrem Lager. Anscheinend ertragen sie es nur schlecht, in festen Wänden eingesperrt zu sein.

WELTSICHT UND GLAUBE

»So kamen die vier Brüder Karmorragh, Efrun, T’Eirra und Inkra zusammen und maßten sich an der Ungenannten miteinander. Als diese eine Tochter gebar, erkannte T’Eirra sie als die Seinige und nahm sie zu sich. Die Ungenannte hingegen wurde von den drei Brüdern an den Rand des ewig kalten Landes verbannt.«

—Mythologie der Schurachai

Das reichhaltige Götterbild der Schurachai unterscheidet sich maßgeblich von dem ihrer Vetter im Orkland. Sie beten zu **Karmorragh** und **Efrun**, die Naturgewalten verkörpern und einen ewigen Kampf mit den ‘Wolfsfeinden’ ausfechten: Eisspeere der Götter prallen auf harschstarrende

Wolfsleiber und zerspringen in kalte, vom Himmel regnende Splitter, der Tritt der Wolfsgiganten wirbelt Schneegries und Firn auf und erzeugt Stürme. Das Aufeinanderprallen ihrer Waffen erzeugt gar die Wanderlichter, die nächtens im Norden am Himmel stehen. **T’Eirra** und seine Tochter **Brthona** stehen hinter den Sternen und lachen nur über dieses Geplänkel, sie sammeln nach dem Glauben der Schurachai die Toten und ihre Leiber. **Inkra** ist der ewige Widerpart aller anderen, denn er möchte das Eis tauen und die Welt im Wasser ertränken, in dem der Ottergott **Ghurkch** umherschwimmt. (👁️ 201 A)

Daneben kennen auch die Schurachai die **Zorkyach** und **Harrguhlach**, die Geister des Blutes und die ihrer Ahnen, die sie allerdings in Wolfsgestalt verehren und mit denen der Schamane der Sippe spricht und deren Willen er deutet.



MAGIE UND GÖTTERDIENER

Bei den Schurachai übernimmt beinahe immer der Schamane die Führung einer Sippe, denn er wird als Statthalter Riul’Saris betrachtet. Er ist es, der die Überlieferung und die Geschichte bewahrt und an Auserwählte weitergibt (wobei sich diese allerdings deutlich von der ihrer Vetter im Orkland unterscheidet). Stets ist er – mit Ausnahme seiner Schüler – der einzige Magiekundige der Sippe und immer ein T’Eirra-Schamane.

T’Eirra und seine Tochter Brthona sind die machtvollsten Wesen von jenseits der Sterne, die dem Schamanen die Kraft verleihen, mit der er wirken kann (und mit der viele von ihnen immer wieder auch versuchen, das Wirken des Eishexers Riul’Sari nachzuempfinden). Nach Überlieferung der Schurachai-Schamanen können sämtliche Geister nur mit Duldung T’Eirras und Brthonas handeln, und daher sind deren Anrufungen und Opfer und zu ihren Ehren das verbreitetste Mittel der Schamanen, um ihren Aufgaben nachzugehen, die meistens darin bestehen, Geister zu vertreiben oder zu bannen und andere zu rufen, damit die Toten in das Reich T’Eirras eingehen können.



Wie bei ihren Vettern im Orkland sind auch unter den Schurachai nur diejenigen männlichen Kinder berufen, die in einer Stunde des roten Mondes geboren werden. Und auch sie erhalten schon während ihrer Kindheit die kupferne Mondscheibe als Zeichen, auserwählt zu sein, ebenso wie einen dunkelroten Krähenfuß im Gesicht.

SPRACHE

»Orkenland? Die Weißborken kennen kein Orkenland nicht. Wissen nicht einmal nicht von den schwarzfelligen Orken nicht und sprechen ein fremdlich, fremdliches Orkisch wohl.«

—ein Yeti der Hrm Hrm zu einem Südländer,
übersetzt von Mutter Galandel

Die Schurachai sprechen beinahe eine eigene Sprache, die jedoch einigermaßen verständlich ist, wenn man des *Ologhaijan* mächtig ist. Die Sprache der Weißpelzorks ist aber von vielen Rogolan-Lehnwörtern durchsetzt, die sie sich vermutlich während ihrer Knechtschaft bei den Brobim angeeignet haben. Wer beide Sprachen beherrscht, kann sich weitgehend problemlos mit den Schurachai verständigen. Erstaunlich ist, dass die Schurachai sich zur Kennzeichnung von Verbotenem oder Heiligem Zeichen angewöhnt haben, denen sie magische Macht beimessen und die Angram-Runen erstaunlich ähneln. Auch diese haben sie aus den Bingen der Zwerge mitgebracht und selbst wenn sie keinerlei wirkliche Macht besitzen, kann man sie dazu nutzen, die Schneorks zu beeindrucken oder zu vertreiben.

DIE SCHURACHAI IM SPIEL

Durch die Vertreibung, die Gefangenschaft bei den Zwergen und damit verbunden durch den fehlende Kontakt zu anderen Orks haben die Schurachai einen weitgehend eigenständigen Glauben und eigene Sitten entwickelt, die sich teilweise dramatisch von denen ihrer Brüder im Orkland unterscheiden.

Zwar ist ihre Kultur noch so nahe an der orkischen, dass Helden sofort erkennen, dass sie es mit 'Weißpelzen' zu tun haben, aber ihr Aussehen und ihre archaisch-anderartige Kultur macht auch sofort klar, dass die Schneorks anders sind als der gemeine 'Schwarzpelz'.

Meistens werden die Schurachai für reisende Heldengruppen eine echte Gefahr sein, weil sie in ihnen einfaches Jagdwild erkennen. In einem solchen Fall hetzen sie ihre Beute, bis sie sie entweder erlegt, sie gefangen und versklavt oder als Opfer nach Khartak geschafft haben. Sie können ihnen womöglich aber auch aufgeschlossen entgegentreten, weil sie sich friedlichen Handel erhoffen. Die Reaktion der Schurachai auf die Helden kann unterschiedlich und überraschend ausfallen.

Dass die Weißpelzorks nicht bis ins letzte Detail beschrieben sind, lässt Raum für weitere Bräuche und Sitten, die je nach Situation ausgestaltet werden können.

WILDE ZWERGE

Eigenname: Brobim, Einzahl: Brobo (m), Brobaxna (w)

Weitere Bezeichnungen: Dwerger (Fjarninger); Jukaulaunuk ('Eisbärte', Nivesen)

Gebiet: Eiszinnen, Nordwalser Höhen, Westhänge des Ehernen Schwerts, Gerüchten zufolge auch in anderen Gebirgen Nordaventuriens

Anzahl: etwa 800 bis 1.000

Sozialstruktur und Herrschaft: einzelne Bingen von je einer bis einem halben Dutzend Sippen, die von Ältesten geführt werden; Bergkönig in Murkhall, der als König aller Brobim gilt, aber de facto aber nur in den Eiszinnen Einfluss hat

Religion: Verehrung von Feuer und Ahnen, Ingra als ruhender Schöpfergott, Elfen gelten als Götterkinder

Magie: Geoden (nur männliche Brobim) als Naturzauberer und Priester

Bedeutende Ahnen: Tafka Sohn des Gafka (Gründer Murkhalls), Rukus der Ausgestoßene (Finder des Polardiamanten Agam Bragab), Fafka Sohn des Dafka (verlor den Polardiamanten an Ifirn)

Bedeutende Angehörige: Gafka Sohn des Mafka (König in Murkhall)

Bedeutsame Örtlichkeiten: Murkhall (größte Binge)

Auftreten: zurückgezogen, fremdenfeindlich

Die Wilden Zwerge des nordöstlichen Aventuriens sind ein rohes Zwergenvolk mit geringen handwerklichen Fähigkeiten, das nur noch wenig mit den Angroschim der mittelaventurischen Gebirge gemein hat. Die Brobim treiben Handel mit einigen Norbardensippen und kommen hin und wieder mit Nivesen, Firnelfen oder den verfeindeten Schneorks in Berührung. Im Bornland sind sie Märchenfiguren, im restlichen Aventurien praktisch unbekannt.

HERKUNFT UND GESCHICHTE

Es ist nicht mehr als eine Mutmaßung, dass die Wilden Zwerge Abkömmlinge des Volkes Brogars seien, das Xorlosch am *Tag des Zorns* verließ und dessen Spur sich im Ehernen Schwert verliert. In ihren Sagen berichten die Brobim selbst von einer längst vernichteten Heimatbinge, die sie verlassen haben. Nachdem sie von übermächtigen Riesen in blutigen Kämpfen fast ausgelöscht worden waren, kamen sie aus dem warmen Süden in den eisigen Norden. Möglicherweise hat der alte Ingra-Kult der Nivesen und nördlichen Siedler seinen Ursprung bei den Wilden Zwergen. Brobim waren auch an der Errichtung des Notmärker Ingra-Tempels beteiligt. Vor Jahrhunderten hielten die Brobim von Murkhall die Shurachai als Sklaven, ehe diese sich befreien konnten.



ÄUßERLICHKEITEN

Die Brobim weisen größtenteils dieselben körperlichen Eigenheiten aller Zwerge auf. Fast alle Wilden Zwerge sind Linkshänder. Rechtshänder werden von ihnen äußerst misstrauisch beobachtet und werden leicht zu Außenseitern. Einige gelehrte Geweihte der Hesinde, denen diese Eigenart bekannt ist, leiten daraus die Redewendung "zwei linke Hände haben" für handwerkliches Ungeschick her. Eine Erklärung für diese sonderbare Spielart der Natur haben sie jedoch auch nicht – und auch den Brobim ist diesbezüglich nichts Erhellendes zu entlocken.

Die Wilden Zwerge pflegen eine fast obsessive Vorliebe für archaischen Körperschmuck und durchstechen Brust, Nase, Lippen, Ohren und andere Körperstellen mit Nägeln, Ringen und Haken. Anhand dieses Metallschmucks und anhand der Brandnarben, die jeder erwachsene Zwerg trägt, kann man einiges über Alter, Sippe, besiegte Gegner und ähnliches ablesen.

Um diese Zierde zur Schau zu stellen und wegen der Hitze in ihren Hallen tragen die Wilden Zwerge daheim meist nur spärliche Kleidung, etwa Lendenschurze, kurze Hosen oder nietenbeschlagene Lederröcke, dazu schwere Stiefel; Frauen legen zudem ein ärmelloses Mieder oder metallene Brustschalen an.

Bei Ausflügen an die Oberfläche schützen schlecht gegerbte und genähte Fellumhänge und Pelzmützen vor der Kälte, Lederrüstungen vor den Pfeilen, Klingen und Bissen von Feinden. Waffen bestehen meist nur aus Holz und Feuerstein, etwa Dolche und Speere. Eine metallbeschlagene Keule oder ein krude in Form gehämmertes Beil ist bereits eine Kostbarkeit, eine für viel Gold und gezüchtete Kristalle gekaufte norbardische Axt oder Kettenhemd ein Schatz.

LEBENSWEISE

Die Bingen der Brobim befinden sich stets in der Nähe von Vulkanen oder vulkanisch aktivem Untergrund. Sie treiben ihre Stollen bis an den Rand des Magmas ins Gestein, nutzen natürliche Kavernen und graben auch in langwieriger Arbeit künstliche Höhlen aus. Über der Erde ist von ihren Siedlungen wenig zu sehen. Die Eingänge und Luftschächte der Bingen sind gut verborgen, so dass einem ahnungslosen Wanderer nicht auffällt, dass Zwerge im Gebirge hausen.

»Große Kavernen bieten den Brobim alles, was sie benötigen. Auf Farmen sprießen wundersame Pilze wie der Laternenpilz, der nahrhafte Brot-Bovist und der bauchige Bier-Bovist, aus dem Wasserbeutel gefertigt werden. Knotige Flechten sollen gegen die bisweilen grassierende Zwergenpest helfen. Mehr als schritthohe Drachenstäuberiche und Riesenboviste erheben sich bis zur Höhlendecke. Beim zelebrierten Abendmahl frage ich mich nur, woher die Milch stammt, denn Weiden für Kühe konnte ich bislang nicht entdecken. Und warum schmeckt dieses schnell berauschende Bier derart nach Shamahampions?«

—Ingerimm-Geweihter
Ragondir, 999 Hal



In den Pilzkavernen lassen die Wilden Zwerge gefangene Menschen als Sklaven arbeiten, da diese Arbeit als minderwertig angesehen wird. Die Sklaven erhalten schwere, eiserne Halsringe und Brandmale, die den Status und den Besitzer kennzeichnen.

Auch die Viehzucht wird unter Tage betrieben. Dabei müssen sich die Brobim auf diejenigen Tiere beschränken, die ein Leben ohne Sonne ertragen können oder gar bevorzugen. Große Käfer und Gruftasseln ziehen schwere Lasten und tragen Abraum fort. Auf dem Speiseplan stehen Pilze, Käferarten, Würmer und Maden, wobei letztere auch gehalten werden, um deren nahrhaftes Sekret als Milchersatz zu gewinnen. Ratten verzehren übrig gebliebene Reste und sorgen für Reinlichkeit, und wenn es zu viele werden, kommen sie ebenfalls in den Kochtopf. Bergleute, Hüttenkundige und Kristallzüchter gewinnen die Schätze der Erde. Jäger und Stammeskrieger erlegen essbare Kreaturen der tiefen Höhlen und halten unterirdische Feinde wie Wühlschraten, Tiefenscherer und Höhlenspinnen von der Binge fern.

Die Brobim haben einige Wühlschraten unterworfen, die besonders gefährliche Tunnelarbeiten durchführen müssen. Doch das ausgeklügelte Stollensystem wird regelmäßig von den wilden Brüdern jener Schrate gefährdet, die sich ihrerseits ohne erkennbares Ziel durch den Fels graben.

Kinder und weibliche Wilde Zwerge verlassen niemals die Bingen, Männer nur zu wenigen Gelegenheiten: Sie begeben sich auf Sklavenjagd oder schlagen Holz im Frühling, "wenn die Kälte des Frostdrachen zurückweicht". Über Tage sind sie wachsam, scheu und wollen möglichst wenig Zeit unter freiem Himmel verbringen. Bei längeren Aktivitäten werden Wachen abgestellt, die beobachten sollen, ob sich Fremde oder Drachen nähern. Wer mit den Wilden Zwergen Handel treiben will, muss üblicherweise ihre Bingen aufsuchen – bzw. zunächst erst einmal finden.



HANDWERK

Die Handwerkskunst der linkshändigen Brobim ist bestenfalls 'rustikal' zu nennen und lässt einen Angroscho erschauern. Es scheint fast, als sei das Volk zur Unfähigkeit verwünscht worden. Sämtliche Erzeugnisse wirken asymmetrisch und krude, wie fehlgeschlagen. Gänge und Steinhäuser sind mitunter beängstigend schief, Inschriften und Friese unsauber. Besonders mit der Bearbeitung von Metall, dem "biegsamen Fels", tun sich die Brobim schwer. Viele Werkzeuge und Gegenstände fertigen sie stattdessen aus Holz und Feuerstein. Die metallenen Nägel und Haken, die sie sich durch die Haut stechen, sind wenig kunstvoll, die Brandeisen nur grob in Form geschmiedet.

Bei der Suche nach Erzadern bedienen sie sich der Dienste von Bosnickeln, heimtückischen Kobolden, die mit Vorliebe edle gegen unedle Erze austauschen. Die Brobim scheinen sich mit dem zufrieden zu geben, was die Bosnickel ihnen überlassen. Ein Frevel für jeden Hüttenkundigen, kann man in den nördlichen Gebirgen doch so manches teure Erz finden.

WELTSICHT UND GLAUBE

Für die Wilden Zwerge ist die Welt die erkaltete Asche des Urfeuers, das sich in den Bauch der Erde zurückgezogen hat. Auf der Oberfläche ist alles wüst, eiskalt und von hungrigen Drachen beherrscht. Doch eines Tages wird der erratische Weltenerschöpfer *Ingra* wieder Funken schlagen und alles Bestehende in Flammen aufgehen lassen. *Ingra* gilt als rätsel- und wahnhaft und als nicht mehr fähig oder daran interessiert, die Welt zu behüten. Er wird nicht angebetet, dafür aber verstorbene Ahnen als Ratgeber und Mittler von Wünschen.

Als Feind gilt der "Große Eisdrache", dessen eisiger Odem auch für die Kälte verantwortlich gemacht wird, die ja unbestreitbar ist, wenn man in den Eiszinnen oder dem Ehernen Schwert lebt. Seine Diener sind Frost- und Gletscherwürmer. Nur im Schoß der Erde ist man vor Grimmfrost und geflügelten Schuppenwesen sicher. Eine Sippe glaubt, dass der Große Eisdrache seit der Auslöschung des Urfeuers auf den höchsten Bergen der Welt auf die Sonne lauert, um auch sie, den letzten Funken, zu verschlingen.

Die Brobim verehren das lebensspendende Feuer und sind stolz darauf, nahe der unterirdischen Glut des Schöpfers zu leben. Auf der Suche nach Ingras Flamme *Glost* und den *Vettern unter der Scholle* treiben sie senkrechte Schächte in die Erde und sehen es als Prüfung des Schöpfers an, wenn diese sich mit heißem Magma füllen.

Sie halten sich für die einzigen Zwerge Aventuriens, denn nach ihren Überlieferungen sind vor Urzeiten alle anderen Stämme den Umtrieben des Drachen zum Opfer gefallen. Die Bezeichnungen Angrosch und Angroschim sind ihnen unbekannt. Da dieses Wort jedoch fast so alt ist wie die Zwerge selbst, muss es von den Wilden Zwergen im Laufe der Jahrtausende aus furchtsamem Aberglauben verdrängt und vergessen worden sein.

Die benachbarten Firnelfen gelten als göttliche Kinder Ingras und einer Wesenheit, deren Namen Fremde noch nie in Erfahrung bringen konnten. Sie genießen Verehrung als Wächter der Eislande und unerbittliche Gegner der Frostdrachen.

BRAUCHTUM

Den Ahnen wird an Altären Nahrung und Jagdbeute geopfert. Junge Zwerge lernen die eigene Ahnenreihe mitsamt aller Ehrentaten der Ahnen auswendig. So lässt sich stets ein Vorfahr finden, den man um Hilfe anrufen kann. In den Hallen finden sich auch große Steinwände, auf denen die Ahnen verzeichnet werden. Nur wer die Ahnenreihe fehlerfrei aufsagen kann, gilt unter den Brobim als erwachsen. Die Frauen der Brobim werden gut behütet. Ein Außenstehender bekommt sie fast nie zu Gesicht. In ihrer Hingabe zum Feuer beenden traditionell viele Wilde Zwerge freiwillig ihr Leben in den Flammen, so dass man Grabkammern vergeblich sucht.

MAGIE UND GÖTTERDIENER

Jede Binge der Wilden Zwerge besitzt einen Geoden, große Siedlungen wie Murkhall bis zu einem halben Dutzend. Sie sind keine Einzelgänger, sondern anerkannte Respektspersonen und füllen die Position aus, die bei anderen Zwergenvölkern den Angrosch-Priestern zufällt: Lehrer zum Erhalt der Traditionen und Mittler zu den Ahnen. Die Geoden der Brobim (**WdH 168, WdZ 316**) haben geringere magische Fähigkeiten als andere Zwergendruiden. Sie verstehen sich auf die Beherrschung der Elemente Erz, Luft und Feuer und können mit Geistern sprechen. Eine separate Priesterkaste ist den Brobim unbekannt.

SPRACHE UND НАМЕН

Die oft mit brummenden oder grollenden Lauten durchsetzte Sprache ist mit dem Rogolan verwandt. Die Schriftzeichen weisen Ähnlichkeiten zum Angram auf, was vermuten lässt, dass der letzte Kontakt zu anderen Zwergen schon viele Jahrtausende zurück liegt. Namen sind so aufgebaut wie bei anderen Zwergenvölkern. Die Vornamen sind selten länger als zwei Silben, enervierend häufig und Verwechslungen provozierend enden sie auf -afka oder -aska. Weibliche Namen enden meist auf -e oder -i. Beispiele: Baska, Curon, Grimrik, Lafka, Zafka (männlich); Cere, Miri, Ugri (weiblich)

UMGANG MIT FREMDEN

»Zweimal, als ich den Brobim gegenüber Zwerge in anderen Gebirgen erwähnte, ignorierten sie dies und blickten mich hohl an, so dass mir deuchte, sie kennen diese Völker nicht. Doch später riss sich in derselben Situation ein junger, vielbenarbter Heißsporn den Bart aus und griff mich hasserfüllt an, als hätte ich den Namen eines Erzdaimonen in den Mund genommen.«

—*Ingerimm-Geweihter Ragodin, 999 BF*

Anderen Zwergen begegnen die Brobim mit äußerster Feindseligkeit. Sie können sich ihr Auftreten nur damit erklären, dass sie Diener des Drachen sind, die sich unterworfen haben, um der Vernichtung zu entgehen. *Shurachai*, die einstigen Sklaven, und andere Orks gelten mittlerweile als tollwütige Dämonen, die Jagd auf die Kinder Ingras machen und darum mit allen Mitteln bekämpft werden müssen.

Elfen wird dagegen nahezu grenzenlose Unterwürfigkeit entgegengebracht, so dass auch deren Begleiter die Gastfreundschaft der Zwerge erfahren.



Die kurzlebigen *Menschen* gelten als eher harmlose, prinzipiell minderwertige Geschöpfe, die ihre Ahnen schmachvoll der Vergessenheit anheim fallen lassen – können doch die meisten Menschen nicht mehr als drei ihrer Vorfäter nennen. Fremden begegnet man im allgemeinen mit großem Misstrauen. Fremde, die nicht von vornherein abgelehnt werden (Zwerg, Orks) oder aber über alle Zweifel erhaben sind (Elfen), werden von den Wachen der Binge einer Feuerprobe unterzogen, um festzustellen, ob sie würdig sind, die Hallen zu betreten. Fällt diese zu Ungunsten des Prüflings aus, so bleibt der Zutritt verwehrt. Wenn die Feuerprobe kein eindeutiges Ergebnis liefert, lässt sich der Geode davon berichten und er fragt die Ahnen um Rat. In der Zwischenzeit wird der Prüfling in der Halle geduldet, bis der Geode das endgültige Urteil verkündet – das jedoch schlimmer ausfallen kann als eine einfache Abweisung: Der oben zu Wort gekommene Ingerimm-Geweihte Ragondir wurde sieben mal sieben Stunden nach seiner Ankunft ergriffen und in einen Feuerschacht geworfen ... Wer die Feuerprobe besteht, erhält als Gast Zugang zu den Bingen. Doch muss er sich an die ehernen Gesetze der Brobim halten und darf unter keinen Umständen die Ahnen in Misskredit bringen und weder von Drachen noch von anderen Zwergen sprechen. Erregt man den Zorn der Wilden Zwerg, so findet man sich schnell als Sklave wieder.

DIE WILDEN ZWERGE IM SPIEL

Für jeden, der glaubt, Zwerge zu kennen, wird eine Begegnung mit Brobim eine überraschende Erfahrung sein. Durch die Abschottung der Wilden Zwerg von der Außenwelt, insbesondere durch den fehlenden Kontakt zu anderen Zwergenvölkern, haben sich in diesem Volk einige obskure Bräuche gebildet – oder erhalten.

Die Wilden Zwerg sind nicht dumm oder böse, sie leben nur in einer archaischen Kultur, sozusagen als 'Zwergenbarbaren'. Als solche können sie reisenden Heldengruppen sowohl Hilfe als auch Hindernis oder Gefahr sein: vom friedlichen Handel bis zur Versklavung kann die Reaktion der Brobim auf die Helden sehr unterschiedlich ausfallen.

Weil das Volk der Wilden Zwerg nicht bis ins letzte Detail beschrieben ist, bleibt Platz für weitere Bräuche und Sitten, die je nach Situation passend abstoßend-barbarisch anmuten.

DIE SCHNEEGOBLINS

»Es war einmal, vor langer, langer Zeit, da lebte weit im Norden ein Jäger, der hieß Bjaal. Das war ein guter Junge – nicht besonders stark, aber schlau und listig, wie ein Jäger sein soll. Die kleinen Tiere fing er alle in seinen Fallen, und von den großen hielt er sich fern, denn warum soll man sich mit ihnen herumschlagen, wenn man sie doch nicht aufessen kann? Einmal kam das Böse Nacka Rachtli aus dem Gebirge und wollte das ganze Land einfrieren. Das gefiel dem Bjaal nicht, denn wo sollte er dann jagen? Nacka Rachtli war aber sehr stark und mächtig, so dass selbst der Ältesten Angst und Bange war. Das betrübte Bjaal doch sehr, weil er sie gut leiden mochte; also ging er hin zu Nacka Rachtli – weil er nämlich auch ganz mutig war – und sagte zu dem: "Hör mal, Nacka Rachtli, du bist ja nun sehr groß und mächtig, aber die Unbefellten glauben das alle gar nicht. Die Dummen behaupten, es gibt da was, was du nicht kannst. Ich bin aber der Bjaal, und ich weiß, dass du das doch kannst."

Da wollte der Nacka Rachtli natürlich wissen, was das sein soll, was er angeblich nicht kann, und wollte zeigen, dass er's doch kann. Und der Bjaal sagte darauf: "Die Unbefellten sagen alle, du kannst dich nicht selber einfrieren." Da hat der Böse sich dann selber eingefroren, und damit war die Gefahr soweit vorbei. Wie er so auf dem Heimweg war, kam dem Bjaal Orvai Kurim entgegen, der alte Keiler. Der hatte den Nacka Rachtli auch besiegen wollen, aber der Bjaal war ihm zuvorgekommen. Wir Suulak sind eben flink. Da war der Orvai Kurim ganz zufrieden, dass ihm schon einer die Arbeit abgenommen hatte, und zum Dank hat er dem Bjaal das Fell ganz weiß gemacht, damit er auch im Schnee jagen konnte. Seitdem nannte man den Bjaal den "weißen Mann". Andere nannten ihn "Bjaal den Bogenschützen", und das stimmt auch, und zwar war es seine Schwester Frinuun gewesen, die zuerst einen Bogen gebaut hatte, damit der starke Ast den Spieß

weiter treibt, als der schwache Suulak-Arm ihn werfen kann. Die Frinuun war übrigens auch ganz schneeweiß, und später zog sie mit ihrem Liebsten Paavil weit nach Norden; davon sollen all die weißpelzigen Suulak noch heute abstammen.«

—ein Märchen für kleine Goblinskinder, erzählt von Mantka Riiba, neuzeitlich

Eigenname: Suulak

Weitere Namen: Schnee- oder Eisgoblins

Gebiet: Eismeerküste zwischen Nebelzinnen und Ehernem Schwert, Bernsteinbucht, Glyndhaven

Anzahl: etwa 10.000

Sozialstruktur: Matriarchat, Sippen- oder Bandenzusammenhalt

Religion: Schamanismus, Götterpaar Mailam Rek dai und Orvai Kurim, Verehrung von Frinuun und Paavil

Magie: Schamaninnen

Bedeutsame Örtlichkeiten: –

Auftreten: generell sprunghaft, unstet, leicht abzulenken. Frauen: mütterlich, fürsorglich; Männer: zwischen prahlerisch-tollkühn und verängstigtem Ratsuchen bei älteren Frauen
Volk's Stimme: "Lass nichts aus den Augen, das nicht festgebunden ist, sobald ein Schneegoblin in der Nähe ist. Sonst reißt er sich's unter den Pelz." (gehört in Glyndhaven), "Solange du Stärke zeigst, kannst du mit den Weißpelzen Handel treiben. Aber wehe du liegst schneblind und fiebernd darnieder, dann ziehen sie dir noch deine Stiefel von den Füßen." (gehört in Paavi), "Die Weisheit wohnt nur im Herzen ihrer Frauen. Wie schade, dass diese allein das Volk führen." (Firnelfen)



Der folgende Artikel bezieht sich ausschließlich auf die Schneegoblins, die nur eine kleine Unterrasse der Goblins sind. Weitergehende Informationen zu Goblins (die Sie auch zu Teilen auf die Schneegoblins übertragen können) finden Sie in der Regionalspielhilfe **Land des Schwarzen Bären** auf den Seiten 130 ff.

HERKUNFT UND GESCHICHTE

Seit vielen Generationen lebt ein besonderer Schlag Goblins an den Eismeerküsten des hohen Nordens. Die Überlieferungen ihrer Schamaninnen ähneln der oben aufgeführten Geschichte. Die Auseinandersetzung mit Nacka Rachtu (auch Nakaracht genannt) unterscheidet sich jedoch in Details, mal wird der Zwist gewitzt beendet und mal mit Blut umkämpft. Eine genaue Datierung der ersten goblinischen Siedlungen im Norden lässt sich nicht festlegen, doch bereits die ersten in Norden siedelnden Firnelfen scheinen auf Schneegoblins getroffen zu sein.

ÄUßERLICHKEITEN

Schneegoblins gleichen körperlich ihren Verwandten im Süden, tragen jedoch ein etwas dichteres Fell, das sie auch dem Wechsel der Jahreszeiten anpassen: Wie Hermelin und Eisfuchs bekommen sie ein weißes Winterkleid, das im Frühling wieder flusenweise ausfällt.

Im Sommer gleicht die Farbe der ihrer Verwandtschaft, ist jedoch in der Regel etwas dichter, was skrupellose Fellhändler bereits dazu brachte ihr Fell als das eines exotischen Tieres zu verkaufen.

LEBENSRAUM

Manche Schneegoblins treiben sich in der Nähe der wenigen menschlichen Siedlungen herum, wo sie stehlen oder niedere Arbeiten verrichten. In Glyndhaven haben sich einige von ihnen sogar niedergelassen. Die meisten sind aber in der glet-

GÄNGIGE ANSICHTEN DER SCHNEEGOBLINS ÜBER...

- ... **Menschen:** "Lange Beine nützen nichts, wenn man nicht die Pfade im Eis kennt."
- ... **Elfen:** "Meide Spitzohren, sind zu gute Jäger und treffen mit Pfeilen und Zaubern, bevor du sie siehst. Manche verschleppen arme Suulak in Turm des Himmels."
- ... **Orks:** "Geht denen aus dem Weg, sonst landet ihr in ihrem Kochtopf."
- ... **Affenmenschen:** "Erste Menschen sind bessere Jäger als Nives und Norbard."

schergesäumten Wildnis zwischen Nebelzinnen und Ethernem Schwert anzutreffen. Von den Menschen und anderen Völkern wurden die Schneegoblins aus den besten Siedlungsgebieten verdrängt, sie haben jedoch über Jahrtausende das Überleben in den unwirtlichsten Gegenden perfektioniert.

VOM LEBEN DER SCHNEEGOBLINS

Die meisten Schneegoblins wohnen noch in intakten Sippenverbänden, die von ihren Schamaninnen geführt werden, in ihrer Lebensweise unterscheiden sie sich kaum von ihren südlichen Verwandten.

Je nach Lebensraum wohnen sie in Unterkünften aus Walknochen und Robbenhaut, in Iglus, Gletscher- oder Felshöhlen. Einige der in der Nähe des Blauen Sees lebenden

Sippen bedienen sich so genannter 'Widderhyänen' anstelle der bekannten Wildschweine als Reittiere – Kreaturen, die einst von dem Chimmärologen Zurbaran erschaffen wurden.

Man sagt, dass die Schneegoblins praktisch jedem im Norden dienen, der sie genügend zu beeindrucken versteht oder der ihnen ein besseres Leben

– wozu schon eine regelmäßige warme Mahlzeit gehört – bietet. Daneben sind sie in den entlegenen Handelsposten, bei Norbarden, Nivesen und Fjarningern als

Diebe berüchtigt und schrecken, wenn die Jagd schlecht war, auch vor Überfallen auf einsame Fallensteller und

Reisende nicht zurück. Man munkelt sogar, dass sie noch nicht einmal Angst davor haben würden, die zwielichtigen Feilscher zu bestehlen. Man kann davon auszugehen, dass sich in den Verstecken dieser 'weißen Phexensbrut', wie die Schneegoblins hin und wieder genannt werden, auch so mancher verschollene Gegenstand aus Glyndhaven, Leskari oder Frisov wiederfinden lässt.

SCHNEEGOBLINS IM SPIEL

Ein einzelner Schneegoblin kann bei guter Entlohnung ein hervorragender Fährtenfinder sein, eine hungrige Goblinbande eine große Bedrohung, erst recht, wenn sie von einer intelligenten Schamanin geführt wird. Zwischen beiden Extremen liegt die Bandbreite der Darstellung dieser Goblins. Wie jedes Volk haben sie gute und böse Mitglieder hervorgebracht und je nach Lebensraum sind sie mehr oder weniger an Menschen und ihre Verhaltensweisen gewöhnt. So kann man sie als Verbündete gewinnen, aber auch als gefährliche Feinde. Ihre Schamaninnen kennen und hüten uralte Mysterien des Eises und des Hohen Nordens. Ihre Erzählungen reichen lange zurück, und vielleicht findet sich darin auch ein Schlüssel für den Kampf gegen Nagrach und seine Handlanger und Kreaturen.



DIE AFFENMENSCHEN

»Bei der Erforschung des seltsamen Affenmenschen-Volkes, das nach Thunata gekommen war, fragte Magierin Regina von Helos ihren Zögling Shed nach dessen Herkunft. Sie beschrieb ihm sämtliche ihr bekannte Schluchten und Täler. Zu jeder ihrer Beschreibungen meinte dieser jedoch nur: "Nee, ander Tall!" Kurzerhand gab Magistra von Helos daraufhin dem fremden Volk den Namen Neandertaler. Auf Grund dieser wenig wissenschaftlichen Bezeichnung ist der Name Affenmensch eher angebracht, beschreibt er doch am besten Aussehen und Wesen der Kreatur.«

—Bericht des Arded ab Djungan'Kaij,
Reisender im Namen der Göttin Hesinde

Eigenname: —

Gebiet: Ehernes Schwert, Eiszinnen, Grimmfrostöde, Ogerzähne (Gebirge), Schwarze Sichel, Walberge, selten auch in anderen Gebirgen
Anzahl: um 6.500, verteilt (davon 1.000 im Orkland, 2.500 im hohen Norden)

Sozialstruktur: kleine Sippen und Stämme, angeführt von den besten Jägern und Fährtelern der Sippe

Religion: Animismus, Verehrung von Geistern

Magie: selten, schamanistische Knochenrituale und Höhlenmalereien von eher religiöser Bedeutung (und minderer Wirkung)

Bedeutsame Örtlichkeiten: verschiedene Ritualplätze (meist Höhlen) in ihrem Lebensgebiet

Auftreten: vorsichtig, defensiv

Volkes Stimme: "Affenmenschen? Ihr meint diese bepelzten Goblins und Orks, oder?" (Mittelländer), "Gute Jäger, die wissen, wann man mit den Wölfen jagt, und wann man vor ihnen weicht." (Nivesen)

"Sie waren vor euch hier, und lange vor uns. Sie sind einsam, und doch nicht verloren." (Firnelfen)



sohlen ermöglichen ihnen auch längere Strecken über Eis oder scharfe Steine.

Sie sind nicht dumm, dennoch ist ihr Verstand nur auf die Bewältigung ihres Überlebens ausgerichtet. Komplexere Themen überfordern sie nicht nur intellektuell, Zusammenhänge, die sich nicht mit ihrem Lebensumfeld, der Wildnis und der Jagd befassen, sind ihnen nur schwer nahezubringen. Affenmenschen verfügen über die bemerkenswerte Fähigkeit, (über-)lebenswichtiges Wissen über Generationen weiterzugeben. Zwar wird ein Affenmensch kaum in der Lage sein, Garethi in allen Nuancen zu erlernen, jedoch kann er ein Basiswissen der Sprache über viele Generationen bewahren, ist es doch nützlich im Umgang mit den mächtigeren Menschen. Wie weit dieses 'Lebenswissen' bisweilen zurückreicht, mögen die zahlreichen Geschichten über den rechten Umgang mit den Riesen jenseits der 'Unüberwindbaren Berge' zeigen.

Ihr guter Geruchssinn hilft ihnen, Individuen zu unterscheiden und zu bewerten. Wer einen Affenmenschen "belügt", indem er seinen Körpergeruch mit Parfüm verfälscht, muss mindestens mit der Ablehnung seiner Person rechnen. Auch Kranke werden nach Geruch ausgesondert und von der Sippe isoliert.

AN DEN GRENZEN DER ZIVILISATION

Über Jahrtausende wurden die Affenmenschen von den sich ausbreitenden Zivilisationen und Reichen von Orks und Menschen in Gebiete zurückgedrängt, in denen sie nicht bedroht wurden und wo kaum ein anderes Volk zu leben vermag. Somit findet man die urtümlichen Stammesverbände nur in sehr abgelegenen Gegenden Aventuriens: Vor allem in Tälern der Schwarzen Sichel, der Walberge, des Ehernen Schwertes, der Grimmfrostöde, in den Eiszinnen und den Ogerzähnen und bisweilen auch in anderen Gebirgen.

VOM LEBEN DER AFFENMENSCHEN

Die Sippenmitglieder ernähren sich von der Jagd und sammeln Wurzeln, Pilze und Früchte aller Art. Ackerbau und Viehzucht sind unbekannt, man sammelt und jagt, was man aufspüren kann. Obwohl Schurze aus Fell, Leder oder Rinde üblich sind, ist Scham unbekannt, und so verhüllen Affenmenschen ihren Körper nur zum Schutz vor der Witterung, oder um im Kampf gegen Wildtiere besser geschützt zu sein.

Wenn die Zeiten wirklich hart sind und der Winter so kalt ist, dass jegliche Nahrung ausgeht, opfern sich Alte und Schwache, die nicht mehr in der Lage sind zu jagen und dem Stamm zur Last fallen, oft selbst, indem sie hinaus in die Wildnis gehen. Sollte der Stamm dennoch in Bedrängnis sein, bestimmen Kampfspiele unter den Stammesangehörigen, wer sich zum Wohle der Sippe opfern muss. Bietet sich jedoch auch hier ein Fremder als unfreiwilliges Opfer an, so muss dieser ebenfalls seine Stärke beweisen, sofern er nicht dem Hunger zum Opfer fallen will.

GESTALT UND KÖRPER

Affenmenschen sind von menschenähnlicher Gestalt und werden zwischen 1,6 und 1,8 Schritt groß. Ihre dicken Augenwülste und die meist schulterlange Zottelmähne geben ihnen ein primitives Aussehen, ihre starke Körperbehaarung schützt sie vor der Kälte und den Widerungen des Lebens in freier Wildnis. Bei männlichen Affenmenschen ist auch ein Bart nicht unüblich. Der tägliche Kampf ums Überleben hat sie abgehärtet, weshalb sie kräftig und robust gebaut sind, ihre dicken Fuß-



Von mindestens einer Sippe der Affenmenschen ist jedoch bekannt, dass sie es auch in Zeiten der Not ablehnt, ein intelligentes Wesen zu töten, um es zu verspeisen. Das Opfer wird solange am Leben gehalten, bis man alles von ihm abgeschnitten hat, das man abscheiden konnte, ohne ihn zu töten. Der *Grufmik* (Jagdsprecher, eine Art Schamane) dieses Stammes hat eine wahre Meisterschaft darin entwickelt, diesen Moment weitest möglich hinauszuzögern.

Außer der Herstellung von Flechtwerk aller Art, Steinbearbeitung, um daraus Astkeile, Faustkeile und anderes Werkzeug herzustellen, dem Schnitzen von Wurfspeeren, Speeren und einfachsten Miniaturen zu rituellen Zwecken sind weitere Künste weitgehend unbekannt.

ПАМЯТСГЕВУПГ

Die Namen der Affenmenschen sind einfach, meist einsilbig, z.B. Schrok, Gnar, Gronk, Kre. Dabei ist ein Geschlecht am Namen nicht zu unterscheiden.

ДИЕ СПРАЧЕ ДЕР АФФЕМЕНСЧЕН

Ihre von einigen Grunzlauten begleitete simple Sprache kennt nur wenige Worte und ist leicht zu erlernen. Je nach Siedlungsgebiet und Kontakt zu anderen Völkern sind auch Begriffe des Garethi, Nivesisch oder den Sprachen der Goblins oder Yetis bekannt. Eine Schrift ist Affenmenschen unbekannt. Ihre Wandgemälde bezeichnen aber durchaus Tätigkeiten der Jagd, der Totenverehrung oder besondere Ereignisse, z.B. "als die Jäger den Troll erschlugen".

ДИЕ ГЕИСТЕР УМ УПС ХЕРУМ – ДАС ВЕЛТБИЛД

Die Affenmenschen pflegen einen ausgeprägten Jagd- und Knochenkult, in dem sie versuchen, die Geister des erjagten Wildes und der Natur zu besänftigen, jedoch haben nicht alle Stämme einen eigenen Schamanen. Auch die Knochen der Ahnen werden verehrt, sieht man doch in ihnen den Sitz der Seele. Da man glaubt, dass die Ahnen die Zukunft kennen, nutzt man ihre Gebeine, um daraus die Zukunft zu lesen oder zur Beschwörung von Totem- und Tiergeistern. Obwohl ihrer Zauberei allgemein mindere Wirkung nachgesagt wird, kann doch niemand schlüssig erklären, welche Bedeutung jenen Höhlen zukommt, in denen ihre Schamanen Abertausende Knochen zu Schädelpyramiden und bleichen Bergen auftürmen und die Wände mit geheimnisvollen Malereien verzieren.

Interessant mag in diesem Zusammenhang sein, dass die Affenmenschen den Tod als Konzept nicht kennen, sondern ihn als 'Großen Schlaf' bezeichnen. Möglicherweise ist hierin ihre Sorgfalt mit der Lagerung der Knochen zu erklären.

Affenmenschen verehren die Geister der Natur und das Feuer. Je nach Region unterscheiden sich kultische Handlungen und Auffassungen, beispielsweise pflegen die Affenmenschen der Grimmfrostöde einen ausgeprägten Essenskult. Hier, wo jede Unze Nahrung zählt, ist es wichtig, nichts zu verschwenden. So wird jeder Fremde auf Grund seines Nährwertes für den Stamm eingeschätzt und behandelt. Dies heißt nun nicht, dass die Affenmenschen Kannibalen wären, doch wenn dem Frem-

den etwas auf dem Gebiet der Sippe zustoßen würde, so wäre sein Fleisch selbstverständlich Eigentum des Stammes ...

Die Affenmenschen behaupten, dass die Goblins den 'Zauber der Jagenden Geisterbilder', also die Kunst der Höhlenmalerei, von ihnen gestohlen haben, wodurch sie erst zu Konkurrenten um Jagdgründe wurden. Jedoch, so sagen sie, hätten die Goblins nie vermocht, den Bildern 'Leben' zu geben und 'kommendes Leben' daraus zu erkennen. Was sie damit meinen ist unklar, doch kommt es Gästen der Affenmenschen bisweilen so vor, als hätte sich manches Höhlenbild über Nacht verändert.

Ein weit verbreiteter Mythos berichtet von Tamsoru, der 'Großen Bilderhöhle', aus der die Affenmenschen einst in die Welt hinaus schritten und an deren Wänden das Schicksal der Welt niedergeschrieben sei.

ВЕКАППТЕ АФФЕМЕНСЧЕН

Der Großvater des Affenmenschen *Thrak* wurde von der Magierin Regina von Helos in der Sprache der Menschen unterrichtet, dieses Wissen wurde weitergegeben, und in Thrak brennt schon lange die Neugier auf die Welt der Menschen. Im Jahr 867 BF brach die Magisterin der Magister Ileana von Jergan zusammen mit einigen anderen Gefährte ins Orkland auf, bei ihren Gefährten war auch der Affenmensch *Schrok*, der mit ihr zusammen zahlreiche Abenteuer erlebte.

ГÄНГИЕ АПСИЧТЕН ДЕР АФФЕМЕНСЧЕН ÜBER...

... **Menschen:** "Sterben wo kalt, nicht leben in Eis."

... **Elfen:** "Eisgeister. Entstanden aus dem Eis, leben im Eis."

... **Orks:** "Gute Jäger. Wir gehen, sonst wir Beute."

... **Goblins:** "Gute Jäger. Wenn ganzer Stamm, wir gehen. Dann kommen zurück mit ganze Stamm und vertreiben."

АФФЕМЕНСЧЕН ИМ СПИЕЛ

Affenmenschen sind relativ friedlich, dennoch kann es aber schnell zu Konflikten kommen, wenn man eines der ungeschriebenen Stammesgesetze verletzt: das Wild auf ihrem Gebiet zur falschen Zeit jagt, die Jagdbeute 'verschwendet', indem man nur das Fleisch nimmt, in eine ihrer heiligen Stätten eindringt oder ähnliches. Mit kleinen Geschenken, besonders metallenen Waffen, kann man sie jedoch meist wieder beruhigen und sich gar zu Freunden machen. Die freundschaftliche Beziehung zu einer Sippe von Affenmenschen kann von unschätzbarem Wert sein: Sie kennen sich in ihrer Umgebung hervorragend aus und besitzen wahrhaft tierische Instinkte, die sie in freier Wildnis vor vielen unangenehmen Überraschungen bewahren. Wendet man sich jedoch gegen einen der Ihren, hat man sofort den ganzen Stamm (meist zwanzig bis dreißig Individuen) gegen sich aufgebracht.



WALDSCHRÄTE

»PERaine ließ die Felder und Wälder vertrocknen und verfaulen, und der Einzige, der Ernte hielt, war der Hunger, und der Trotz des Humus vernichtete ein Sechstel der Macht des Namenlosen, und die überlebten, wurden zu Waldschraten.«

—aus der geheiligten Originalfassung des Buches
Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten

»Vom Waldschrat: Wo auch immer ein Waldschrat haust, kann man nicht mehr sicher durch den Wald gehen, denn der Waldschrat hält den ganzen aventurischen Wald für sein Revier und greift all jene an, die er für Eindringlinge hält.«

—Kleine Kunde von den Wilden
Thieren, Hesindiane Westfar,
Elenvina, 926 BF

»Embelach bin ich, eichherziger Hüter dieses Waldes. Milde bin ich im Vergleich zu meinen Brüdern. Töricht gar, würden meine Schwestern sagen, die stets prüfende Lärche und die weise Tanne. Nichts Gutes erkennen sie für den Süden, nach dem ihr unsteten und flatterhaften Baumtöter greift. Dennoch blieb ich hier und wie die Schwestern im Norden will ich standhalten. Der Wald ist mein, ich bin sein Hirte, also weiche, Eiltrieb, oder ich breche dich!«

—Embelach, Waldschrat im
Lidarila'e, um 205 BF

In ganz Aventurien kennt man Waldschrate, die Besuch nur selten schätzen und empfindlich bis gereizt auf alles reagieren, was 'ihrem Wald' möglicherweise Schaden zufügt. Selbst den Waldmenschen tief im Süden sind die baumhohen Hüter bekannt. Doch nirgendwo treten Waldschrate häufiger auf als in den Waldflecken und Urwäldern des Nordens. Hier lassen sich sogar einzelne 'Rassen' erkennen und abgrenzen (siehe auch **Zoo-Botanica 168**). Wie die Landschaftsform wandeln sich auch die Lebewesen in ihr, je weiter man nach Norden vordringt. Mittelländische Laubmischwälder werden zu düsteren Tannichten, in denen es nur wenige Baumarten gibt. Im Herzen der Wälder dominieren Tannen, Fichten und Kiefern, an deren Stelle in sehr kalten Lagen die laubabwerfende Lärche tritt. An Waldrändern und in Küstennähe ergänzen Birke, Espe und selten Zirbelkiefer das Bild. Das weite Land bietet ausreichend Platz und bei weitem nicht jeder Wald ist in der Hut eines Schrates. Im Norden gibt es zudem noch immer weibliche Waldschrate, die sich – zur Arterhaltung – hin und wieder einen männlichen Gefährten suchen. Hier kann man

also durchaus auf Waldschratpaare treffen, auf deren Kinder oder auch auf Halbwüchsige, die danach trachten, sich ein eigenes Revier zu schaffen und gegen jedweden Eindringling zu verteidigen. Doch obgleich sie ausgesprochen territorial denken und lieber für sich sind, treten die Schrate des Nordens gelegentlich miteinander in Kontakt. In unregelmäßigen Abständen finden Treffen von Waldschraten statt, sogenannte

Ratbazsamithings (schrät.: mächtige, alle gehörig versorgende Sache/Gerede/Ratsamkeit). Darüber hinaus verfügen die Baumhirten über eine bislang unbekannte Art der Kommunikation, mittels derer sie auch weite Strecken überbrücken können.

WALDSCHRATARTEN

Die Baumhirten, die in den zahllosen Waldflecken des westlichen Niveuslandes leben, sind in der Regel Tannen-, Kiefern- und Fichtenschrate. Sie beanspruchen die großen Wälder für sich, während sich die weniger langlebigen Birken- und Espenschrate mit kleineren Arealen bescheiden. Selten sind selbst im Hohen Norden Lärchenschrate, von denen es mehrheitlich weibliche Exemplare gibt. Sie gelten in ihrem Volk als unbestechlich und gerecht, gar mit der Gabe gesegnet, die Natur eines jeden Wesens mit einem Blick zu erfassen. Tannenschrate sollen weise und vornehm sein, rechte Herrschernaturen, die nicht zögern, ihren Ratschluss wortgetreu umzusetzen. Ihre Vetter, die Fichtenschrate, sind beinahe flink und kriegerisch, dabei aber ehrenhaft. Kiefernchräte, die nicht selten ausladende Kronen tragen, gelten hingegen als um Mäßigung bemühte, ruhige Zeitgenossen, die nicht so leicht aus der Fassung zu bringen sind. Ganz anders verhält es sich mit Birken- und Espenschraten. Erstere weisen gelegentlich ein so neugieriges Wesen auf, dass sie unter ihresgleichen als *Tantarón* (schrath.: sinnlos faselnde Narren) gelten,

die ihrer Aufgabe nicht ordentlich nachkommen und sich mit den schnelllebigen Rassen gemein machen. Letztere sind – für schratige Verhältnisse – sehr kontaktfreudige Wesen. Kaum eine andere Schratart legt so viel Wert auf Gesellschaft und einmal ins Erzählen gekommen, sind Espenschrate kaum zu bremsen. Im dichten und urtümlichen Nornja können Waldschrate als eigentliche Herren des Landes angesehen werden. Neben den bereits genannten Arten kann man in den Tälern und Klüften des Tannichts allerdings auch auf Eichenschrate treffen, die zwar gerecht, aber auch streitbar sind, auf Buchenschrate, deren Kraft und Beständigkeit sprichwörtlich sind und Ulmenschrate, die gelegentlich über erstaunliches magisches Potential





verfügen. Düstere und oft böartige Zeitgenossen sind hingegen Eschenschräte, denen selbst ihre Verwandten misstrauen, mit den Eichenschräten liegen sie sogar in unversöhnlichem Streit. Einem bislang ungeklärten Wandertrieb erliegen gelegentlich Eibenschräte. Ihre Wanderungen währen Dekaden und Jahrhunderte, werden von ebenso langen Pausen unterbrochen und führen die Angehörigen dieser Art zuweilen in Regionen fern ihrer angestammten Reviere. Sie sind der Welt in zurückhaltender Neugier zugetan und bewahren jede ihrer Erfahrungen wie einen Schatz.

VOM WESEN DER WALDSCHRÄTE

Das Wesen eines Waldschrates ist für Menschen nur schwer zu erfassen. Überraschend mildes, ja hilfreiches Verhalten kann ohne Ankündigung in kompromiss- und gnadenlosen Zorn umschlagen. Ein Hüter des Waldes kennt nur seine und seines Waldes Belange und nur wenn diese nicht betroffen oder gefährdet sind, mag er vielleicht Interesse für das Wohl und Wehe anderer aufbringen. Die Notwendigkeit sein Handeln zu erklären, ja zu rechtfertigen, kennt ein Waldschrat nicht, denn letztlich fühlt er sich jedem schnelllebigen Wesen baumhoch überlegen. Zwergen begegnen selbst die freundlichsten Waldschräte mit Argwohn, denn seit Jahrhunderten schaffen diese Bäume in unübersehbarer Zahl unter die Erde, ein zutiefst widernatürliches und respektloses Verhalten. Der Stand von Menschen, gerne auch Baumtöter genannt, ist ähnlich schlecht. In Anbetracht ihrer kurzen Lebensspanne benötigen sie zu viele Ressourcen und scheren sich dabei nicht um das Gleichgewicht. Und auch Elfen erfreuen sich keiner großen Beliebtheit, denn Waldschräte vergessen nicht. Weder, dass Hochelfen ihresgleichen geknechtet und als Ernte- oder Gartenhelfer missbraucht haben, noch, dass Bäume vom lichten Volk um der eigenen Bequemlichkeit Willen bis heute in 'unanständige Formen' gezwungen werden.

Im Laufe ihres langen Lebens, das durchaus mehrere Jahrhunderte währen kann, entwickeln Schräte eigenständige Persönlichkeiten mit eigenen Vorstellungen von gut und richtig sowie schlecht und falsch. Es gibt missgünstige, geradezu böartige Schräte, die über jede Notwendigkeit hinaus versuchen, Artgenossen und anderen Eindringlingen zu schaden. Vor allem Eschenschräte weisen solche Tendenzen auf, worin mancher Theologe den Beweis zu erkennen meint, dass eben doch alle Waldschräte dem Namenlosen zugehörig sind. Hingegen gibt es Berichte von milden Lindenschrätinnen, in deren schützendem Schatten Menschen von der Schwelle des Todes gerissen wurden.

In der Regel versuchen die Baumhirten jedoch für oder unter sich zu bleiben. In Mittelaventurien kämpfen sie einen anhaltenden Kampf gegen das rücksichtslose Vordringen des Menschen. Viele vergessen dabei den regelmäßigen Austausch mit ihren Artgenossen und entfernen sich von ihren Wurzeln. Im Norden hingegen lebten die Waldschräte lange Zeit weitgehend ungefährdet und haben sogar Pakte mit den Menschen geschlossen (☞ 184 B). Das änderte sich mit dem Eisreich Gloranas, dessen Ausdehnung bis hinein in den Nornja die Schratigen unvorbereitet traf und ihnen schweren Schaden zufügte. Der Kampf gegen das 'Schwarze Eis' war aussichtslos und in den letzten Jahren fielen ihm zahllose Schräte zum Opfer. Einige auch, indem sie vergaßen, was es heißt, ein Baumhirte zu sein und zum willfähigen Werkzeug der Eishexe wurden. Doch als 'Audhumla' bedroht wurde, ein den Schraten des Nordens heiliger Talkessel in den Nordwalser Höhen, begannen die dortigen 'Herzhüterinnen' den Widerstand der Ihren zu ordnen und auf ein gemeinsames Ziel einzuschwören (☞ 147 C). Die Waldschräte des Nornja-Tannichts sind seitdem noch kompromissloser gegenüber Eindringlingen. Langsam nur folgen sie dem zurückweichenden Grenzen Gloranas und voller Argwohn nehmen sie ihre Wälder wieder in Besitz, diesmal gewarnt und überaus wachsam.

REIFRIESEN

»Wir können nur mutmaßen, was jene beiden Riesen, die heute in den Eiszinnen als Teufelstisch und Greipnirtobel bekannt sind, in den Gigantenkriegen verbrochen haben müssen – von ihrem Sturm auf Alveran abgesehen. Denn ihre Gefangenschaft dauert ungnädig an, wiewohl die Schöpfung heute jeden Verbündeten brauchen könnte. Wir wissen, dass die Götter und Giganten gnadenlos gegen alle – selbst die Ihren – vorgehen, die sich mit den Mächten der Niederhöhlen einlassen. Dutzende von solchen Erzfevlern liegen gebunden oder vernichtet für alle Äonen, die da kommen werden – so künden es uns die obskuren Schriften. Doch in jenen Tagen war der Sternenwall wohl noch ungebrochen und bewahrte die Pancreatio in Vollkommenheit, die schlimmsten Feinde der Götter waren – ich lasse meinem Geist freien Lauf, o Göttin – noch sie selbst. Vielleicht ist es einfach das Unmaß des Zornes der damals noch jungen Götter, die damals ja mehr als einen Giganten sogar erschlugen? Vielleicht ist es der Groll solch urgewaltiger Giganten wie INGerimm und FIRun, ein äonenlanger Zwist unversöhnlicher Elementarmächte, der die Reifriesen heute noch hält? Vielleicht gab es schon vor Mada, Satinav

und dem Namenlosen Unsterbliche, die die von LOS gesetzte Grenze nicht akzeptierten und mit dem unfassbaren Draußen tändelten?«

—Anmerkung Haldanas von Ilmenstein, Magisterin der Magister, zur Geheimen Hesindianischen Mythologie (Frg. II, V. 74 – 77), um 1020 BF

»Da, wo das Knirscheis endlos ist, stapfen zwei meiner pelzbehängten Brüder durch die Kälte, hum. Kleinsterbliche wie euch gibt es dort nimmer, dafür ist es zu kalt, und meine Brüder würden euch nur zertreten. Denn sie bewachen für den alten Winterzausel seine vielköpfige Frostarmee, die nun schon seit einiger Zeit eingefroren ist, aber zur Zeit des letzten Sonnenuntergangs das Eis durchbrechen soll, um gegen die Ungeschaffenen zu kämpfen. Hum, tja, da lob ich mir doch mein warmes Gebirge. Ach ja: Wenn ihr mal wieder zu dem Winterzausel betet, erinnert ihn daran, dass er mir noch etwas schuldet, hum, jawoll, hum.«

—Orklandriese Glantuban im Gespräch mit Bewohnern des Tals der tausend Blumen im Firunswall



Aus dem Studium der *Annalen des Götteralters* und anderer Sagen schließen Firun-Geweihte, dass Reifriesen ein Volk im Dienste Firuns sind, das von Giganten der frühen Zeitalter abstammt. Möglicherweise sind der gefangene Teufelstisch und Greipnirto-bel solche Giganten. Wenn es heute noch zwei oder mehr Reif-

riesen in der Weite der Klirrfrostwüste gibt, so mag es sein, dass sich von ihrem äonenlangen Dienst am Wintergott erhoffen, dass Firun dereinst den Bann über ihre beiden großen Vorfahren löst. Mehr zu Riesen erfahren Sie im Band **Reich des Roten Mon-des** ab Seite 141.

DIE BLAVEN MAHRE

»Inmitten dieser schneebedeckten, zerklüfteten Felsen, weit oberhalb der zerpflichteten Wolkendecke, fand sich ein schuppiges Wesen. Selbst halb vom umherstiebenden Schnee bedeckt, lag es auf dem kalten Stein, zur Hälfte im Schutze einer Höhle, die bis weit ins unergründliche Innere des Gebirges reichte, mit dem Oberleib aber auf einem scharfkantigen Felsvorsprung, so dass die glasigen Augen der mannsgroßen Kreatur just über den Abriss schauten und starren Blickes die felsige Szenerie des Gebirges unterhalb beobachten konnten.

Ebenso wie die Eiskristalle der Flocken oder kältestarren Zapfen glitzerten die Schuppen des Blauen Mahrs im ungetrübten Sonnenlicht. Kaum eine Regung verriet die Anwesenheit des blau-schuppigen Körpers.

Tausend Schritt tiefer mühte sich ein winziger Punkt durch den hohen Schnee, die Hänge zu erklimmen und die Spalten zu überwinden. Es war der Jäger, der verzweifelt trachtete, vor dem Einbruch der Dämmerung eine Höhle zum Schutz gegen die todbringende Kälte zu finden. Kaum, dass sich die ersten leuchtenden Augen am schwarzen Firmament geöffnet hatten, begann sich die fischähnliche Kreatur zu regen. Die von der Kälte steifen Gelenke knackten, als sich der Mahr mit den kräftigen Armen zurück in die Grotte schob. Einige Augenblicke noch, einige hundert Schritt durch die unendlich verzweigten Gänge und Höhlen, um dem Rest der Sippschaft die Kunde zu bringen. Auch heute nacht würden die Blauen Mahre sich in ihrem blutigen Handwerk üben.«

—aus: Wolfsländ, dem Nordlandroman des großen
aventurischen Reiseschriftstellers Kara Ben Yngerymm

Eigenname: Glaail'Mhuoarr

Gebiet: Ehernes Schwert, Nebelzinnen; vermutlich auch Maraskankette und Altimont

Anzahl: um 1.000

Sozialstruktur: kleine Gruppen, die jeweils von einem Iaa-Kh-aaei geführt werden

Religion: archaische Furcht vor Göttern und Dämonen

Magie: selten; schwache, instinktive Form der Beherrschungsmagie

Auftreten: vorsichtig, defensiv

Weitere Informationen zu den Mahren finden sie in der Spielhilfe **Efferds Wogen** auf Seite 151f. und in der **Zoo-Bootanica Aventurica** auf Seite 130.

LEBENSRAUM UND GESCHICHTE

Immer wieder berichten Bergkristallsammler oder Abenteurer, die sich weit in die Höhen des Massivs vorwagten, Blaue Mahre gesehen zu haben. Bisweilen werden die Mahre auch weit unterhalb der Eisgrenze gesichtet, vermutlich verschaffen

sie sich hier Dinge, die es in Firuns Reich nicht gibt, die sie aber zum Leben brauchen (etwa Holz für ihre Speere, Beeren, Wurzeln oder Wild). In der Nähe von Siedlungen lassen sich die Kreaturen jedoch niemals blicken.

Woher die Mahre stammen, weiß niemand. Vermutlich sind sie den Neckern verwandte Wesen, die bei Efferd in Ungnade gefallen sind und von dem Gott zur Strafe ins Gebirge, weitab jeden Gewässers, verbannt wurden, um fortan die Weltengrenze zu bewachen.

In uralten Legenden der Tulamiden und Achaz ist vom versunkenen Reich *Lamahria* die Rede, dessen Bewohner von Efferd (oder Charyb'Yzz, je nach Überlieferung) für einen Frevel bestraft wurden. Wenn die Blauen Mahre tatsächlich von den Überlebenden Lamahrias abstammen, die sich vor dem Zorn der Meeresgötter ins Eherne Schwert geflüchtet haben, liegt ihr Ursprung weit im Dunkel der Zeit verborgen.

Auffällig ist allerdings, dass die Mahre Wasserflächen meiden, wenn sie – was selten vorkommt – herabsteigen, um unterhalb der Schneegrenze zu jagen oder Holz zu sammeln.

Als Kämpfer jedoch muss man sie fürchten, denn den Umgang mit Wurfspeer und Speiß verstehen sie meisterlich.

GESTALT

Blaue Mahre sind humanoide, etwa 1,7 Schritt große und drahtige Wesen, die entfernt an Fischmenschen – und verblüffend stark an die im Südmeer lebenden Risso – erinnern: Ihre Haut ist von glänzenden, blauen Schuppen bedeckt, mit Schwimmhäuten zwischen Fingern und Zehen. Flossenartige Kämmen zieren Kopf, Unterarme und Beine. Die großen, pupillenlosen Augen sind milchweiß oder nachtschwarz, der breite, dünnlippige Mund ist mit spitzen Zähnen versehen. Blaue Mahre tragen keine Kleidung, Rüstung oder Schmuck; ihre Waffen sind primitiv – Speere mit Steinspitzen, Keulen und dergleichen.

SPRACHE

Die Sprache der Mahre klingt wie ein Gesang aus sich ineinandermischenden Vokalen, die von Knack- und Schnalzlauten unterbrochen werden, die auch unter Wasser zu produzieren und zu verstehen sind. Sie selbst nennen sich in ihrer Sprache Glaail'Mhuoarr.

DIE GESELLSCHAFT DER MAHRE

Die Gesellschaft der Blauen Mahre basiert nicht auf sozialen Schichten, Reichtum oder physischer Kraft, sondern auf ihrer Fähigkeit der Gedankenkontrolle.

Diejenigen Mahre, die über diese Fähigkeit verfügen (die *Iaa-Kh-aaei*), herrschen über die anderen und scharf eine Gruppe von Untergebenen um sich. Wenn zwei Iaa-Kh-aaei in Streit geraten, entscheidet ein Duell der Willenskraft, ein sogenanntes *Eiuuu-g-ia*, welcher der beiden sich durchsetzt. Für



die Gefolgsleute des Unterlegenen ist die Entscheidung völlig bindend, da ihnen die Möglichkeit fehlt, selbst ein Eiuuu-g-ia einzuleiten.

Die Mahrengesellschaft besteht aus Gruppen von fünf bis zwanzig Individuen, die jeweils von einem Iaa-Kh-aei zusammengehalten werden. Davon abgesehen gibt es keine Hierarchie und keine übergeordnete Instanz wie einen Herrscher oder Ältestenrat: Es zählt nur, was jeder Iaa-Kh-aei mit Hilfe seiner Gefolgschaft oder auf dem Weg des Eiuuu-g-ia gegenüber den anderen durchsetzen kann.

MAGIE

Was ihre angeblichen magischen Kräfte angeht, so handelt es sich hierbei nur um eine schwache, instinktive Form der Beherrschungszauberei, die überdies keineswegs allen Mitgliedern dieses Volkes zur Verfügung steht. Ihre Kräfte entstammen meist den Bereichen *Einfluss* und *Herrschaft* (einem BANNBALADIN oder IMPERAVI vergleichbar), bisweilen auch

Verständigung (Senden und Empfangen einfacher Gedanken und Bilder). Beachtenswert ist, dass die Beherrschungsmagie der Mahre unabhängig davon wirkt, ob das Opfer ihre Sprache versteht – der magische Befehl entsteht in den Gedanken des Opfers in dessen Muttersprache. Diejenigen Mahre, die über die Kraft der Gedankenkontrolle verfügen, werden *Iaa-Kh-aei* genannt.

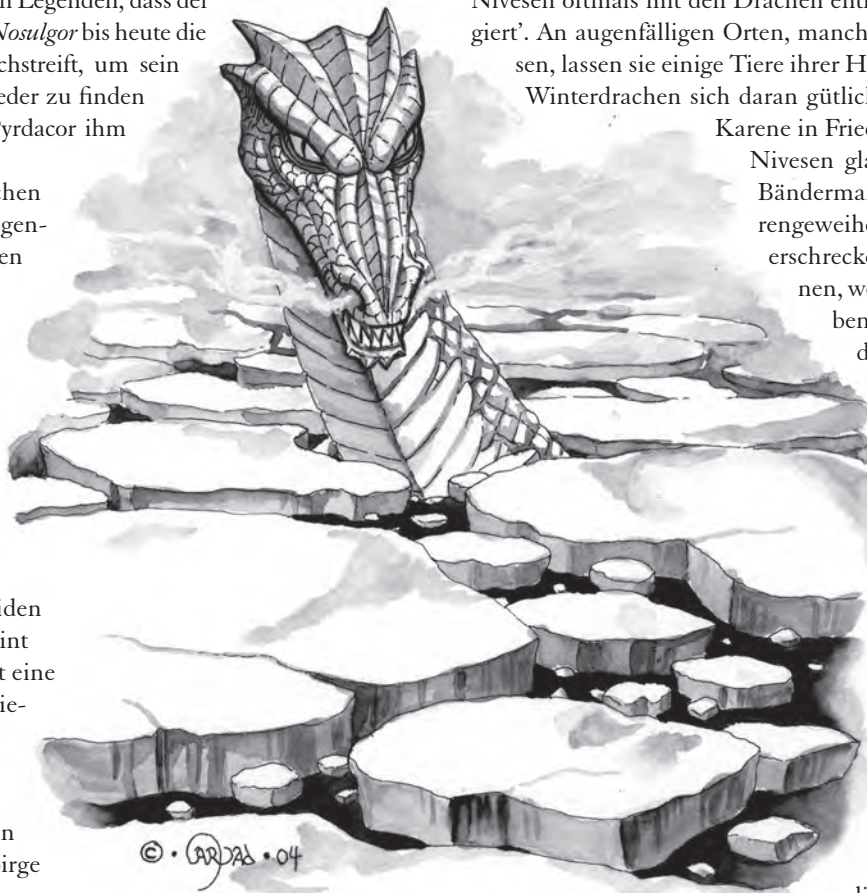
BLAUE MAHRE IM SPIEL

Blaue Mahre sind intelligent und gelten als verschlagen und böse. Menschen, Elfen und – aus bisher völlig unbekanntem Gründen – besonders Zwerge werden von den Mahren nicht gerne in ihren Gefilden gesehen. Bisweilen kann man sich aber mit den unheimlichen Fischwesen friedlich einigen – es ist eben nur sehr schwierig. Die Mahre sind Ausgestoßene und wissen das bewusst. Vielleicht hoffen sie auch nur, niemals wieder den Blick eines höheren Wesens auf sich zu lenken: Sie halten sich im Hintergrund und tun alles, um genau dort zu bleiben.

DRACHEN IM HOHEN NORDEN

Viele Legenden drehen sich um Drachen, die einst den hohen Norden besuchten oder noch heute ihr Domizil dort haben. Dass der Alte Drache *Fuldigor* seinen Hort im Ehernen Schwert hat (siehe Seite 55), ist in Gelehrtenkreisen unbestritten. Ebenso ist bekannt, dass *Pyrdacor* den hohen Norden aufgesucht hat und viele glauben, dass er etliche Gegenstände oder Geheimnisse dort verborgen haben soll. Sein Marschall *Ancarion der Rote* soll sogar ein Ei im Eis des Yeti-Landes versteckt haben (👁️ 196 B). Auch heißt es in alten Legenden, dass der blinde Alte Drache *Nosulgor* bis heute die weißen Weiten durchstreift, um sein Schwarzes Auge wieder zu finden (👁️ 177 D), dass *Pyrdacor* ihm einst raubte.

Ab von diesen Drachen der Mythen und Legenden sind den Nivesen weitere Drachen bekannt, denen sie immer wieder auf ihren weiten Wanderungen begegnen, obwohl man vermuten könnte, dass gerade diese Kreaturen den eisigen Norden meiden würden. Doch scheint das Eherne Schwert eine Art Hochburg für vielerlei Drachenarten zu sein und viele Exemplare haben in den kalten Höhen der nördlichen Gebirge ihre Horte errichtet.



Abgesehen davon gibt es Drachenarten, die darauf spezialisiert sind, im ewigen Eis zu überleben. Fraglich ist allerdings, ob sie die Kälte suchen oder durch ihre Existenz sogar schaffen. Die Nivesen fassen die meisten Drachen, den sie auf ihren Wanderungen begegnen, unter dem Begriff *Winterdrachen* zusammen, da sie am ehesten auf den *Gorku* (Frostwurm), *Naaujamuk* (Gletscherwurm) und *Eestäki* (Horndrache) treffen. Auf den Routen der Karen-Wanderungen haben sich die Nivesen oftmals mit den Drachen entlang ihres Weges 'arrangiert'. An augenfälligen Orten, manchmal sogar an Steinkreisen, lassen sie einige Tiere ihrer Herden zurück, damit die Winterdrachen sich daran gütlich tun und den Rest der

Karen in Frieden ziehen lassen. Viele Nivesen glauben, dass die bunten Bändermarkierungen an den Karengeweihen die Winterdrachen erschrecken oder verwirren können, weil diese – durch die Farben getäuscht – annehmen, dass der Frühling angebrochen sei. Letztlich jedoch sind Drachen für sie schiere Naturgewalten, die schlicht einen Tribut an Tieren fordert, wie reißende Flüsse und Schneestürme es auch tun. Von *Sedragonil*, einem alten Winter- oder Felsendrache, ist bekannt, dass er sich immer wieder in Karenherden fallen lässt, um anschließend die zerquetschten Tiere



zu verzehren. In den Jahren 969 bis 975 suchte dieser Wurm in den Wintern sogar Garetien heim und raubte Unmengen schwarzer Gegenstände, was die Gelehrtenwelt in Erstaunen versetzte.

In einigen Seffer Manich norbardischer Zibiljas sind sogar Drachenreviere auf den Wanderrouten verzeichnet, so dass sich die jeweilige Sippe auf Begegnungen mit einem Drachen vorbereiten kann. Auch die Norbarden überlassen einem Drachen häufig einen Tribut, stellen sich einem kleineren Exemplar zur Not auch mit der Molokdeshnaja.

Die Fjarninger haben keinerlei Bedenken Tatzelwurm- und Baumdrachen-Jagden zu unternehmen und selbst Höhlendrachen werden bisweilen von mehreren Barbarenkriegerern gestellt. Größeren Drachen hingegen begegnen sie entweder mit List oder zollen ihnen den nötigen Tribut, was – den Erzählungen einiger Reisender zufolge – durchaus auch Menschenopfer umfasst. Gleich drei Fjarninger-Sippen verehren in den Hohen Nebelzinnen den Winterdrachen *Karankarn* als Statthalter ihrer Götter Frunu und Angara. Ähnliches wird auch von einem weiteren, alten und fast zahnlosen Höhlendrachen im Osten der Nebelzinnen berichtet.

Die ältesten Lieder der Firnelfen sprechen davon, dass Pyrdacor die Firnelfen bei der Schlacht auf dem Eis vor Pardonas Zugriff rettete. Warum Pyrdacor dies tat, darüber sind sich die heutigen Firnelfen bereits uneins und die meisten vermuten,

dass die Rettung der Sippen eher ein zufälliger Nebeneffekt des Kampfes zwischen den beiden höheren Wesen war. Eine der ersten Gaben die jedes Firnelfenkind von seinen Eltern erhält, ist ein Amulett in Form eines Schwarzen Auges, das als Schutzmittel vor dem *firkvâ* (Frostwurm) dient. Das dieser Schutz bereits schon beim *firzerza* (Pardonas Gletscherwurm) nicht mehr hilft ist ihnen nur zu bewusst. Doch versuchen die Firnelfen im Fall des Gletscherwurms bisweilen das Übel an der Wurzel zu packen und machen Jagd auf Gletscherwurm-Larven. Abseits dieser Arten kennen die Firnelfen nur wenige Eisdrachen, die dem restlichen Aventurien unbekannt sind. Einige Vulkane werden von den Firnelfen zudem für eingekerkerte Drachen gehalten. Die Firnelfen wissen, dass ein Drache eine ganze Sippe auslöschen kann, so geschehen im Fall der Sippe Kristallglanz. Nur die wenigstens Sippenpaläste, wie *Shanasala*, die Heimstatt des Lichthüter-Clans, können dem direkten Angriff eines Drachen trotzen. So verlegen sich die meisten Sippen darauf, sich vor den Drachen zu verbergen ob durch Illusionen oder das Versetzen in magischen Schlaf, tief im Eis.

Der gefürchtetste Frostwurm ist *Schirr'Zach*, der über 4000 Jahre alt ist und von den Nivesen als Chronist und ältester der Winterdrachen verehrt und gefürchtet wird. Der brillante Eisformer hat seinen Hort irgendwo im Südwesten der Grimmfrostöde und sammelt dort Eisstatuen.

REISEN IM HOHEN NORDEN

Auch wenn im Sommer einige Regionen des Hohen Nordens schnee- und eisfrei sind, stellen Kälte, Frost und Schnee die härtesten Widersacher eines Reisenden dar. Dazu kommt in Goloranas **Schwarzfrostwüste** und den angrenzenden Gebieten natürlichen Eises die dämonische Macht des Erzdämonen Nagrach (siehe dazu auch Seite 173) hinzu, die an besonders verdorbenen Stellen sogar Auswirkungen auf die Anwendung von Magie und Liturgien haben kann, und alles, was sich dort aufhält langsam erstarbt und pervertiert. Gerade Geweihten aber auch Elfen, Töchtern Satuaris und Druiden setzt diese erstickende dämonische Präsenz – die Sie den Helden allerdings nicht von vorneherein als eine solche präsentieren sollten – besonders zu.

In der nördlichen **Grimmfrostöde** und der **Klirrfrostwüste** sind diese niederhöllischen Auswirkungen jedoch nur an sehr wenigen Stellen vorhanden und manifestieren sich meist in ausgeschickten *Daimoniden*, dem weit ausgreifenden *Hauch Nagrachs* oder gar in der *Wilden Hatz* Belshiraschs (👁️ 205 A).

Unangefochten jedoch herrscht in diesen Regionen der grimme Gott Firun, der – laut zwölfgöttlicher Lehrmeinung – vor Äo-

nen das Eis über das Namenlose warf, um es im ewigen Schlaf zu fangen. Es sind Landstriche voller Kälte, Schnee- und Eisstürme, Einsamkeit und bizarrer Natur, der es gelingt, trotz solch feindlicher Bedingungen Leben zu erhalten.

Hier ist aber auch das Wirken des Namenlosen weit aus mehr als eine Bedrohung für die Seele: personifiziert durch seine Legatin, die 'Zunge des Namenlosen' Pardonas, und vertreten durch die Shakagra und andere Geschöpfe der finsternen Elfe.

DAS PORDLICHT

»Nördlich des Oblomon kann man bisweilen eigentümliche Himmelslichter beobachten, nördlich der Eiszinnen sind sie fast unentwegt zu sehen. In den langen Nächten schweben sie manchmal vor den Sternen am Firmament, manchmal verdecken sie sie gar. Es scheinen Flammen am Firmament, still oder voller Bewegung. Manche der Feuer sind lebhaft rot, manche weiß, manche schillernd. Sie bilden flatternde Bänder und Fahnen, seltener auch Wirbel. Im Morgengrauen verschwindet der Spuk.

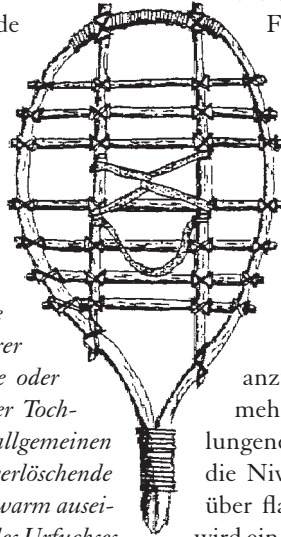


Den Geweihten zufolge ist das Nordlicht Ifirns Segen, dessen regenbogenfarbenen Bänder und Flammen die Gläubigen auf dem Weg in Firuns Jagdgründe führen und wärmen. Sagen des Nordlandes erklären es als den Widerschein von Ifirns silbernem Schlitten und der vier Silberschwäne, die ihn ziehen, oder als die Widerspiegelung des Polardiamanten.«

—aus: Groszer aventurierischer Atlas – Neue Kunde und getreulicher Bericht von allen Völkern und Ländereien von Ifirns Ozean bis zu den Inseln der Feuerberge; *Kusliker Auflage, 1004 BF*

»Die Schamanen der Nivesen haben – ähnlich wie die Firnelfen – eine umfassende Tradition, was die Deutung der himmlischen Bilder angeht. Da jeder Betrachter anderes erkennt, zeigt sich darin auch sein persönliches Schicksal. Insbesondere werden die einzelnen Erscheinungen Ifirn selbst oder einer ihrer Töchter, der Silberschwäne, zugeordnet: Langsame oder stille Bänder und Fahnen stammen von Aidari, der Tochter Swafnirs, und beziehen sich auf Seefahrt und allgemeinen Lebensweg. Schnelle Erscheinungen, oft wie eine verlöschende Flamme, oder solche, die schneller als jeder Vogelschwarm auseinanderlaufen, sind Zeichen von Lidari, der Tochter des Urfuchses Rajok, für Wanderung, Weg und Tagesablauf. Einzelne Strahlen, die wie Lanzen zum Himmel schießen, kommen von Yidari, der Tochter des Himmelsadlers Iyi, und gelten Jagd, Träumen und ersehnten Zielen. Lebhaft rote Bilder, manchmal so tiefstehend, dass man sie für den Widerschein einer brennenden Stadt halten könnte, sind Nidari zugeordnet, der Tochter des obersten Himmelswolfs Gorfang, und stehen für Strafe, Rache, Zorn und Untergang.«

—aus: In den Schamanenzelten der Nivesen, *Markgraf Hagen zu Beilunk, um 993 BF*



ten werden. Damit werden diese zu flächig und tragen zwar, greifen aber nicht mehr auf dem Schnee, so dass ihre Vorteile durch unkontrolliertes Rutschen wieder verloren gehen.

Größere Tagesetappen kann man mit nivesischen oder firnelfischen **Skirn** zurücklegen. Diese vorn hochgebogenen, dreiviertel Spann breiten und eineinhalb Schritt langen Föhrenholzbretter sind auf der unteren Seite mit Seehundfell oder Haihaut bezogen und gewachst (beziehungsweise geeist, siehe unten unter Hundeschlitten) und gleiten leicht selbst über tiefen Schnee. Doch Skifahren muss gelernt sein, die Verletzungsrisiken sind im Gegensatz zu denen bei Schneeschuhen sehr groß. Sehr leicht kann man sich auch bei einem leichten Sturz ein Bein derart durch die Hebelwirkung des Skis so stark verdrehen, dass ein Knochen bricht.

Während Schneeschuhe in ein bis zwei Stunden anzufertigen sind, braucht man für ein Paar Skier schon mehrere Tage und vor allem gutes Holz (und zwei gelungene *Holzbearbeitungs*-Proben +5). Für Abfahrten sind die Nivesenskier nicht geeignet, wohl aber zum Gleiten über flache Hänge. Zum Abstoßen und für die Balance wird ein gut anderthalb Schritt langer Stock benutzt, an dessen Enden eine kleine, runde Holzscheibe angebracht ist. Ohne Schneeschuhe oder Skier durch den Schnee zu stapfen, ist viel zu anstrengend, um irgendwelche relevanten Strecken zurücklegen zu können (4 Punkte Erschöpfung pro Stunde, mit Schneeschuhen 2 Punkte/Stunde, mit Skirn 1 Punkt/Stunde). Die Ausrüstung muss in diesem Fall auf dem Rücken

FIRUNSPACHT

»1. Firun: Praios steigt nicht mehr über den Himmelsrand. Die Götter haben uns verlassen.«

—letzter Eintrag in einem Tagebuch, das neben drei Leichen auf einer großen Eisscholle in Ifirns Ozean gefunden wurde

Etwa 100 Meilen nördlich des Yeti-Landes beginnt das Reich der Firunsnacht. Hier zeigt sich die Sonne den ganzen Winter über nicht. Die Übergänge sind fließend, am südlichen Rand des Gebietes geht die Sonne nur am 1. Firun nicht auf, zeigt sich aber an den Tagen davor und danach wenigstens für kurze Zeit. Je weiter man nach Norden vordringt, desto länger dauert die sogenannte Firunsnacht. Dafür geht in den Sommermonden die Sonne für die gleiche Zeitdauer gar nicht unter.

DER WEG ZU FUß

Ein Marsch durch Eis und Schnee ist kein Vergnügen. Häufig sinken die Beine knietief ein, was an den Kräften zehrt und die Tagesleistung eines Marsches merklich reduziert sowie Schuhe und Hosen durchnässt.

Abhilfe dagegen schaffen **Schneeschuhe**, die mindestens doppelt so lang und breit sein müssen wie die Schuhe ihres Besitzers. Es bedarf einer gelungenen *Holzbearbeitungs*-Probe +3, um Schneeschuhe selbst anzufertigen – sofern man passendes Holz zur Verfügung hat. Ein häufig gemachter Fehler dabei ist, dass zu viele Verstrebungen in die Schneeschuhe eingeflocht-

SCHNEE IST NICHT GLEICH SCHNEE

Trockenen, feinkörnigen Schnee nennt man *Pulverschnee*. Er fällt bei Temperaturen unterhalb des Gefrierpunkts. Ist es etwas wärmer, fällt *Pappschnee*, der aus großen, nassen Flocken entsteht. *Press-Schnee* ist vom Wind getriebener Pulverschnee, bisweilen mit aufgewirbeltem Altschnee vermischt, der an Stellen, die dem Wind zugekehrt sind, so sehr verdichtet wird, dass er einen Menschen trägt. An den dem Wind abgewandten Stellen, etwa dem Hang einer Bodenwelle oder eines Hügels, bilden sich Schneeverwehungen, der sogenannte *Packschnee*.

Harsch entsteht, wenn der Schnee antaut und anschließend wieder gefriert ('auffirnt'). Die Flocken – oder Ifirnssternen – verwandeln sich in kleine Eiskügelchen, die, wenn sie auf weichem Schnee liegen, Pferd oder Wanderer die Knöchel wundscheuern. In diesem Fall spricht man von *Bruch-* oder *Blutharsch*. Wiederholt sich der Vorgang mehrmals, wird aus dem alten Schnee grauer Firn. Er eignet sich zusammen mit Papp- und Packschnee gut zum Bau von Schneehäusern.

Als besonderes Phänomen sei noch der rote *Blutschnee* erwähnt, der nicht nur im hohen Norden (hier vor allem an den Südhängen der Firnklippen und Eiszinnen, bisweilen aber auch in der Grimmfrostöde) niedergeht, sondern überall, wo es im Winter schneit, auftreten kann. Er entsteht meist durch Wüstensand, den die Winde nach Norden getragen habe, oder durch Blutalgen.



getragen (TK-Grenzen beachten) oder auf einem Schlitten hinterher gezogen werden (ZK = KK x 10 Stein; +1 Punkt Erschöpfung/Stunde, es gelten analoge Grenzen wie bei der Tragkraft).

DAS TALENT SKIFAHREN

Eine Beschreibung des körperlichen Talents *Skifahren* finden sie in *Wege des Schwerts* auf Seite 21f. Sie sollten Proben auf dieses Talent vor allem verlangen, um festzustellen, ob ein Skifahrer seine pro Tag zurückgelegte Strecke vergrößern oder plötzlich auftretenden Gefahren ausweichen kann (dabei sollten die Modifikatoren zwischen +3 bis +7 liegen). Bei einer Abfahrt können Sie gestrost Probenzuschläge zwischen +7 und +12 verlangen, für Sprünge über kleinere Abhänge oder Spalten bis zu +18.

Für die *taktische Bewegung* mit Skiern gilt Folgendes: Die Marsch-GS eines wintertauglich gekleideten und durchschnittlich bepäckten Skifahrers beträgt 3, im Dauerlauf (den er 3 x Ausdauer in Minuten durchhalten kann) 6, die Höchst-GS (die er 1,5 x Ausdauer in Sekunden durchhalten kann) 9; bei Abfahrten kann die GS sogar bis auf 20 steigen. Es ist nicht möglich, von fahrenden Skiern aus zu kämpfen, Fernwaffen, Zauber oder Liturgien einzusetzen.

AUF EINEM REITTIER

Ist man auf einem Reittier unterwegs, muss man zwar nicht selbst mit den Widrigkeiten des Reisens im Schnee kämpfen, schindet aber dafür das Tier, sofern es nicht im hohen Norden beheimatet und an solche Gegebenheiten angepasst ist, wie zum Beispiel ein Mammut. Unter den Pferden sind allein großhufige Rassen (wie etwa Norburger Riesen) oder die zähen Paaviponys, die im Schnee instinktiv einen sicheren Tritt haben, überhaupt dazu geeignet.

Dazu gilt es zu bedenken, dass Pferde auch in der weißen Einöde fressen wollen und dass deshalb Futter mitgeführt werden muss. Als Faustregel gilt dabei, dass ein Packpferd drei Tagesrationen für zwei Pferde tragen kann.

Blutharsch kann die Läufe eines Pferdes rasch so stark wundscheuern, dass das Tier bald keinen Schritt mehr gehen kann und von seinen Leiden erlöst werden muss. Hat der ehemalige Reiter dann seine ganze Ausrüstung auf einen Ritt und nicht auf einen Fußmarsch eingestellt, folgt er seinem treuen Ross oft nach wenigen Tagen in den Tod.

MIT DEM HUNDE- ODER DACHSSCHLITTEN

Das übliche Fahrzeug einer Reise ins Ewige Eis ist der von Tieren gezogene Schlitten. Die von den Nivesen domestizierten *Firnläufer* (siehe ZBA 112) sind die einzigen Hunde Aventuriens, die im Gespann laufen. Sie sind darauf abgerichtet, schwere Schlitten über lange Strecken zu ziehen. Üblicherweise kann ein Schlittenhund die Hälfte des unter Zugkraft angegebenen Gewichts (Zugtier, ZBA 20) als Schlitten ziehen, was bei einem Firnläufer etwa 45 Stein entspricht. Üblicherweise

werden vier Tiere vor einen Schlitten gespannt, bei größeren Fahrzeugen auch bis zu zehn, letzteres aber nur, wenn es einen gut ausgebildeten Leithund gibt. Ein Gespann wird mit besonderer Sorgfalt ausgewählt. Zum einen müssen die Hunde von Kraft, Größe und Verhalten her zueinander passen und – was noch wichtiger ist – zum Gespannführer. An der Spitze läuft der Leithund, der nicht nach Rangstellung, Alter oder Kraft ausgewählt wird, sondern danach, wie gut er den Kommandos des Gespannführers folgt, der, da er keine Zügel hat, das Tier nur durch Zurufe lenken kann. Ein wirklich erfahrener Leithund zeigt aber nicht nur Gehorsam, sondern er sucht sich auch den besten Weg durch schwieriges Gelände – wenn er nicht vom Lenker daran gehindert wird.

Im *Ährengespann* werden die Hunde beidseitig einer langen Leine angeschirrt (so wie die Blüten rechts und links des Stengels an einer Ähre sitzen), an deren Spitze das Leittier läuft. Das hat den Vorteil, dass die Tiere mit geballter Kraft in die gleiche Richtung ziehen. Nachteilig ist, dass es häufig zu Reibereien unter den Hunden kommt, die sich meist nur lösen lassen, indem man den Störenfried ausschirrt.

Beim *Fächergespann* hängt jeder Hund an einer eigenen Leine (der Leithund an der längsten), so dass den Tieren ein fächerförmiges Ausschwärmen ermöglicht wird. Es eignet sich besonders für eine Fahrt über weite Eisflächen, denn die Hunde können einander 'aus dem Weg gehen'. Bisweilen verheddern sich aber die Leinen, die bei strenger Kälte mit den Zähnen entknotet werden müssen.

Die zwischen zwei und vier Schritt langen Schlitten werden von den Nivesen aus Holz gefertigt, sofern diese mit den Karenen wandern und für den Winter die weiter südlich gelege-





DAS TALENT SCHLITTENFAHREN

Dieses Handwerkstalent ist eine Spezialisierung von *Fahrzeug Lenken*, das in **Wege des Schwerts** auf Seite 34 eingehender beschrieben ist. Es regelt den Umgang mit einer Hunde- oder Dachhmeute, wozu das korrekte Anspannen ebenso gehört wie die benötigten Kommandos mit Stimme, Peitsche und Leine, aber auch, ob man sich bei höheren Geschwindigkeiten überhaupt stehend auf dem Schlitten halten kann.

Übliche Zuschläge reichen von +3 bis +12 für scharfe Wenden oder eilige Ausweichmanöver, +7 für das Beruhigen einer durchgegangenen Meute oder um die Tier zu einem höheren Tempo anzutreiben, als sie üblicherweise von sich aus bieten können.

Die Höchst-GS (für Verfolgungsjagden) eines Hundeschlittens beträgt 12, die übliche Reisegeschwindigkeit 5.

nen Wälder aufsuchen. Als Zugleinen dienen entweder Lederriemen oder verknotete Sehnen. Die größten dieser Gefährte wiegen nicht mehr als dreißig Stein und können so bequem auf den Wanderungen getragen werden, falls sich der Schnee verspätet oder im Frühling zu rasch zurückzieht.

Im höchsten Norden ist Holz allerdings rar, und daher behilft man sich an den Küsten auf höchst originelle Weise: Für die Kufen wird eine unbrauchbar gewordene Zeltwand aus Robbenfell geteilt, im Wasser aufgeweicht und wieder aufgerollt. Zur Versteifung wickelt man gefrorene Fische, in eine Reihe gelegt, in die Haut mit ein. Als Querstreben werden Robbenrippen verwendet, die mit Sehnen an den Kufen befestigt werden. Um die Kufen gleitfähig und für die Fahrt auf rauhem Untergrund haltbar zu machen, werden sie mit einer Mischung aus zerriebenem Moos, Wasser und Schnee eingerieben, die nach dem Festfrieren glattgeschabt werden.

Schneedachs-Schlitten sind vor allem bei den nomadisierenden Nivesen gebräuchlich. Die *Schneedachse* (ZBA 77) sind genügsamer und etwas kräftiger, dafür deutlich langsamer; auch sie lassen sich zu Mehreren anschirren, zumindest wenn sie seit klein auf daran gewöhnt wurden. Für gewöhnlich werden die Tiere paarweise vor den Schlitten gespannt, der dem Hundeschlitten ähnelt, aber kleiner ist (bis eineinhalb Schritt Länge).

In der Literatur findet man oft die Darstellung des Nivesen, der auf seinem Schlitten stehend in rasanter Fahrt die Hänge hinaufjagt. Das ist stark romantisert. Oft muss der Gespannführer auf Skiern nebenher laufen, da der Schlitten bis zur letzten

Unze ausgelastet ist, bisweilen muss der Ärmste sogar schieben. Nur im Gefälle kann sich jemand auf die hinteren Kufen stellen. Schlitten erreichen zwar auf freien Strecken durchaus Geschwindigkeiten von 30 Meilen pro Stunde (auf speziellen Rennstrecken sogar mehr), unter Volllast müssen Sie aber eher von Tagesstrecken in diesen Dimensionen ausgehen.

Mit dem EISSEGLER

Ein typischer Eissegler ist zwischen fünf und acht Schritt lang, anderthalb bis zwei Schritt breit – plus die ausladenden Kufen, auf denen er etwa einen halben Schritt über dem Eis schwebt. Fast alle Eissegler sind Einmaster mit einem Dreieckssegel und zwei Kufenpaaren, von denen das vordere begrenzt lenkbar ist. Auf wirklich freiem Terrain können sie Geschwindigkeiten von 30 Meilen pro Stunde erreichen, sind aber natürlich von Windrichtung und -geschwindigkeit abhängig. Sie benötigen mindestens drei Personen zur Steuerung und können bis zu acht Passagiere und zwei Quader Last transportieren.

DAS TALENT EISSEGLERFAHREN

Mit dieser Spezialisierung des Handwerk-Talents *Boote Fahren* (siehe **WdS 34**) können die Eissegler Glorantias oder der Firnelfen gelenkt werden; auch die Wartung, das korrekte Verankern, die richtige Mischung für das Schmiermittel der Kufen (nur menschliche Bauart, die firnelfischen besitzen grundsätzlich Kristallkufen) oder ähnliches werden hiermit geregelt. Aufschläge auf die Probe sind stark von der Fahrtgeschwindigkeit abhängig: Eine Haarnadelkehre bei Höchstgeschwindigkeit erfordert durchaus eine Probe +18, üblicherweise sollten die Aufschläge für Manöver aber im Rahmen von +3 bis +12 liegen.

TAGES-ETAPPEN

In der untenstehenden Tabelle finden Sie die Wegstrecke in Meilen, die durchschnittlich in Schnee und Eis an einem Tag zurückzulegen ist.

PROVIANT

Bei Reisen in den hohen Norden sollte man unbedingt ausreichend Proviant mitnehmen (etwa 1,5 Stein pro Tag und Person sind als Minimum anzusehen).

	Leicht verschneites Gebiet	Tiefschnee	Eisflächen	Gletscher und Packeis
Wanderer	20	12	6	3
Wanderer mit Schneeschuhen	25	20	15	10
Skifahrer	30	25	30	10
Reiter	35	—*	—*	—*
Dachsschlitten	35	35	35	10
Hundeschlitten	50	40	50	10

*(im Tiefschnee auf Eisflächen und auf Gletschern müssen Reittiere geführt werden)



Muss man länger unterwegs sein als geplant oder verdirbt unterwegs die mitgeführte Nahrung, dann bleibt nur noch die Jagd oder das Fischen. Allerdings ist Wild im hohen Norden sehr selten. An der Küste kann man vielleicht auf Robben treffen und im Binnenland in den Bächen und Flüssen fischen. Die Axt, mit der man zu diesem Zweck Löcher ins Eis schlägt, gehört

zu den wichtigsten Ausrüstungsgegenständen einer Nordlandreise. Wird das Feuerholz knapp, dann heißt es, die Speisen roh verzehren. Brennmaterial wird auf alle Fälle gebraucht, um Schnee zu schmelzen und auf diese Weise an Trinkwasser zu gelangen. Während man zwei, drei Wochen ohne Nahrung auskommen kann, ist man in zwei, drei Tagen verdurstet.

ÜBERLEBEN IM SCHNEE UND EIS

DER ÄRGSTE FEIND – DIE KÄLTE

Die härteste Prüfung in Firuns Reich stellt ohne Zweifel die Kälte dar. Da eine echte Temperaturskala in Aventurien noch unbekannt ist, geben wir die 'gefühlte' Temperatur im Folgenden in Kältestufen an, wobei selbst der *Grimmfrost* nur im Winter und nur in der gleichnamigen Öde und auf den Gipfeln der Eiszinnen zu spüren ist; *Eiseskälte* bei Tag und *Firunkälte* des Nachts sind dagegen Kennzeichen der Monate Boron bis Phex nördlich einer Linie Riva-Notmark.

Aus spieltechnischen Gründen unterteilen wir die möglichen Kältestufen in 6 Kategorien: *Kalt*, *Eiskalt*, *Firunkälte*, *Grimmfrost*, *Namenlose Kälte* und *Niederhöllische Kälte*. Zum Vergleich geben wir auch die irdischen Temperaturwerte in Klammern an.



Der Aufenthalt in einer Umgebung, deren Temperatur einer der genannten Kategorien entspricht, verursacht einerseits Schaden bei Mensch, Elfe und Zwerg, andererseits hat sie Auswirkungen auf verschiedene Materialien, die sich im Spiel vor allem durch eine Erhöhung des Bruchfaktors äußert. Der Schaden der einzelnen Kältestufen äußert sich in **kTP(A)**, also durch Kälte verursachte Trefferpunkte, die in vollem Umfang von der Ausdauer, zur Hälfte von den LeP abgezogen werden. Ihre Wirkung kann durch schützende Kleidung gemindert werden (siehe weiter unten).

Eine steife Brise oder ein starker Wind senken die 'gefühlte Temperatur' um eine Stufe, ein Sturm oder Orkan sogar um 2 Stufen. Ein Schneesturm (siehe unten) mit der dazugehörigen Orientierungslosigkeit kann also auch bei Eiseskälte schnell tödlich enden.

Dauert ein Schneesturm über vier Stunden an, hat der Schnee langsam die Kleidung durchnässt – was die gefühlte Temperatur um eine weitere Stufe senkt.

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 (siehe unten). Besonders kalte Ausprägungen der Kältestufen können den pro Periode erlittenen Schaden noch einmal um 1 bis 2 Punkte erhöhen.

Wesen mit dem Vorteil *Kälteresistenz* oder der Sonderfertigkeit *Akklimatisierung (Kälte)* erleiden grundsätzlich erst ab Firunkälte Schaden, der dann immer noch um 2 kTP(A) reduziert ist. Helden mit dem Nachteil *Kälteempfindlichkeit* erleiden immer 2 kTP(A) zusätzlich.

KLEIDUNG UND KÄLTESCHUTZ

Gegen solche widrigen Temperaturen ist zwar kein Kraut gewachsen (obwohl *Chonchinis*, siehe **ZBA 233**, auch bei Erfrierungen hilft), aber es ist durchaus möglich, sich vor Eiseskälte und schneidenden Wind mit wetterfester Kleidung zu schützen. Wolle und vor allem Pelz und Leder sind die Materialien, die am besten dazu geeignet sind. Unbestritten am besten schützt der *Anaurak*, die traditionelle Wintertracht der Nivesen, die sich auch bei den Firnelfen 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 Kleidungsstück sind bekannt. Nivesen und Firnelfen tragen übrigens keine weitere Kleidung unter dem Anaurak, dem Mittelländer



DIE KÄLTSTUFEN

Kalt (0°C bis -10°C)

Kälteschaden 1W6+2 kTP(A) pro Tag. Auf Gewässern findet sich eine dünne Eisschicht, gefrorene Nässe kann das Vorankommen behindern; einige Nahrungsmittel werden durch Frost und nachträgliches Auftauen geschmacklos und fade.

Eiskalt (-10°C bis -25°C)

Kälteschaden 2W6 kTP(A) pro Tag. Längere Perioden von Eiskälte 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.

Firunskälte (-25 °C bis -50 °C)

Kälteschaden 2W6 kTP(A) pro 2 Stunden. Trinkwasser und sämtlicher mitgeführter Proviant sind steifgefroren und nur nach dem Aufwärmen überhaupt essbar; Haut klebt an blankem Metallfest (kann 1 SP verursachen).

Grimmfrost (-50°C bis -100 °C)

Kälteschaden 2W6 kTP(A) pro 2 SR. Bei diesen Temperaturen gefriert sogar Branntwein; der BF von Metallwaffen steigt um 1, der von Holz Waffen um 2. Die Berührung eines grimmfrostigen Gegenstands mit der bloßen Haut verursacht 1W3 SP(A).

Namenlose Kälte (-100°C bis -150°C)

Kälteschaden 2W6 kTP(A) pro SK. Das Atmen schmerzt, die Augen beginnen beim geringsten Windhauch zu tränen; der BF von Metallwaffen steigt um 2, der von Holz Waffen um 5. Die Berührung eines namenlos kalten Gegenstands mit der bloßen Haut verursacht 1W3 SP.

Niederhöllische Kälte (unter -150°C)

Kälteschaden 2W6 kTP pro 2 KR. Es heißt, dass bei diesen Temperaturen sogar die Luft gefriert. Nur Dämonen oder durch Zauberwerk oder Götterwirken geschützte Menschen können unter diesen Umständen länger als einige Augenblicke überleben; der BF von Metallwaffen steigt um 3, der von Holz Waffen um 7. Die Berührung eines niederhöllisch kalten Gegenstands mit der bloßen Haut verursacht 1W6 SP.

mögen jedoch ein leichtes Hemd und eine wollene Hose erlaubt sein.

Schuhe und Handschuhe sollten pelzgefüttert und aufs Beste vernäht sein, damit keine Feuchtigkeit eindringt. Zusätzlich müssen sie gut gegen Feuchtigkeit eingefettet werden, denn durchnässte Kleidung oder Schuhe schützen nicht vor Kälte. Jedes Kleidungsstück besitzt ein Kälteschutz-Wert, der ge-

gen den oben aufgelisteten 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. Die Kälteschutzwerte gelten 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 = Felldecke etc. Bausch, Leinen oder Seide mögen als Unterkleidung zwar geeignet sein, schützen als Überkleidung jedoch überhaupt nicht. Gleiches gilt für metallene oder hartlederene Rüstungen, die zudem noch als Unterzeug wenig geeignet sind.

Kleidungsstück	KS	BE
Anaurak	8	4
Beinkleider (Fell)	2	0
Beinkleider (Leder)	1	0
Beinkleider (Wolle)	2	0
Fellumhänge, mehrlagig	3	0
Fellmütze	1	0
Hemd, Bluse (Wolle)	1	0
Jacke (Leder)	1	0
Jacke (schweres Wolltuch)	2	0
Kapuzenmantel, lang (schweres Wolltuch)	3	1
Kleid (Wolle)	3	0
Mantel, kurz (Wolle)	2	0
Pelzfäustlinge oder Muff	1 (FF-5 für Fäustlinge)	
Pelzgefütterte Stiefel	2	0
Pelzmantel	4	2
Pelzweste	1	
Rock (Wolle)	1	0
Stiefel	1	0
Unterzeug	1	0

ERFRIERUNGEN

Durch den erlittenen Schaden können *Wunden* verursacht werden, die schlimmstenfalls sogar zum Abfrieren einer Gliedmaße führen. Hat ein Held eine Wunde erlitten, so erleidet er Erfrierungen. Um festzustellen, wo die Erfrierung stattgefunden hat, können Sie die Zonenwundentabelle aus *Wege des Schwerts* auf den Seiten 107f. benutzen. Dabei sollten Sie dann die Einträge in der Tabelle entsprechend modifizieren und interpretieren, dass sie sich auf die Erfrierungen anwenden lässt. Erleidet der betroffene Held eine weitere Wunde, wird erneut erwürfelt. Ist dabei die gleiche Stelle ein zweites Mal betroffen, erleidet er die doppelten Einbußen, verliert einen permanenten LP und erkrankt bei 11–20 auf dem W20 an *Wundfieber* (siehe *WdS 157*). Bei der dritten Wunde an derselben Stelle ist eine Amputation unvermeidlich, außerdem erkrankt das Opfer spätestens jetzt an *Wundfieber*.



REGENERATION

Die Regeneration von LeP, AuP und AsP ist bei *kalten* Temperaturen um 2 Punkte vermindert (bis auf ein Minimum von 0), für Wesen mit *Kälteresistenz* um 1 Punkt, für Wesen mit *Kälteempfindlichkeit* um 3 Punkte. Bei *eiskalten* Temperaturen ist die Regeneration um 4 Punkte vermindert, für Wesen mit *Kälteresistenz* um 2, Wesen mit *Kälteempfindlichkeit* regenerieren überhaupt nicht mehr.

Bei *Firunkälte* regenerieren nur noch *kälteresistente* Wesen, diese jedoch um 4 Punkte vermindert. Bei tieferen Temperaturen findet generell keine Regeneration mehr statt. *Akklimatisierung (Kälte)* verhält sich generell wie *Kälteresistenz*.

Ein wirklich gut mit Pelzen oder Fellen gefütterter Schlafsack (auch dies übrigens eine Erfindung der Nivesen) oder eine Lagerstatt aus mehreren Lagen Fell können das empfundene Temperaturniveau um eine Stufe anheben, ebenso eine vor Wind und Wetter schützende, beheizte Hütte. Bei den übelsten Kältegraden kann allerdings sehr wohl beides (Schlafsack und beheizte Hütte) vonnöten sein, um überhaupt regenerieren zu können.

СНПЕВЛІПДНЕІТ

Das Sonnenlicht, das durch die gleißenden Schneefelder reflektiert wird, führt zur Schneeblindheit, die sich durch Augenbrennen, Tränenfluss, verstärkte Lichtempfindlichkeit und Rötung der Augen ankündigt. Rasch stellen sich Augenschmerzen und Lidkrämpfe ein, und schließlich kann man die Augen gar nicht mehr öffnen. Linderung und Heilung kann man durch Verbinden der Augen erreichen. Ein schneeblinder Held ist eigentlich kaum überlebensfähig, denn alle Bereiche seines Lebens sind betroffen, viele Proben kann er nicht mehr ausführen und seine Werte, die mit Sicht zu tun haben, werden um 10 Punkte gesenkt.

Um der Schneeblindheit vorzubeugen, sollte man eine Schneibrille aus Rinde, Bein oder Leder tragen, die nur schmale Sehschlitze freilässt. Dunkle Färbung der Sehschlitzränder verstärkt die Schutzwirkung; die Nivesen reiben sich zusätzlich Augenlider und Nasenflügel mit Ruß ein, um den Glanz des Schnees zu brechen.



ГЕФАХЕН ІМ ЕІС

Neben der Schneeblindheit und dem möglichen Schaden durch die Kälte an sich hält das Eis weitere Gefahren für den Reisenden parat, die schnell das Leben einer Reisegruppe beenden können.

СНПЕЕСТҮРМЕ

Geraten Ihre Helden in einen Schneesturm, so senken Sie für dessen Dauer die Kälte um zwei Stufen – und prüfen die Schadensauswirkungen dann dementsprechend häufig. *Orientierungs*-Proben sind je nach Stärke des Sturmes um bis zu 15 Punkte erschwert oder sogar ganz unmöglich.

Ein natürlicher Schneesturm zieht binnen 2W6 SR auf und dauert 1W6 Stunden, es folgt meist 1W6 Stunden normaler Schneefall. *Eiskundige* Helden, oder solche, die über eine ent-

sprechende *Ortskenntnis* verfügen, können mit einer *Wettervorhersage*-Probe +5 feststellen, ob ein Schneesturm heranzieht, und dann mit einer *Wildnisleben*-Probe +7 schnell ein geeignetes Biwak organisieren.

ЛАУІПЕП

Egal ob als abgehendes Schneebrett oder Staublawine, als Schlammlawine oder Steinlawine – sie stellen lebensgefährliche Begegnungen dar. Sie sollten sich gut überlegen, ob Sie das Ihren Helden aus der Nähe antun wollen. Gestatten Sieden Helden *Wettervorhersage*-, *Sinnenschärfe*- und *Gefahreninstinkt*-Proben, bevor Sie das Unheil über sie hereinbrechen lassen. Wenn es dann geschieht, mag das Erkennen einer plötzlich drohenden Lawine noch einfach sein, das Ausweichen und ein eventuell nötiges Sich-Befreien sind es mit Sicherheit nicht.

Eiskundige Helden oder solche mit einer entsprechenden *Ortskenntnis*, können mit einer *Wettervorhersage*-Probe +3 feststellen, ob Lawinenwetter herrscht, und mit einer *Wildnisleben*-Probe +7, ob sie sich in einem lawinengefährdeten Gebiet aufhalten. Für alle anderen Helden sind die Probenzuschläge verdreifacht.

Ein Held am Rande einer Lawine kann sich mit einer gelungenen *Körperbeherrschung*-Probe +7 zur Seite werfen.

Wer von einer Lawine erfasst wird, erleidet zwischen 1W6+6 und 3W6+10 TP, je nach Größe und Beschaffenheit der Lawine und Maßgabe des Meisters.

Die Ausrüstung wird dabei verstreut, die Einzelteile werden bei 1 auf W20 wiedergefunden (für jedes Teil extra würfeln).

Bei einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe, erschwert um die Hälfte der erlittenen

TP, kann ein Lawinenopfer wiedergefunden werden. Jeder suchende Held kann die Probe einmal pro Stunde ablegen. Ein auf Fährtsuche ausgebildeter Hund erleichtert die Probe für jeden Teilnehmer um 3 Punkte. Das Lawinenopfer erhält für jede Stunde, die es verschüttet ist, 1W6 SP, dazu eventuelle kTP. Die durchnässte Kleidung bietet keinen Kälteschutz.

АЛЛТÄГЛІСНЕ ГІПДЕРНІСІС ДЕС ЕІС ...

... sind Schneewechten, Gletscherspalten, plötzliche Abbrüche von Eisebenen, nur mit dünnem Eis überflossene warme Gewässer, Nebelbänke, auf dem Meer auch kalbende Gletscher, aufbrechendes Packeis, Eisschollen und Eisberge und vieles Ähnliche mehr. Hier sind *Sinnenschärfe*-, *Wildnisleben*-, *Gefahreninstinkt*-, *Wettervorhersage*-, *Körperbeherrschung*-, *Ski*-, *Eissegler*- oder *Hundeschlittensfahren*-Proben je nach Situation angebracht, die immer um mindestens +3 erschwert sein sollten, solange ein Held nicht *eiskundig* ist oder über die passende *Ortskenntnis* verfügt.

Сннеевечтен

Wechten, die mit 100 Stein am inneren Rand belastet werden, brechen in der Regel ab und stürzen – mitsamt dem Helden, der das Schneebrett losgetreten hat – 3W20 Schritt in die Tiefe. Ein nordlanderfahrener Held kann bei gelungener *Wildnisleben*-Probe +7 feststellen, ob es sich bei dem vor ihm liegenden Schnee um eine Wechte handelt oder nicht.



Gletscherspalten und Packeis

Eine Gletscherspalte kann bei einer *Sinnenschärfe*-Probe mit einem Aufschlag von +3 bis +12 von einem *eis-* oder *ortskundigen* Helden entdeckt werden (für unkundige Recken gelten dreifache Aufschläge). Droht ein Held in eine Gletscherspalte zu stürzen, kann er sich mit einer gelungenen *Körperbeherrschungs*-Probe mit einem Aufschlag, der der doppelten Spaltenbreite entspricht, retten. Da Gletscherspalten sehr tief sein können, legen wir in Ihre Hände, was bei Misslingen der Probe passiert, berücksichtigen Sie in jedem Fall den Sturzschaden (WdS 144).

DAS LAGER

Ein guter, also ein sicherer und vor allem beheizbarer, Lagerplatz ist im hohen Norden nicht leicht zu finden. An geschützten Stellen ist der Schnee oft locker, so dass sich dort weder ein Zelt aufstellen noch ein Iglu, eine Behausung aus Schnee, bauen lässt. Abhilfe schafft Festtreten mit Skiern oder Schneeschuhen, und wenn das nichts nützt, muss gegraben werden, bis man auf eine ältere, hartgefrorene Schicht stößt. In der Grimmfrostöde können Helden ab und an eine eisige Höhle finden, die mit einer Schneewand vor dem Eingang und durch die Körpertemperatur der Helden und Hunde erwärmt, den Effekt einer Hütte haben kann. Zieht ein Sturm herauf und die Zeit ist zu knapp, mag auch ein mit etwas Geschick in den Schnee gewühltes langes Schneeloch vor dem Erfrieren retten.

Ein Schlitten oder Eissegler bietet nur mit isolierenden Fell- und Lederschichten und eventuell sogar einer schützenden Schneeschicht genügend Wärmeschutz, da der eisige Wind um seinen Rumpf streicht und ihm jedes Quäntchen Wärme entzieht, das er zu fassen bekommt.

Da Kaltluft stets abwärts fließt und sich unten sammelt, ist davon abzuraten, das Lager in Mulden oder tiefen Talgründen zu errichten. Schon einige Schritte hangaufwärts können den Unterschied zwischen *Eiseskälte* und *Firunkälte* ausmachen. Außerdem wird man in Mulden im Falle eines Schneesturms leicht zugeweht. Besonders steile Hänge verbieten sich wegen drohender Lawinengefahr. Dass man nicht unter und schon gar nicht auf einer Wechte kampieren sollte, versteht sich von selbst.

In Waldlandschaften legt man das Lager am besten zwischen Gruppen kleinerer Bäume an, die vor scharfem Wind und Schneetreiben schützen. Hohe Bäume haben einen Nachteil: Sie geben schon bei leichtem Wind ihre Schneelast gerne ab.

ZELTE

Zelte sind als Unterkunft im Eis nur dann geeignet, wenn ihre Wände stark genug sind, um eine dicke Schicht Schnee zu tragen und sie zudem weitgehend wasserdicht sind. Allein dicht gewebte und gewachste Baumwolle oder Leder können dies gewährleisten. Ein solches Zelt ist daher meist sehr schwer und für eine Reise oft unpraktikabel. Ein orkisches Riyachart oder nivesische Jurte oder eine Kote bilden dabei vermutlich die einzigen Ausnahmen. Ein Zelt hingegen, das im Lieblichen Feld auf einem Jagdausflug gute Dienste leistet, ist für den hohen Norden ungeeignet. Nivesen, Fjarningen und erfahrenen Nordlandjäger belasten sich daher nur selten mit Zelten, wenn

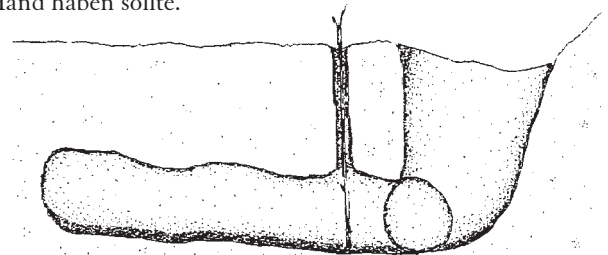
sie schnell von einem Ort zum anderen ziehen oder auf die Jagd gehen – sie bauen sich zumeist lieber eine Unterkunft aus Schnee (siehe unten).

Um nachts nicht zu (er)frieren, sollte man entweder mehrere Lagen Fell als Lager und Decke benutzen oder einen nivesischen oder firnelfischen Schlafsack (der ähnlich wie der Anaurak aus pelzgefüttertem Leder besteht). Große Schlafsäcke besitzen sogar eine Kapuze, so dass jedes Körperteil geschützt ist. Der erfahrene Nordlandreisende bettet kalte Füße etwas höher, da die warme Luft unter der Decke oder im Schlafsack aufsteigt.

Ein Unterschlupf aus Schnee

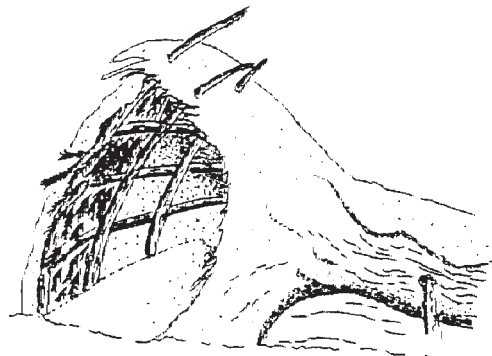
Wenn es gilt, schnell im trockenen Schnee vor einem Sturm Unterschlupf zu finden, gräbt man ein **Schneeloch**. Dazu legt man sich flach auf den Boden und wühlt sich einen knappen Schritt tief in den Schnee ein. Dann setzt man das Graben zur Seite hin fort, bis der ganze Körper unter der Schneedecke Platz findet. Die Öffnung, die beim Einwühlen entstanden ist, verschließt man dann mit Schnee, wobei man ein Luftloch nicht vergessen darf. Um ein Schneeloch zu graben braucht man keinerlei Werkzeug und der Innenraum heizt sich durch die Körperwärme rasch so weit auf, dass man nicht erfriert. So kann man kann hier sicher ausharren, bis der Sturm weitergezogen ist.

Für einen längeren Aufenthalt, etwa ein Nachtlager, im mannshohen Schnee eignet sich auch ein **Schneetunnel**, für den man allerdings schon einen Spaten oder ein Grabholz zur Hand haben sollte.



Man gräbt ein knapp zwei Schritte tiefes Loch und an dessen Sohle eine leicht ansteigende Röhre von einem guten dreiviertel Schritt Durchmesser, in die man sich bequem hineinlegen kann. Das hintere, obere Ende ist das Kopfende. Am Fußende wird ein senkrecht Luftloch gebohrt, durch das ein Stecken geschoben wird. Weht das Luftloch zu, reicht es, ein wenig am Stecken zu rütteln, und die Lüftung ist wieder gesichert. Der Einstieg wird mit einer Schneekugel verschlossen, und schon kann man es sich gemütlich machen.

In südlicheren Gefilden, wo es auch Wälder gibt, lässt sich rasch eine **Wurzelhütte** errichten.





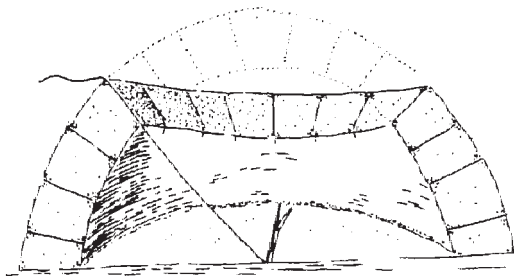
Man sucht eine vom Wind umgerissene Tanne und baut vom Wurzelteller des Baumes bis zum Boden ein Gerüst aus Zweigen, in das Tannengrün eingeflochten wird. Da das Tannengrün kaum vor Wind und Kälte schützt, muss man es allerdings mit einer dicken Schicht Schnee abdichten.

Auf ähnliche Weise lassen sich auch **Zweighütten** bauen. Zweige werden entweder kuppelartig oder als Schrägdach in den Schnee gesteckt, Tannengrün wird dachziegelartig eingeflochten, und schließlich wird die ganze Konstruktion zur Wärmeisolierung noch mit Schnee beworfen.

Ganz wenig Aufwand bereitet der **Baumunterschlupf**. Man benötigt lediglich einen ausgewachsenen Nadelbaum, dessen Zweige schirmartig bis zum Schnee hinab reichen. Man entfernt den Schnee rings um den Stamm und die untersten abgestorbenen Äste und bewirft die lebenden Zweige, die das Dach bilden, notfalls noch mit etwas Schnee. In dieser Art Unterschlupf lässt sich auch ein kleines Lagerfeuer entfachen.

Für eine **Schneehöhle** wirft man einen ausreichend großen Schneehaufen auf, den man eine Stunde sacken lässt und gegebenenfalls zur Sicherheit zusätzlich feststampft. Von der windabgekehrten Seite wird der Schneehügel ausgehöhlt, wobei eine Wandstärke von einhalb Spann erhalten bleiben sollte. Beim Aushöhlen sollte man Schlafbänke stehen lassen, damit man nicht direkt auf dem Boden liegen muss, wo sich die kalte Luft sammelt. In die Wand können noch Nischen für Kerzen oder Laternen eingearbeitet werden.

Lagert man mehrere Tage an einer Stelle, etwa weil die Verletzung eines Gefährten die Weiterreise unmöglich macht, kann man sich mit einigem Aufwand ein **Schneehaus** oder **Iglu** bauen, wie es die Nivesen und auch die Fjarninger bisweilen tun.

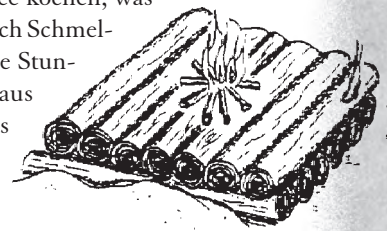


Zunächst wird ein Stock in den Schnee gesteckt, an ihm eine Schnur befestigt und an deren anderen Ende ein weiterer Stock, mit dem der kreisförmige Grundriss in den Boden geritzt wird. Entlang des Kreises wird ein Fundamentring festgetreten. Die etwa vier Spann langen, zweieinhalb Spann breiten und einen Spann dicke Schneeböcke schneidet man mit einer Klinge aus dem Schnee. Zunächst ritzt man parallele Linien für die Länge, dann schneidet man die Dicke quer dazu. Zuletzt werden die Böcke mit Schnitten parallel zur Oberfläche herausgelöst. Diese 'Ziegel' legt man nun auf den Fundamentring, dann die nächste Lage darauf usw., bis das Haus fertig ist. Den Abschluss bildet ein Kegelstück. Wichtig ist, dass das Schneehaus eine Halbkugel bildet; dadurch ist wie bei einem natürlichen Gewölbe Stabilität gewährleistet. Die Kugelform lässt sich leicht mit der anfangs erwähnten Schnur, die ja am Stock im Mittelpunkt der Halbkugel hängt, nachmessen.

DAS LAGERFEUER

Die wärmenden Flammen sind im hohen Norden überlebenswichtig. Darum achtet der Nordlandreisende besonders auf seinen Zunder und den Feuerstein und natürlich auf sein Brennholz. Allein das Entfachen eines kleinen Lagerfeuers zum Auftauen des Trinkwassers kann in Schnee und Eis an fehlendem Brennmaterial scheitern, wenn die Reisenden nicht wirklich jede Gelegenheit nutzen, ihre Vorräte aufzufüllen. Magische Methoden um Feuer zu machen (zum Beispiel **MANIFESTO**, **DSCHINNENRUF**, **IGNISFAXIUS** oder **BRENNE**) oder auch Liturgien (zum Beispiel **FEUERSEGEN**) erfordern zuviel Kraft, um sie über einen längeren Zeitraum nutzen zu können. Im dichten Nornja muss sich der Reisende um Brennholz keine Sorgen machen, aber wenn man in die baumlosen Weiten der Grimmfrostöde vordringen will, muss man ausreichend Brennmaterial mitnehmen. Die Feuerstelle muss vor starkem Wind geschützt sein, braucht aber auch genügend Zug, damit die Flammen nicht verlöschen.

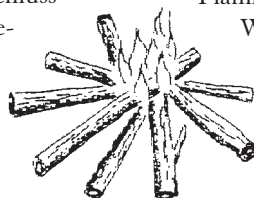
Soll das Feuer im Schnee nicht vom selbst hervorgerufenen Schmelzwasser gelöscht werden, sind besondere Vorkehrungen zu treffen. Ist die Schneedecke nicht sehr dick, schaufelt man rasch eine Feuerstelle frei; liegt die weiße Pracht aber manns- hoch, kann man diesen Aufwand nicht mehr treiben. Die Alternative zum Freigraben ist eine passende Unterlage auf dem Schnee. Will man nur ein wenig Tee kochen, was inklusive der Wassergewinnung durch Schmelzen von Schnee vielleicht eine halbe Stunde dauert, genügt eine Unterlage aus Tannengrün oder Rinde. Soll das Feuer länger unterhalten werden, legt man mehrere Knüppelschichten kreuzweise übereinander.



Auf einem genügend hohen Stapel wird dann das Feuerholz aufgeschichtet und entzündet. Astplattform für Astplattform versinkt schließlich im geschmolzenen Schnee, das entstehende Schmelzwasser versickert jedoch und kann den Flammen nichts anhaben. Ein Feuer kann so über mehrere Stunden brennen. Aber selbst wenn das Feuer brennt wird zumeist nur die Körpervorderseite gewärmt, der Rücken hingegen bleibt kalt. Notdürftig hilft da eine lose umgehängt Jacke oder Decke, doch der erfahrene Nordlandreisende baut aus Schnee eine Wand in seinen Rücken, die die Wärme des Feuers reflektiert und rundum für Wohlbehagen sorgt.

Für ein **Köhlerfeuer** werden dünne, trockene Äste oder Kienspäne pyramidenförmig aneinandergestellt – die dickeren Scheite werden aufgelegt, wenn das Feuer richtig in Gang ist.

In den Hohlraum kommt das Material zum Anfeuern: Rinde, Reisig oder feine Späne, wenn vorhanden ein paar Harzklümpchen. Beim Anzünden sollte man tunlichst drauf achten, dass kein Wind ins Innere der Pyramide gelangt, da er das erste zaghafte Flämmchen sofort löschen würde. Nötigenfalls muss ein Windschutz gebaut werden. Ein Köhlerfeuer gibt das hellste Licht.

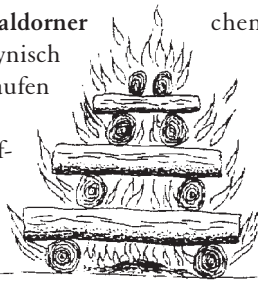


Beim **Jägerfeuer** wird das Holz nicht aufgeschichtet, sondern sternförmig ausgelegt. Die Flammen im Zentrum können reguliert werden, indem man brennende Scheite hineinschiebt oder herauszieht.



Das beste Kochfeuer gibt das **Gitter- oder Bjaldorner Feuer** ab (bisweilen von Satuarientöchter zynisch auch **Praiosfeuer** genannt, da Scheiterhaufen ähnlich errichtet werden).

Das Holz wird waagrecht über Kreuz aufgeschichtet. Gitterfeuer sind schwer zu entzünden, haben aber den Vorteil, dass feuchte Scheite im Gitter vortrocknen können. Am leichtesten kommt das Gitterfeuer in Gang, wenn man erst ein kleines Köhlerfeuer als 'Zünder' baut und darüber die Scheite entsprechend aufschichtet. Möchte man Kleidung über dem Feuer trocknen, lässt man es erst niederbrennen und errichtet dann über der Glut ein kuppelartiges Gerüst aus Zweigen, über das die nassen Sa-



chen gehängt werden können, ohne Rauch und Ruß ausgesetzt zu sein.

Expeditionen der *Kaiserlich Derographischen Gesellschaft* oder auch der *Bruderschaft des Aves* erkennt man an den riesigen Feuern, die sie in ihren Nachtlagern entzünden. Doch zum Kochen und auch Wärmen reicht ein relativ kleines Feuer, wie Nivesen, Firnelfen oder Fjarninger beweisen, wenn man Schliche wie etwa Schneemauern zur Wärmereflexion kennt. Brennholz ist im höchsten Norden zu kostbar, als dass man verschwenderisch damit umgehen würde. Der erfahrene Nordlandjäger macht auch niemals ein Feuer unter einem Baum, da der Schnee in den Ästen schmilzt und in die Flammen plumpst. Ein ordentliches Feuer aufzubauen macht viel Arbeit, die dann mit einem Schlag zunichte ist.

PERSÖPLICHKEITEN DES HOHEN NORDENS

Im folgenden Kapitel sind bedeutende Bewohner des hohen Nordens versammelt. Die Kenntnisse und Erfahrungen der Meisterpersonen werden dabei in die Kategorien *unerfahren – erfahren – durchschnittlich – kompetent – meisterlich – brillant – vollendet* eingeteilt. *Beziehungen* und *Finanzkraft* werden in den Stufen *minimal – gering – hinlänglich – ansehnlich – groß – sehr groß – immens* angegeben. Diese Werte sind allein auf die Region des hohen Nordens bezogen und dienen nicht dem gesamtaventurischen Vergleich.

PERSÖPLICHKEITEN PAAVIS

GELDANA II., HERZOGIN VON PAAVI

Durch den generationenalten Brauch der Herzöge von Paavi, sich mit Nivesen zu verheiraten, ist Geldanas mittelländisches Erbe nahezu verschwunden. Nur die blauen Augen, in denen sich nie ein Hauch der Milde zeigt, und der starke Machtwille sind die letzten Anzeichen ihrer Abkunft vom Hause Gareth. Im Gefolge der Eishexe Glorana ergriff sie die Herzogskrone und herrscht mit eisiger Faust über die Region.



Die athletische Herzogin erlernte das Kriegs- und Jagdhandwerk und versteht sich im Umgang mit Schwert und Bogen. Mit Belshirash bandelte sie an, nachdem ihr die Ungeduld Erfolge auf der Pirsch versagte. Mit der Hilfe des eisigen Jägers züchtet Geldana eine dämonide Rasse Bluthunde, die sie oft zur Wolfs- und Bärenhatz ausführt. Begleitet wird sie dabei

wie auch zu allen anderen Ausritten aus dem Palast von ihrer Leibgarde, den *Eisjägern*, da sie nicht ohne Grund Attentate fürchtet. Die große Rotte an Söldlingen und Leibwächtern schlägt jeden Anflug eines Aufstandes mit groben Äxten erbarungslos nieder. Ihr nivesischer Ehemann *Emenuk*, den sie nach dem Tode des ersten Gatten Halmans ehelichte, wird wie eine Geisel gehalten.

Geboren: 998 BF *Größe:* 1,74 Schritt
Haarfarbe: kupferrot *Augenfarbe:* blau
Kurzcharakteristik: meisterliche Herrscherin, meisterliche Kriegerin
Herausragende Eigenschaften: MU 16, KO 15, Grausamkeit 8
Herausragende Talente: Schwerter 15, Wurfspeer 14, Staatskunst 12, Schwarze Gabe: Beutesinn
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: ansehnlich
Besonderheit: Nagrach-Paktiererin im III. Kreis der Verdammnis, ihr Dämonenmal sind die langsam gefrierenden Augen
Verwendung im Spiel: Geldana ist die kühl berechnende Despotin des Herzogtums. Wo immer ihr Banner im Wind flattert, verstecken sich furchtsam die Menschen, denn Geldana herrscht mittels Willkür und Einschüchterung. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis sich ihre Strategie zu ihrem eigenen Nachteil wenden wird.

DERMOT DER JÜNGERE VON PAAVI

Von jüngster Kindheit an hielt es Dermot selten in den heimischen Gemäuern von Burg Paavi, er liebte es vielmehr die Welt auf eigene Faust zu erkunden. Sein Vater, dessen Namen er trägt, zeigte sich darüber nicht erfreut, sollte Dermot ihm doch als Herzog nachfolgen. Auch als Paavi unter die Herrschaft des dämonischen Eises gelangte, weilte der junge Mann anderswo. Allein wagte er sich ins dämonische Eis, um in die Stadt zurückzukehren, unwissend über die drohenden Gefahren. An den



Entbehrungen der Reise wäre er gestorben, hätten ihn nicht die Häscher Gloranas aufgespürt.

Zurück unter den Lebenden, musste Dermot feststellen, dass seine Schwester der Eishexe als treue Vasallin diente. Er zog ins Nivesenviertel der Stadt und hielt sich für einige Götterläufe bedeckt. Als sich im Jahr 1027 BF die wachsende Unzufriedenheit in einem Aufstand der Lieska-Kangerluk entlud, stellte er sich an die Spitze



der Nivesen. Seine Schwester, die sich inzwischen als Herzogin titulieren ließ, zeigte keine Gnade und forderte den Kopf ihres Bruders, der ihr jedoch entkam. Mit einigen Überlebenden floh er aus Paavi und gelangte in die freien Gebiete des Nivesenlandes. Von dort aus organisierte Dermot den Widerstand gegen das Eisreich und wurde bald zu einer Symbolfigur im Kampf gegen Glorana. Er ehelichte *Jukairu* (geboren 1000 BF, kupferrote Haare, 1,69 Schritt, gezeichnet von Folter während der Jahre in Glorania), Tochter des letzten Lahti der Kangerluk, und übernahm die Führung der Sippe. In Riva fand er reiche Gönner, die seine Unternehmungen bis heute finanzieren. Kürzlich versuchte er, Paavi durch eine Kommandoaktion zu erobern, scheiterte jedoch erneut an seiner Schwester.

Die Niederlagen der Vergangenheit lasten schwer auf Dermot, der zu Selbsthass neigt. Die Herrschaft über Paavi ist ihm nicht das eigentliche Ziel, sondern die Rache an seiner Schwester, deren Verrat und Dämonenbündelei er niemals vergeben wird. Doch auch Gloranas Wirken erregt weiterhin sein Misstrauen. Dermot reist viel durch die westlichen Nivesenlande, anzutreffen ist er am ehesten im Haus zum Delphin in Riva (siehe Seite 10), in Gordask oder an der Bernsteinbucht bei den Lieska-Kangerluk.

Geboren: 997 BF

Größe: 1,78

Haarfarbe: braun

Augenfarbe: bernsteinfarben

Kurzcharakteristik: umtriebiger Thronerbe von Paavi, der erbittert gegen seine Schwester kämpft

Herausragende Eigenschaften: MU 16, GE 15, Rachsucht 8

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Speere 14, Körperbeherrschung 14, Skifahren 12, Überzeugen 13, Wildnisleben 15

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Dermot ist ein wichtiger Ansprechpartner für Aktionen, die sich gegen die Herrscherin von Paavi und die Kristallkönigin wenden. Über die Vorgänge im gesamten Nivesenland ist er gut informiert und schickt auch häufig Helden auf Erkundungen aus. In den nächsten Götterläufen wird das Netz seiner Unterstützer und Zuträger unter Menschen und Elfen weiter wachsen. Seine Versuche, die Herrschaft über Paavi zu gewinnen, werden jedoch vor 1039 BF nicht von Erfolg gekrönt sein.

AARBOLD, FREIHERR VON EESTIVA

Zur Zeit des Eisreiches herrschte in Eestiva das Faustrecht der 'Sammler'. Aarbold war Waffenknecht im Heerzug, der die brutalen Schergen aus Eestiva vertrieb – und blieb einfach, um für Ordnung zu sorgen. Die Einwohner kürten ihn zum neuen Oberhaupt, und mit dieser Macht im Rücken schickte er schlicht einen Boten nach Paavi, um seinen Anspruch als Freiherr zu verkünden. Mit seinen 'Steuergeldern' kauft er Herzogin Geldana faktisch das für den Winter benötigte Getreide ab, ansonsten herrscht ein Klima, das mit 'Waffenstillstand' treffend beschrieben ist.

Aarbold (geboren 985 BF, graue Haare und Vollbart, untersetzt, aber kräftig) stammt aus Vallusa und hat eine jahrzehntelange Karriere als Waffenknecht und Söldnerführer hinter sich. Meisterlich beherrscht er den Kriegshammer und Morgenstern. Er hat ein gutes Gespür für Menschen und steht zu seinem Wort, so hat er die Eestivaner hinter sich gebracht. Aarbold ist klug genug zu wissen, mit welchen Mächten er sich eingelassen hat, und handelt in der festen Überzeugung, den richtigen Moment für einen Bruch mit Herzogin Geldana und einer offenen Allianz mit Dermot rechtzeitig zu erkennen.

Verwendung im Spiel: Aarbold ist ein rauer, aber aufrichtiger Geselle, der aus Berechnung einen Bund mit Herzogin Geldana eingegangen ist, um den Menschen in Eestiva zu helfen. In Friedenszeiten geht sein Kalkül auf, doch im drohenden Krieg wird er von seinen Untergebenen viel Vertrauen in sein Handeln einfordern müssen. Und es steht zu befürchten, dass sein Weitblick nicht so gut ist, wie er selbst glaubt.

DUKOR DREIHAND, SKLAVENFÄNGER UND SÖLDNERFÜHRER

Dukor und seine 'Greifer' sind eine berüchtigte Bande Gesetzloser, die ihre Dienste jeder skrupellosen Machtgestalt des Nordens andient. Die rauen Gesellen fangen Sklaven für die Theriak-Förderstellen in der Grimmfrostöde oder für die Experimente sinistrierer Schwarzmagier, sie werben Fjarninger und Shurachai als Söldner an und plündern für den Eigenbedarf Handelskarawanen aus. Auf Eisseglern sind sie im verschneiten Norden extrem mobil, doch der Rückgang des Ewigen Eises schränkt ihr Jagdgebiet ein – so müssen Dukors Schergen immer größere Risiken eingehen.

Der hünenhafte Anführer, der seinen Beinamen dem herausragenden Umgang mit dem Anergaster verdankt, befindet sich auf der Suche nach *Nagrachs Erstarrem Wams*, das von Firun-Anhängern irgendwo im Norden verborgen wurde. Er führt vier abgerichtete *Paaviane* als Kampftiere. Gerüchten zufolge soll sein eigener Eissegler von zwei leibhaftigen Werwölfen gezogen werden, die er mit silberner Peitsche und Ketten gefügig gemacht hat.

Geboren: 993 BF

Größe: 1,97 Schritt

Haarfarbe: rotblond

Augenfarbe: eisblau

Kurzcharakteristik: brillanter Krieger, kompetenter Jäger
Herausragende Eigenschaften: KO 18, KK 16, Eisern, Zäher Hund

Herausragende Talente: Zweihandschwerer/-säbel 19, Überreden 12, Abrichten 15, Boote fahren 15 (Eissegler 17)

Beziehungen: hinlänglich

Finanzkraft: gering



Verwendung im Spiel: Der Anführer der Sklavenfänger ist ein trickreicher Gegner, der auch Verbündete opfert, um sich aus einer bedrohlichen Situation zu befreien. In den nächsten Jahren wird er Opfer seiner Untaten werden – bis dahin kann er als schwer zu ergreifender Schurke die Lande terrorisieren.

PERSÖNLICHKEITEN DER FREIEN STÄDTE

FJADIR VON BJALDORN, BARON VON BJALDORN

Fjadir, der Erbe des von Borbarads Schergen getöteten Barons Trautmann, ist am Ziel seiner Bestrebungen angekommen:



Bjaldorn ist frei und die Banner seiner Familie wehen wieder über der Bjalaburg. Viele Jahre hatte der Adelspross (geboren 997 BF) für die Befreiung seiner Heimat gekämpft und das ganze Bornland und weite Teile des Nordens bereist. Er gelang dort zu einiger Bekanntheit und wurde zum Rüstmeister des Bornlandes gewählt. Die Ereignisse des Krieges haben den neuen Herrn Bjaldorns gezeichnet. Fjadirs Taten-

drang weicht Passivität, seine energische Streitlust verwandelt sich in eisiges Schweigen. Wo früher seine leidenschaftliche Art Begeisterung weckte, beobachtet man nun mit Sorge den Rückzug Fjadirs in die dicken Mauern seiner Burg. Seine Vertrauten – seine Schwester Lidwinja oder Graf Tsadan von Norburg – suchen Erklärungen für diesen Wandel, doch Fjadir lässt auch sie nicht mehr an sich heran.

Verwendung im Spiel: Fjadir ist eine der Schlüsselfiguren im Rahmen der Kampagne um das Herzogtum Paavi. Ohne die Hausmacht Bjaldorns als Verbündetem wird Dermot der Jüngere keine Chance haben, seine Schwester Geldana vom Thron zu stürzen. Fjadir entwickelt sich im Ansehen der Bjal-dorner nach und nach vom Hoffnungsträger zu einer gefürchteten Person, deren einsame Entscheidungen über Wohl und Wehe bestimmen.

ALDIANA ABRIMOV – BÜRGERMEISTERIN VON RIVA UND PERLMUTTSCHLEIFERIN

Die Bürgermeisterin Rivas (geboren 997 BF, 1,69, blaue Augen, schwarze Haare, rundlich, auffallend lange Finger) hat einen schweren Stand. Derweil ihre Unterstützer sie vor allem deshalb ins Amt gewählt haben, um die Macht der Patrizier zu brechen (und ungestört ihren zwielichtigen Geschäften nachgehen zu können), wird sie von den angesehenen Bürgern geflissentlich ignoriert. Zu allem hat Aldiana auch unterschätzt, wie viel Zeit ihr das Amt raubt,

für die eigene Werkstatt ist – ausgerechnet in Krisenzeiten – viel zu wenig Zeit.

Wen wundert es da, wenn sich Abrimow vor allem auf die erfahrenen Amtsschreiber und Ratsdiener verlässt, zu oft, denn die meisten von ihnen sind Anhänger des abgewählten Bürgermeisters. Wenigstens eine enge Verbündete hat sie im Rat, Swangard Hildursdottir, Ratsmitglied für Gewerkehoop. Die Wirtin unterstützt Aldiana nach Kräften, und diese ist so dankbar, dass sie zu hinterfragen vergisst, wieso Swangard das tut. In ihrem ureigenen Spezialgebiet, der Perlmuttschleiferei, ist die Handwerkerin eine Könnlerin, die ihresgleichen sucht. Sie versteht es, aus dem spröden, schillernden Material filigrane Kunstwerke zu schneiden, Knöpfe mit Wappen oder Symbolen, feinste Einlegearbeiten für Möbel, geschnitzte Kamm- und Messergriffe und dergleichen mehr. Ihre Arbeiten sind exquisit – so wie ihre Preise.

Verwendung im Spiel: Häufig überfordert, kann die Bürgermeisterin tatkräftige Unterstützung und Rat von Wohlmeinenden durchaus gebrauchen. Aldiana liegt das Schicksal Rivas ehrlich am Herzen, sie ist weder eine Schurkin, noch versessen auf die Macht. Wer ihr also hilft, die Missetäter in ihren eigenen Reihen ausfindig zu machen, wer ihr ein Unbill vom Halse schafft oder einen Aufstand befriedet, kann auf ihren aufrichtigen Dank hoffen. Anders sieht es aus, wenn die Helden mit den Alteingesessenen sympathisieren. Dann ist die Bürgermeisterin ein Ärgernis, das es zu beseitigen gilt. Sei es, indem man ihre Inkompetenz eindrucksvoll den Bürgern vor Augen führt, sei es, indem man sie unter Druck setzt oder beweist, dass sie von den dunklen Absichten ihrer Unterstützer sehr wohl wusste.

PERSÖNLICHKEITEN DER NIVESEN

KAILÄKINNEN

Kailäkinnen, Nachfahre der berühmten Huuka, die einst Oblosch vernichtete, war in den vergangenen sieben Jahrzehnten Kasknuk der Kaiku-Sippe und Hochschamane aller Lieska-Leddu. Er zählt über hundert Jahre, die an seinem Körper, nicht jedoch an seinem Geiste zehrten. In seinem Leben sammelte der Medizinmann



reichlich Erfahrung und große Weisheit. Dabei war er immer von einem bangen Gefühl der Ungewissheit getrieben. Als einer der Ersten spürte Kailäkinnen die Rückkehr Borbarads in die dritte Sphäre, und seine Warnung vor dem Winter ohne Ende war es, die viele Nivesensippen, aber auch Angehörige anderer Völker, vor dem Tod im dämonischen Eis Glorians bewahrte. Maßgeblich half er das sechste Zeichen zu erwecken, das nicht weniger war als der Himmelswolf Graufang (siehe **Mächte des Schicksals**). Im Jahr 1030 BF zog er sich aus dem Leben der Ni-



vesensippen zurück und übertrug die spirituelle Führung seines Volkes an die junge Mido aus der Toivoa-Sippe. Anschließend zog es ihn in die Grimmfrostöde, wo er derzeit die junge Walbirg von Löwenhaupt auf ihren Kampf gegen Glorana vorbereitet. Noch immer treibt ihn die dunkle Ahnung voran, dass den Völkern unter dem Nordlicht in dieser Zeitenwende weitere, schwere Prüfungen bevorstehen.

Der alte, gebeugte Mann mit dem runzligen Gesicht, dem schlohweißen Haar und den kleinen, lustigen Augen wirkt überaus gutmütig, und sicherlich ist er das auch jedem gegenüber, der sich an die Gesetze der Himmelswölfe hält. Für diejenigen aber, die gegen das Land und seine Bewohner freveln, kennt auch Kailäkinnen keine Gnade.

Geboren: um 930 BF *Größe:* 1,57 Schritt
Haarfarbe: weiß *Augenfarbe:* grau
Kurzcharakteristik: vollendeter Schamane auf der Suche nach den Ursprüngen seines Volkes
Herausragende Eigenschaften: IN 18, CH 19, Gabe Prophezeien 18, Raumangst 6
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Pflanzenkunde 18, Heilkunde Seele 18, Heilkunde Wunden 17
Wichtige Zauberfertigkeiten: alle nivesischen Schamanenrituale vollkommen, dazu ist er den Himmelswölfen geweiht und beherrscht alle einem Hochschamanen zugänglichen Liturgien
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: minimal
Verwendung im Spiel: Der alte Schamane ist nicht mehr häufig in den Jurtunarn seines Stammes anzutreffen, vielmehr zieht er die meiste Zeit mit Walbirg durch die eisigen Bergregionen nördlich der Steppe. Dabei ist er auch auf der Suche nach Relikten aus der Geschichte der Nivesen, die helfen mögen, seinem Volk eine Zukunft zu geben (☞ 181 A). Auf Grund der vielen Gefahren, die ihm begegnen, wird sich Kailäkinnen der Hilfe von Helfern nicht verschließen. Als ein Hort weitreichenden Wissens über die Phänomene des Nordens und der Geisterwelt kann er natürlich auch das Ziel einer Queste sein.

MIDO VON DEN TOIVOA-LEDDU

Als das dämonische Eis über die Steppen kam, war Mido noch ein junges Mädchen, deren Fähigkeiten als Kaskju erst noch ausgeformt werden sollten. An der Seite des Sippenschamanen, ihrem Vater Miko, wagte sie sich kurz vor ihrer Initiationsqueste in die Felsen der klagenden Ahnen. Dort, wo sie den Weg zu den Himmelswölfen finden sollte, kam es zum Angriff durch Kre-



aturen der Eishexe, die ihr Vater unter Einsatz seines Lebens besiegte. Auf sich allein gestellt und von Trauer getrieben, irrte Mido tagelang durch das Felslabyrinth, bis sie schließlich zusammenbrach. Ihr Geist wanderte ins Nivaleiken, wo ihr die Fien-Nikkaa *Toivoa* begegnete, die ihrer Sippe einst den Namen gab. Der Wolfsgeist trug Mido auf, ihren Stamm zu beschützen, egal was kommen sollte. Seit diesem Ereignis diene sie als Kaskju aufrecht und hingebungsvoll.

Ihre größte Angst war und ist es, weitere Menschen zu verlieren, die ihr nahestehen, und so tat sie alles, um jede Gefahr von ihrer Sippe abzuwenden. Kailäkinnen erkannte, dass dieser Wesenszug Midos seinem Volk ein wichtiger Schutz sein würde, wenn es in die Steppe des geschmolzenen Eises zurückkehrte. Der alte Schamane trug ihr daher trotz ihrer jungen Jahre auf, nicht nur über die Toivoa, sondern alle Nivesen in der Brydia zu wachen. Obwohl nicht alle Sippen ihren Worten Folge leisten, gilt sie seitdem doch vielen Nivesen als spirituelle Nachfolgerin Kailäkinnens.

Geboren: 1007 BF *Größe:* 1,69 Schritt
Haarfarbe: kupferrot *Augenfarbe:* hellbraun
Kurzcharakteristik: kompetente Schamanin, die eine schwere Bürde trägt
Herausragende Eigenschaften: CH 15, KO 15
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Selbstbeherrschung 14, Überzeugen 11, Pflanzenkunde 13
Wichtige Zauberfertigkeiten: beherrscht die meisten Schamanenrituale bis zum III. Grad
Beziehungen: ansehnlich (nur Nivesen)
Finanzkraft: gering
Verwendung im Spiel: Die junge Kaskju wacht über die Nivesenstämme in den östlichen Steppen. Diese Aufgabe ist zu groß für einen einzelnen Menschen, weshalb sie über jede Hilfe glücklich ist. Helden kann sie damit beauftragen, nach dem Verbleib von Nivesen oder ganzen Sippen zu schauen, die abseits der bekannten Pfade wandern. Auch Phänomene, die ihre Aufmerksamkeit erregen, wird sie untersuchen wollen. Denn Mido spürt, dass in den Steppen des Ostens eine unheimliche Macht wirkt. Unterstützt durch die Erkundungen der Helden wird ihr gegen 1036 BF die Erkenntnis zuteil, dass der Verderber des Eises Besitz über viele nivesische Seelen erlangt hat. Daraufhin wird sie ohne Unterlass nach einem Weg suchen, die Seelenkälte aus der Welt zu tilgen.

KARUUKIJO

Karuukijo ist ein Niejjaa, ein Heiliges Wesen. Sein Vater war Schamane der Lieska-Jaärna, die Mutter eine Rauhwölfin, bei deren Rudel der Junge bis zu einem Alter von vier Jahren lebte. Beim Herumtollen mit seinen Brüdern und Schwestern verletzte er sich schließlich so schwer, dass er von den Wölfen zurückgelassen werden musste. Ein glückliches Schicksal fügte es aber, dass der Knabe von einer Sippe der Hokke gefunden wurde. Hier wuchs das Kind schließlich zum Jüngling heran. Karuukijo – wie seine menschlichen Zieheltern ihn nannten – erwies sich als geschickter Jäger, aber auch die Magie, die er von seinem Vater erbe, schlummerte in ihm.



Der Knabe mag gerade den sechzehnten Sommer erreicht haben, als es den Himmelswölfen gefiel, seine Sippe in ihr Rudel zu rufen – sie wurde von südländischen Jägern ausgelöscht. Der Jüngling begann nun einen Rachfeldzug, der seinesgleichen suchte und in dessen Verlauf Karuukijo auch seine Zauberkünste entdeckte. Er hat zwar niemals eine schamanistische Ausbildung



genossen, ist aber im Umgang mit den Geistern und Elementen ungeschlagen. Schamanenrituale versteht er im Ansatz, außerdem beherrscht er intuitiv einen Schutzzauber, der ihm wohl in die Wiege gelegt wurde.

Karuukijo lebt die meiste Zeit unter Wölfen, mindestens zwei Rudel erkennen ihn als Leittier an. Der Nieijaa ist allen Jänaks (Nujuka: Südländer) feindlich gegenüber eingestellt. Übertreten sie die ungeschriebenen Gesetze des Landes oder vergehen sich gar an seinen wölfischen Bewohnern, verfolgt er sie unerbittlich. Dabei fehlt ihm häufig das rechte Maß und er neigt dazu, selbst in unverschuldeten Taten niederträchtige Motive zu erkennen. Nivesen aber, denen er begegnet, gilt er als einen Art Heilsbringer, der einst das Bündnis zwischen Mensch und Wolf erneuern wird.

Geboren: 999 BF

Größe: 1,81

Haarfarbe: rot mit grauer Strähne *Augenfarbe:* bernstein
Kurzcharakteristik: ein ungestümer Mittler zwischen Mensch und Wolf

Herausragende Eigenschaften: MU 18, GE 17, Dämmerungssicht, Tierfreund, Vorurteile gegen Jänaks 10

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Schusswaffen 16, Wettervorhersage 17, Wildnisleben 19

Beziehungen: groß (unter Nivesen und Wölfen)

Finanzkraft: minimal

Verwendung im Spiel: Karuukijo ist von dem Wunsch nach Aussöhnung zwischen Menschen und Wölfen angetrieben, verkennt aber seine eigenen Schwächen. Helden wird er, so sie keine Nivesen sind, häufiger als Antagonist gegenüberstehen. Es ist schwer, mit ihm auf friedliche Weise zu kommunizieren, aber nicht unmöglich. Durch Kontakte mit Reisenden, die im Nivesenland Aufrichtigkeit und wölfische Tugenden beweisen, wird er jedoch in den kommenden Götterläufen langsam Verständnis für die Jänaks entwickeln und einen Teil seines Hasses auf sie ablegen können.

Besonderheiten: Karuukijo beherrscht mehrere Schamanenrituale und einen unbewussten Zauber, der dem PSYCHOSTABILIS entspricht.

WEITERE PERSÖNLICHKEITEN DER NIVASEN

Der begnadete Kundschafter und Schlittenlenker **Kimi von den Kaiku-Leddu** (geboren 995 BF, 1,78 Schritt, kurze, kupferrote Haare) ist überall zwischen Enqui und Paavi anzutreffen. Welterfahren und offen für alles Fremde, ist er Reisenden ein hervorragender Ansprechpartner für alles Nivesische. Kimi hat eine Sammelleidenschaft für Tand aus dem Süden, mit dem er seine Hilfe gerne entlohnen lässt.

Niinaljok von den Lieska-Jaärna, ein gutmütiger Riese mit ergrautem Haar (geboren 964 BF, 1,93 Schritt, langer Bart), ist der hochgeachtete Juttu des kleinsten Nivesenstammes. Er hat das Kreuz eines Bären, die Hände eines Zyklopen, doch die Seele eines Karens. Beständigkeit, innere Ruhe und der unerschütterliche Glaube an das Gute zeichnen ihn aus. Seit er seinen Stamm zurück in die Gebiete östlich der Letta leitete, ist Niinaljoks Verhältnis zu seiner Kaskju **Nikalja von den Lieska-Jaärna** (geboren 994 BF, 1,60 Schritt, seit ihrer Geburt eisgraue Haare) zunehmend erkaltet. Die einst so lebenslustige Schamanin, deren Wolfsblut stark ist, entfernt sich häufig wochenlang von ihrer Sippe. Ihre Ratschläge webt sie in düstere Worte, und wenn sie mit Niinaljok spricht, dann nur, um seine Entscheidungen anzufechten. Die Jägerin **Phanta von den Saina-Hokke** (geboren 985 BF, kastanienrote Haare, 1,62 Schritt) brach einst in die Norburger Magierakademie ein, um ein Heilmittel für ihr durch die Zorgan-Pocken vernarbtes Gesicht zu finden. Inzwischen hat sie den Verlust ihrer jugendlichen Schönheit überwunden und widmet sich ganz der Suche nach den Hinterlassenschaften der Hochelfen. Sie hat dabei ein gutes Gespür für die richtige Fährte. Am häufigsten ist Phanta im nördlichen Jonsu und den angrenzenden Gebirgen unterwegs.

PERSÖNLICHKEITEN DER NORBARDEN

ALEKS BOLSCHANJEFF, NORBARDISCHER HEHLER



Mit breit ausrasiertem Mittelscheitel und hüftlangem Pferdeschwanz, groß, muskulös, mit gewinnendem Lächeln, so präsentiert sich "der verlässlichste und günstigste Händler zwischen Riva und Paavi, zwischen Kvill und Walsach – der formidable Aleks Bolschanjeff". Der Norbarde zieht allein und ohne Sippe mit seinen Handelswaren durch Taiga und Tundra,

entweder per Wagen oder mit Hundeschlitten.

Neben den üblichen Geschäften mit Pelzen, Meskinnes und hundert nützlichen Dingen für Reisende betreibt er eine gutgehende Hehlerei mit heißer Ware aus dem Bornland und Paavi, die er in Riva zu einem guten Preis losschlägt. Trotz laut und oft geäußertem Sparsamkeitsgelübde verprasst er jeden gewon-



nen Groschen, sobald sich eine Gelegenheit ergibt. Wenn er einen über den Durst getrunken hat, erzählt Aleks gern von Selinde, der großen Liebe seines Lebens. Seit er sie vor etwa 20 Jahren in der Gegend um Norburg getroffen, einige Monde mit ihr in einem Jagdhaus gelebt und sich unsterblich in sie verliebt hatte, ist er noch heute auf der Suche nach ihr. Er wacht er eines Morgens wieder pleite, schüttelt er den Kopf, murmelt "Geldbeutel schon wieder kaputt" und begibt sich auf die nächste Fahrt.

Geboren: 991 BF *Größe:* 1,77 Schritt
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* hellbraun
Kurzcharakteristik: meisterlicher Händler und Hehler
Herausragende Eigenschaften: KL 14, CH 15; Goldgier 8, Verschwendungssucht 7
Herausragende Talente: Handel 14, Heilkunde Wunden 9, Überreden (Feilschen) 15 (17), Wildnisleben 12
Besonderheiten: Die Frau, die Aleks so verzweifelt sucht, war Selinde von Gareth (siehe **Herz 189**).
Beziehungen: hinlänglich
Finanzkraft: hinlänglich
Verwendung im Spiel: Aleks kann fast überall unvermittelt erscheinen und wortreich sein Sortiment anbieten, das mal wirklich nützlich ist und Raritäten bietet, mal nur Tand. Bei Schmuggel von Bernstein, Theriak oder anderen Waren mag er Informant oder (schnell einsichtiger) Mittäter sein. Die Helden können ihm helfen, vom Schicksal seiner verlorenen Liebe zu erfahren.

PERSÖPLICHKEITEN DER FIRNELFEN

ELODIRON KRISTALLGLANZ, DIE 'JÄGERIN', FIRNELFISCHE MEISTERSCHÜTZIN

Geboren wurde die Firnelfe als *Asamandra* am Blauen See, wo sie ein halbes Jahrhundert mit ihrer Kristallglanz-Sippe lebte. Nachdem diese von einem Gletscherwurm beinahe ausgelöscht worden war, starben die wenigen Überlebenden bald darauf aus Schmerz über den Verlust. Allein Asamandra überwand ihre Trauer und nannte sich fortan Elodiron ("die Verlorene"). Auf ihren Wanderungen traf sie 975 BF den albernischen Fürsten *Halman ui Bennain* (ein Urgroßvater Kaiserin Rohajas) und verliebte sich in ihn. Im selben Jahr trat sie Halman zuliebe auf dem Turnier von Gareth an, gewann überragend und war fortan nur noch als 'die Jägerin' bekannt. Nachdem Elodiron und der Fürst lange Jahre zusammen verbracht hatten, bat er sie, die Schützen der Albernischen Garde bei der Eroberung Maraskans 987 BF anzuführen. Das Gemetzel erschütterte die Elfe jedoch so sehr, dass sie danach wieder ihr ruheloses Leben als Wanderin aufnahm.

Heute kann man sie überall im hohen Norden, bisweilen auch im nördlichen Mittelreich antreffen. Gelegentlich schafft sie sich für wenige Jahre eine einsame Heimstatt, und sehr selten tritt die Jägerin überraschend auf einem Turnier an, ehe sie wieder weiterzieht.

Begleitet wird die Firnelfe bisweilen von ihrer halb-menschlichen Tochter *Madayra* (geboren 986 BF), die unter Menschen aufwuchs, nun jedoch von Elodiron in die Gebräuche ihres Volkes eingeweiht wird.

Geboren: 904 BF *Größe:* 1,67 Schritt
Haarfarbe: silberweiß *Augenfarbe:* Bernstein
Kurzcharakteristik: vollendete Bogenschützin
Herausragende Eigenschaften: IN 17, GE 21
Herausragende Talente: Bogen (Namensbogen) 23 (25), Bogenbau 17, Sinnenschärfe 17
Herausragende Zauber: Adlerauge 17, Adlerschwinge (Blaufalke) 16, Falkenauge 19, Firnlauf 16, Leib des Windes 13, Spurlos Trittlös 16, Visibili 16
Beziehungen: ansehnlich, aber bislang nicht genutzt (Familien von Gareth, Bennain)
Verwendung im Spiel: Elodiron kann als Retterin in höchster Not auftreten, als Vorbild oder gar Lehrmeisterin eines Bogenschützen (beziehungsweise Gegnerin in einem Turnier) oder nur als mystisch-traurige Begegnung im ewigen Eis. Man sagt auch, sie hätte einige Andenken an ihre mittelreichische Zeit, etwa aus dem maraskanischen Kronschatz, mit sich genommen.

TELIRIYON KRISTALLPFEIL

Der magere Firnelf (geboren um 920 BF), der durch die Schergen der Eishexe Glorana seine gesamte Sippe, den Clan der Himmelslichter in der nördlichen Grimmfrostöde, verloren hat, lebt heute in *Shanasala*, dem Festungspalast der Lichthüter (siehe das Abenteuer **Schwinger aus Schnee**). Nachdem er gemeinsam mit seiner Schwester *Teliriya Mandrayar* (geboren um 930 BF) voller Zorn gegen Gloranas Schergen kämpfte, erkannte er allerdings, dass die Shakagra und Pardonas Pläne im ewigen Eis eine noch größere Gefahr für die Firnelfen darstellen, die er nun auszukundschaften versucht. Der verbitterte Elf verfolgt seine Ziele geduldig und kompromisslos, er hasst die Shakagra aus tiefstem Herzen und schützt seine neue Sippe eifersüchtig vor ihnen. Eher als andere seines Volkes ist Teliriyon dazu bereit, in Not geratenen Fremden Beistand gegen die Kreaturen Gloranas und Pardonas oder die Unbilden des Eises zu leisten.

Verwendung im Spiel: Als Verbündeter im Kampf gegen Geldanas und Gloranas Schergen oder Pardona sowie als Führer durch das ewige Eis oder Retter in der Not.

PERSÖPLICHKEITEN DER FJARNINGER

FYRVEIG DOPPELAXT, SKULDRUN (ZAUBERSCHMIEDIN)

In ihrem eigenen Volk ist der Ruf von Fyrveig Doppelaxt legendär. Die wohl angesehenste Skuldrun der Fjarninger verfügt über einen Erfahrungsschatz, an den kein anderer Zauberschmied heranreichen kann. Dass sogar Südländer hinter vorgehaltener Hand über hervorragende, teils zaubermächtige Waffen aus den Schmieden der Eisbarbaren munkeln und ihr Name in diesem Zusammenhang immer wieder fällt, legt beredtes Zeugnis von der Schaffenskraft und Kunstfertigkeit Fyrveigs ab. In der Erzhöhle von Skeifeldfell weiht sie verdiente Schüler in die Geheimnisse der Schmiedekunst ein. Auf der Suche nach einem würdigen Nachfolger war der betagten Skuldrun bisher allerdings kein Erfolg beschieden.



Fyrveig ist etwa 50 Jahre alt und damit eine der Ältesten in ihrer Sippe. Ihre roten Haare werden von vielen grauen Strähnen durchzogen und ihre Haut wirkt infolge des rauen Klimas und der Arbeit an der Esse wie gerobt. Sie verfügt über das bis vor wenigen Jahren verschollen geglaubte Wissen um die Erschaffung von beseelten Waffen und wird daher oft von Fjarningern aufgesucht, die eine solche *Hetjavapen* (Heldenwaffe) für sich einfordern. Diese Ehre wird allerdings erst nach einer eingehenden Prüfung durch Fyrveig selbst gewährt.

Geboren: vor 52 Sommern *Größe:* 1,83 Schritt
Haarfarbe: zunehmend grau *Augenfarbe:* blau
Kurzcharakteristik: brillante Schmiedin
Herausragende Eigenschaften: KO 16, KK 18
Bemerkenswerte Vor- und Nachteile: Affinität zu Geistern, Begabung für Grobschmied, Meisterhandwerk (Grobschmied & Hüttenkunde), Meeresangst 8, Eingeschränkter Sinn: Sicht
Herausragende Talente: Zweihand-Hieb Waffen 14, Lehren 11, Hüttenkunde 16 (Bronze 18), Sagen/Legenden 12, Grobschmied 19 (Waffenschmied 21)
Übernatürliche Begabungen und Rituale: Armatrutz, Attributo, Fyrveigs Heim der Harigastar, Audurs Gabe
Beziehungen: bei den Fjarningern immens, sonst minimal
Finanzkraft: minimal
Verwendung im Spiel: Da Fyrveig das heimatliche Tal kaum verlässt, werden die Helden vermutlich nur dann auf sie stoßen, wenn sie gezielt nach ihr suchen. Die Stimme der Skuldrun hat bei fast allen Sippen enormes Gewicht, weshalb sie sich als Fürsprecherin eignet, sobald die Gruppe sie von ihrer Sache überzeugen konnte. Heldenwaffen schmiedet Fyrveig normalerweise nur für Angehörige ihres Volkes, würde es aber vielleicht auch bei Tiefländern in Erwägung ziehen, wenn sie sich um ihr Volk verdient gemacht und dabei herausragenden Mut gezeigt haben.

HILDUR DIE EINZIGE (STAMMESKRIEGERIN)

Die Tapferkeit und unerhörte Abgebrühtheit der blutjungen Stammeskriegerin sind heute bereits Gegenstand vieler Legenden. Hildur ist die letzte Überlebende des Steinspeer-Clans (siehe Seite 113), der sich beim Rachezug gegen Gloranas Schergen aufgerieben hat. Ihr Verhalten in einer der blutigsten Schlachten der jüngeren fjarningschen Geschichte legte den Grundstein für Hildurs Ruhm: Als der große Kladogant im Hæderstrid gegen einen Belshirash-Paktierer unterlag und Gloranas Häscher über die fassungslosen Frundengar herfielen, griff die damals Siebzehnjährige nach der Waffe des gefallenen Helden, zertrümmerte den Schädel seines Bewingers, fuhr mit der Wut von zehn Bären unter die Angreifer und führte ihr Volk zum Sieg.

Es heißt, dass in Hildurs Brust die Seele eines alten Kriegers wohne. Anders können die Fjarninger sich nicht erklären, wie so ein unerfahrenes Ding überlebte, was vielen verdienten Streibern den Tod brachte. Tatsächlich muss die junge Frau erst noch in ihre Heldenrolle hineinwachsen, denn gegenwärtig hält sie vor allem das Wissen von Kladogants Hammer am Leben. In der Waffe haust ein mächtiger Harigastar – die Seele eines Stammesfürsten aus dem Öld Járnalfars (siehe Seite 107),

die vom Hass auf alle Feinde der Frundengar verzehrt ist und Hildur nicht nur schützt, sondern sie auch zu beherrschen, nach ihren Vorstellungen zu formen und als Werkzeug gegen die Bedrohungen Gloranas zu richten trachtet.

Geboren: vor 19 Sommern *Größe:* 1,97 Schritt
Haarfarbe: braun *Augenfarbe:* grau
Kurzcharakteristik: kompetente Kriegerin und Jägerin, die rasch dazulernt
Herausragende Eigenschaften: MU 16, IN 14, KO 16
Bemerkenswerte Vor- und Nachteile: Begabung für Zweihand-Hieb Waffen, Kampfrausch, Rachsucht 8, Selbstgespräche (mit dem Harigastar)
Herausragende Talente: Zweihand-Hieb Waffen 11, Wurfspeer 9, Fährtensuchen 9, Orientierung 11, Wildnisleben 9
Besonderheiten: Als Kind eines verlorenen Stamms und geachtete Kriegerin ist Hildur bei vielen Fjarninger Sippen ein gern gesehener Gast. Es steht ihr frei, zwischen den Lagern ihrer Brüder und Schwestern zu wandern, was dazu führt, dass sie tiefe Einsicht in das Befinden ihres Volkes hat.
Beziehungen: bei den Fjarningern ansehnlich bis groß, sonst minimal
Finanzkraft: minimal
Verwendung im Spiel: Auf der Jagd nach dem Häscher, der den Untergang ihrer Sippe zu verantworten hat, kann Hildur im gesamten Stammesgebiet der Fjarninger – und auch über seine Grenzen hinaus – angetroffen werden und den Helden als Informantin oder Verbündete im Kampf gegen Glorana dienen.

GEWEIHTE DER REGION

BERNIK VON BJALDORN

Der Knecht Bernik (geboren 999 BF, brauner Vollbart, Narben an Armen und im Gesicht) flüchtete mit einigen anderen Bewohnern der Stadt vor den Borbaradianern in den Firun-Tempel Bjaldorns, wo sie durch eine große Eismauer vor Unbill bewahrt wurden. Als Dank für dieses Wunder Firuns begab er sich in die Hand des strengen Wintergottes und durchwanderte drei Monate lang die Grimmfrostöde ohne Nahrung. Nach einer Vision, die er in jener Zeit empfing, ist es sein Ziel, dem Weißen Mann als Oberhaupt des Firun-Kultes nachzufolgen, und so hat er die Leitung des Bjaldorner Tempels übernommen. Doch noch hat der gestrenge Wintergott sein Urteil nicht gesprochen.

Bernik ist ein mürrischer Mensch, der Schwierigkeiten im Umgang mit Anderen hat. Wenn er, die große Axt geschultert, durch die Stadt in Richtung Wälder marschiert, schauen ihm die Bjaldorner misstrauisch nach. Er schweigt zu vielen Konflikten, ist aber stets bereit, Taten sprechen zu lassen. Da man sein Verhalten nur schwer einschätzen kann, ist er wenig beliebt.

Verwendung im Spiel: Berniks Ziel ist, den Wintergott von seiner Würdigkeit zu überzeugen. Diese Idee beherrscht sein Tun und seine Gedanken, für andere Dinge besitzt er keine Aufmerksamkeit. Baron Fjadirs Wandlung entgeht jedoch auch ihm nicht.



**GOSWYN OREZARSON,
MEISTER DER BRANDUNG FÜR ÍFRINS OZEAN**

Der Meister der Brandung für Ifrins Ozean ist der höchste Efferd-Geweihte im ganzen Norden. Goswyn (geboren 976 BF, thorwalscher Hüne, grauhaarig, wallender Bart mit eingeflochtenen Perlen, Muscheln und kleinen Seesternen) kann als Kapitän seines Tempelschiffs überall zwischen den Küsten Thorwals und den eisigen Wogen der Brecheisbucht angetroffen werden. Die mächtige Doppelrumpfpotta *Sankta Efferdane* kommt in Not geratenen Schiffen und Seeleuten zu Hilfe. Goswyn entstammt der Himmelsreiter-Otta und hat lange Jahre in Thorwal gewirkt. Mit dem Erstarken dämonischer Mächte in Aventurien, insbesondere dem Eisreich Gloranas, hielt es den sprunghaften und weltfremden Mystiker nicht mehr in den Tempelhallen. In der Gischt des Bugs, der rauen Dünung und den Wolken des heraufziehenden Sturms spürt er Efferds Allgegenwart und sucht seine Bestimmung. Goswyn ist der festen Überzeugung, dass sich ein Schlüssel im Kampf gegen Glorana unter den eisigen Wogen von Ifrins Ozean befindet, und bekundet ein ungewöhnliches Interesse für die Bernsteinbucht. Offizieller Sitz des Meisters der Brandung ist seit 1022 BF Riva, in dessen Efferd-Tempel Goswyn im Winter anwesend ist.

Kurzcharakteristik: brillanter Efferd-Geweihter
Herausragende Eigenschaften: IN 17, Innerer Kompass, Prophezeien; Neugier 7, Raumangst 10, Weltfremd 7
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Orientierung 19, Seefahrt 16, Liturgiekenntnis (Efferd) 19; Aura der Heiligkeit; viele Efferd-Liturgien, z.B. Anrufung der Winde (V), Gruß des Versunkenen (IV), Swafnirs Fluke; nur wenige Hochgeweihten-Liturgien
Beziehungen: groß
Finanzkraft: hinlänglich
Verwendung im Spiel: Goswyn kann Schiffbrüchigen zu Hilfe kommen. Hin und wieder bittet er um Beistand bei der Erforschung von Geheimnissen der nördlichen Meere und im Kampf gegen das Eisreich im Nordosten.

**QUENIA GOLDWIGE VOM BERG,
HOHE HÜTERIN DES KLOSTERS AURIDALUR**

Schon seit über zehn Jahren steht die aus bestem mittelreichischem Hause stammende Quenia (geboren 995 BF) dem Kloster des Hüterordens in Glynhaven vor und ist damit so etwas wie die Herrin der Stadt – wenngleich sie sich nur selten in die alltäglichen Geschäfte einmischt. Vielmehr handelt es sich bei ihr um eine Mystikerin, die ihre volle Erfüllung im Studium heiliger Schriften und der Meditation zu Ehren des Götterfürsten findet. Doch war dies nicht immer so, denn die ausgesprochen hübsche Quenia wurde erst in den eisigen Norden ‘wegbefördert’, nachdem sie während ihrer Zeit in der Stadt des Lichts so manchem Praioten den Kopf verdrehte und sogar eine Affäre mit einem hochrangigen Würdenträger der Kirche hatte – dem Wahrer der Ordnung Mittellande, Pagol Greifax von Gratenfels! Um ihre Einsamkeit zu bewältigen wandte sie sich den Schätzen des Klosters zu und studierte vor allem die Zeitrechnung. Dabei gelangte sie, inspiriert von den perfekten Proportionen des Dreiecksportals von Auridalur, zu dem Schluss, dass der

bisherige Kalender fehlerhaft sei und vielmehr alle 144 Jahre ein weiterer Tag zu Ehren des Götterfürsten eingeführt werden müsse, um diese Ungenauigkeit zu beseitigen. Auch dies hat ihren Einfluss in Gareth und die Möglichkeit ihrer Rückkehr weiter immer geringer werden lassen.

Doch beabsichtigt Quenia schon längst nicht mehr irgendwann wieder ihre alte Heimat zu sehen. Sie war eines der Sprachrohre der *Verkündung durch hundert Zungen* im Jahre 1028 BF und auch in der Folgezeit zeigten sich ihr immer wieder Traumgesichte, was ihren Hang zum Mystizismus noch verstärkte. In diesen Visionen sieht sie schemenhafte Wesen über das Praiosmal fliegen, verfolgt von Insektenschwärmen. Und jedes Mal endet ihr Traum mit einer gleißenden Explosion. Immer wieder schickt die Hohe Hüterin seitdem Abenteurer aus, um den Spuren des Götterfürsten im Norden nachzuforschen (etwa den Funden von Bernstein mit darin eingebrannten unbekanntem Zeichen), denn sie ahnt dass hier etwas seiner Entdeckung harret, dass noch über die Suche nach dem heiligen Licht hinausgeht.

Verwendung im Spiel: Quenia ist die klassische Auftraggeberin für göttergefällige Helden im höchsten Norden, die der Quelle des vielen Bernsteins, Gerüchten über Zikkurate in der Eiswüste oder über katzenhafte Wesen in verborgenen Gletschern nachgehen wollen. Dabei mag sie gelegentlich auch der Gruppe Zugang zu den Katakomben von Auridalur gewähren, denn die Erkenntnis ist ihr inzwischen wichtiger als der Auftrag des Bewahrens der ihr anvertrauten Artefakte – etwas was inzwischen immer wieder zu Konflikten mit ihren Mönchen führt.

DAMIANO TERGIDION ZU VALAVET

Geboren als dritter Sohn der Ritterin Reginalde Edle zu Valavet, ging Damiano, wie so viele Adelsprösslinge, die kaum Aussicht hatten, das Erbe der Eltern antreten zu können, den Weg der Weihe. Obwohl sich schon im Knabenalter zeigte, dass Damianos kräftiger Körper wie geschaffen für den Dienst an der Herrin Rondra war, entschied sich der Jüngling für den Hesinde-Tempel zu Kuslik. Zunächst befasste er sich dort mit der Mathematik, der Astronomie und der Juristerei. Schriften über ferne Länder und fremde Völker fesselten ihn jedoch zusehends, und er begann mit Erfolg, verschiedene Sprachen zu studieren. Während dieser Zeit las er wieder und wieder Bücher von Nordlandreisenden.

Inzwischen längst zum Geweihten erhoben, beschloss Damiano, das Land zwischen Kvill und Ehernem Schwert zu besuchen und eine Weile unter den Nivesen zu leben. Aus dem anfänglichen Interesse entwickelte sich eine innere Verbundenheit, die das hesindegefällige Forschertum und die Missionierungsarbeit immer mehr ins Hintertreffen geraten ließ. Anfänglich ‘Kaenkiu’ (Nujuka: Karenkind) geheiß, hat er sich durch seine Taten rasch den Namen ‘Naänaju’ (Nujuka: bissiger Wolf) erworben.

Die Nivesen schätzen Damiano als Freund und Fürsprecher, schon oft ist er in den Städten als Anwalt für ihre Belange aufgetreten.

Damiano bewohnt ein kleines Haus am Rande von Gerasim. Hier verfasst er Schriften über Land und Leute unter dem Nordlicht, die er getreulich an seinen Muttertempel in Kuslik schickt, und hier trägt er auch noch seine Priesterrobe, die er aber oft gegen den hirschledernen Jagdrock eintauscht.



ZAUBERKUNDIGE DER REGION

HJORVARD DER WANDERER, SKULDUR (MAMMUT-SEHER)

Die Walfänger der Bernsteinbucht sehen manchmal von weitem eine bärenhafte, doch menschliche Gestalt sicheren Schrittes über das Packeis streifen oder auf einer Eisscholle treiben. Das ist Hjorvard der Wanderer, der die Meeresangst seines Volkes überwunden hat, um Swafnir selbst zum Kampf zu fordern. Um den 'Großen Alten des Wander-Eises', wie er auch genannt wird, ranken sich viele Legenden: So soll er der Sohn oder Enkel eines Ork-Schamanen sein, mit außergewöhnlichen magischen Kräften gesegnet oder gar von Yetis aufgezogen worden. In den Lagern der nördlichen Sippen heißt es, dass Hjorvard sich bisweilen in einen mächtigen Firunsbären verwandelt, um die Feinde Frunus zu zerreißen, und dass er mit Geistern in Verbindung steht, die ihm verbotenes Wissen offenbaren.

Die Fjarninger glauben, dass der Wanderer dem Alten vom Berg besonders nahe steht – und deshalb 'nicht ganz von dieser Welt' ist. Seinen unvergleichlichen Mut bewundern sie vorbehaltlos, genießen seine Gesellschaft aber mit Vorsicht. Denn der Geist des Sehers weilt oft in fremden Sphären und er spricht Dinge, die niemand außer ihm versteht.

Der Wanderer im Spiel

Hjorvard ist 2,10 Schritt groß und von kräftiger Statur. Mit seinem verfilzten, weißblonden Bart, den langen Haaren und eisblauen Augen wirkt er selbst in menschlicher Gestalt wie ein Firunsbär, was durch seine Kleidung aus Fellen und Pelz noch begünstigt wird. Die Helden können ihm im äußersten Norden begegnen, den er als sein Reich begreift und gegen Frevel an Frunus und Angaras Schöpfung verteidigt. Fremden ist er nicht feindlich gesonnen, wird aber trotzdem nur dann als Retter in höchster Not auftreten, wenn er glaubt, dass die Gruppe noch eine wichtige Aufgabe zu erfüllen hat.

Bei der Darstellung des 'durchgeistigten Hünen' kann der Widerspruch zwischen dem Aussehen und Auftreten Hjorwards einen besonderen Reiz ausmachen: im Körper eines Kriegers steckt die Seele eines weisen Sehers und Priesters. Unbeirrbarkeit, Gleichmut und Härte sind ihm wie allen Fjarningern zu Eigen. Greifen Sie ruhig auf ADLERSCHWINGE, ARNGRIMMS HÖHLE, BRAZORAGHS HIEB oder WILD FINDEN zurück, wenn er den Helden Beistand im Kampf oder beim Überleben im Packeis leistet, und nehmen Sie gern mit einer kryptischen Weissagung Abschied.

GALANDEL YETIMÜTTER

In ihrer Jugend brach die der Goldregenglanz-Sippe entstammende Auelfe aus ihrer yaquirischen Heimat mit einigen Gefährten zu einer Expedition in den Norden auf. Die größtenteils jungen Elfen wollten mithilfe von *Nurtis Träne* nach jener sagenhaften Elfensippe suchen, die im äußersten Norden eine "Stadt der Harmonie und des Wissens" gebaut haben sollte. Südlich von Yeti-Land geriet ihre, für die Reise durchs Ewige

Eis schlecht ausgerüstete Expedition in einen Schneesturm, der tagelang anhielt. Als sich der Sturm wieder legte, hatte nur Galandel überlebt. Halb erfroren wurde sie von Yetis gefunden und gesundgepflegt. Aus Dankbarkeit lebt sie seitdem beim Stamm der Hrm Hrm und genießt dort als weise Frau (und seit dem Tod des Schamanen auch als neue Zauberseherin) große Achtung.

Galandel tritt für die Harmonie zwischen den Yetis und anderen Völkern ein und ist eine der wenigen, die die Sprache der Schneeschrate beherrscht und muss als beste Kennerin der Yetis in Aventurien gelten, die nicht selbst ein Schneeschrat ist.

Geboren: um 700 BF *Größe:* 1,58
Haarfarbe: weiß *Augenfarbe:* smaragdgrün
Kurzcharakteristik: verschrobene Auelfe mit großem Harmoniebedürfnis
Herausragende Eigenschaften: Neugier, IN, GE
Wichtige Talente: Die Sprache der Yetis, Garethi, Isdira und Nujuka sowie Wildnistalente des ewigen Eises
Wichtige Zaubertätigkeiten/Rituale: Galandel beherrscht zahlreiche elfische Zauber der Elemente Eis und Humus meisterlich und hat zumindest kompetente Fähigkeiten in den übrigen auelfischen Zaubern.
Beziehungen: minimal, unter Yetis groß
Finanzkraft: minimal

MAGISTRA SYLPHORIA

Mit dem Goldrausch 1018 BF kam die svealländische Magierin Sylphoria (geboren 973 BF, graue, geflochtene Haare, faltiges Gesicht) nach Paavi, um ihr Glück zu suchen. Der erhoffte Reichtum blieb aus, aber da sie sich mit den gloranischen Schergen arrangierte, lebt sie heute in einem basaltgrauen Turm am Rande der Stadt. Sie arbeitet als Alchimistin und unterrichtet ein paar Schüler in der Zauberkunst. Sylphoria selbst lernte von verschiedenen zwielichtigen Lehrmeistern und gilt als Expertin in der Umweltmagie.

Die kauzige Magistra, wie sie sich von Schülern und den Hausdienern nennen lässt, verlässt nur selten ihre Wohnstatt, den *Gewitterturm*. Sie ist ausgesprochen misanthropisch und bringt Besuchern oder Kunden blanke Verachtung entgegen. Ihr ist es egal, was die Leute in Paavi tratschen – und sie tratschen viel. Besonders die Hausdiener sind eine Quelle zahlreicher wahrer und falscher Gruselgeschichten über die Magistra, für sie ist es ein Ventil, sich für die schlechte Behandlung zu rächen. Ans Weglaufen denkt so manche Magd, doch Magistra Sylphoria kennt zahlreiche magische Mittel und Wege, die Flüchtigen aufzuspüren.

Mit besonderem Interesse studiert Magistra Sylphoria die alchimistischen Auswirkungen des Theriak, welches sie sich bisweilen liefern lässt, sowie diverser Pflanzen, Gesteine und anderer Substanzen, die sie bei ihren seltenen Ausflügen in den *Naauki-myrrkui-Kuuien* sammelt.

Geboren: 973 BF *Größe:* 1,62 Schritt
Haarfarbe: grau *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: brillante Umweltmagierin, meisterliche Alchimistin



Herausragende Eigenschaften: KL 16, Arroganz 7, Vorurteile (Menschen) 8

Herausragende Talente und Zauber: Alchimie 15, Pflanzenkunde 13, Nihilatio 17, Stein Wandle 15, Weiches Erstarre 17

Beziehungen: gering

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Viele Magier gibt es im Hohen Norden nicht, daher kommt Magistra Sylphoria die Rolle einer Universalzaubererin zu. In der Tat besitzt sie eine breite Grundbildung, die sie zu einer Ansprechpartnerin in vielerlei Belangen macht – ob man sie auch ansprechen möchte, steht auf einem anderen Blatt. Sie kann Spielerhelden als Lehrmeisterin dienen – wählen Sie als Hauszauber neben den genannten Zauberkünsten weitere Sprüche der Merkmale Umwelt, Objekt oder Dämonisch und investieren Sie eher wenig in Wissenstale. Bisweilen mag sie gar Auftraggeberin einer Heldengruppe sein – eine unsympathische Person, von der man allerdings dringend benötigte Elixiere oder ein Artefakt erhalten könnte.

OSSIPPA MOGOLJEFF

Durch den Handel mit den Goldgräbersiedlungen an Obolon und Frisund zu Reichtum gelangt, waren die Mogoljeffs von Wosna in der letzten Jahren zu einer der mächtigsten Sippen nördlich des Bornlandes geworden – bis schließlich die Missgunst des Ritters Olko von Wosna dem ein Ende setzte: Angestachelt durch den Praios-Geweihten Curthan überfiel er im Hesinde 1020 BF das Winterlager der Mogoljeffs, brachte zwei Dutzend Sippenmitglieder auf den Scheiterhaufen und nahm sich von ihrem Gold, was er nur eben bekommen konnte. Die Überlebenden flohen nach Bjaldorn. Von Rachedurst und Hass auf den sewerischen Adel getrieben, beschloss die Muhme Ossippa Mogoljeff ohne das Wissen ihrer Sippe, einen Pakt mit Belshirash zu schließen. Die Hexe ist wegen dieses Paktes mittlerweile aus der Schwesternschaft des Wissens ausgestoßen worden. Längst hat sie ihren Paktschluss bitter bereut – aber es gelingt ihr nicht den steten Einflüsterungen und Versuchungen des Dämonen zu widerstehen. Ohne Hilfe wird es ihr vermutlich niemals gelingen den Pakt zu brechen. Und so verbreitet sie Angst und schrecken im Nornja und sieht sich manchmal sogar als Nachfolgerin Gloranas, die als alhanische Königin der Alhaani zwischen Misa und Walsach regiert.

Geboren: 982 BF

Größe: 1,62 Schritt

Haarfarbe: eisgrau (ehemals schwarz) *Augenfarbe:* grün

Kurzcharakteristik: meisterliche Schlangehexe

Herausragende Eigenschaften: IN 15, CH 16, Raumangst 6, Jähzorn 9

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Tanzen 12, Lügen 16, Menschenkenntnis 15, Magiekunde 16, Merkmalskenntnis (Antimagie, Beschwörung), Ritualkenntnis (Hexe) 15, Geländekunde (Eis, Gebirge, Wald)

Herausragende Zauber und Rituale: Krähenruf 15, Levthans Feuer 17, Panik überkomme Euch 14, Pandaemonium 15, Tlaucs Odem 12, viele Hexenflüche wie Beute!, Hagel-schlag, Hexenschuss und Todesfluch

Beziehungen: gering

Finanzkraft: minimal

Besonderheiten: Als Belshirash-Paktiererin im I. Kreis der Verdammnis ist Ossippa resistent gegen Kälteschaden; sie verfügt außerdem noch über drei Freipfeile. Ihr Dämonenmal ist ein langsam wachsender Schneelaurerpelz, den sie eifersüchtig unter wallender Kleidung verbirgt.

Verwendung im Spiel: Ossippa ist eine wankelmütige Paktiererin, die bei weitem nicht so böse ist, wie ihr Ruf. Den richtigen Helden kann es vielleicht eines Tages wirklich gelingen, dafür zu sorgen, dass sie ihren Pakt aufheben kann.

KUBAX KRÄHENFIRN, MITLEIDLOSER EISGEODE

An der Schwadenküste haust ein gefürchteter Eisgeode, dem man in Leskari nachsagt, er bestrafe alle jene Sterblichen, die zu den ewigen Gletschern vorstoßen und die Ruhe des Welteises stören. Kubax Krähenfirn (geboren 937 BF, hellgraues Haar, vereister Bart, eisblaue Kutte) gebietet über Gewitterkrähen und andere Vögel, die sein Auge bei den geistlosen Menschen in den Siedlungen und auf Schiffen sind. Sie bringen ihm Haare und Blut von Seeleuten, auf deren Schiffen es bald darauf zu Sabotage, Zwietracht und Irrsinn kommt, bis die ganze Mannschaft ins Verderben fährt. Nivesische Wanderer berichten von Schneelawinen und Eisstürmen, die der Geode gegen sie gesandt hat. Und auch einen Trupp von Geldanas Schergen hat man schon gefunden, durchbohrt von Eislanzen.

Kurzcharakteristik: meisterlicher Eis-Elementarist und Beherrscher

Herausragende Eigenschaften: MU 15, CH 16, Feste Wohnheit (mit Eis in Berührung sein)

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Ritualkenntnis (Geode) 12, (Druide) 17

Herausragende Zauber und Rituale: Elementarer Diener 18, Gletscherwand 12, Wettermeisterschaft 15, Zorn des Eises 11, viele Herrschaftsrituale, diverse nur Eisgeoden bekannte Eiszauber

Beziehungen: gering

Finanzkraft: minimal

Verwendung im Spiel: Kubax ist ein Feind, der in den meisten Sterblichen nur wertlose Maden aus Sumus sterbendem Fleisch sieht. Im Konflikt mit einer anderen – z.B. dämonischen – Macht kann er ein frostiger Zweckverbündeter sein.

Zitat: (zu einem Erfrierenden)

»Dein sinnloses Streben endet nun in der allumfassenden Kälte des Welteneises.«





BESONDERE PERSONEN DER REGION

ILOÏNEN, DIE SCHWANENTOCHTER



In den Adern dieses scheinbar vierzehnjährigen Mädchens fließt das Blut von Firun, Ifirn und dem Himmelswolf Reißgram. Sie ist die Tochter des Nivesen Penttu und der Schwanengleichen, die aus einem Ei schlüpfte und sich entschied in Aventurien zu bleiben, nachdem ihr Vater sich für ein Leben an der Seite seiner Gemahlin entschied, irgendwo in den

nie versiegenden Jagdgründen um Firuns Schloss aus Schnee und Eis.

Nominell ist sie die Vorsteherin des Wintertempels im Festumer Prähnsgardt, hat sich aber gemeinsam mit dem *Ifirnsrudel* den Kampf gegen Nagrach auf die Fahnen geschrieben und durchstreift heute beinahe ausschließlich den hohen Norden auf der Jagd nach den Kreaturen des Erzdämons.

Wie alle Halbgötter scheint sie unsterblich und alterslos zu sein und sie besitzt ebenmäßige Züge und die alabasterweiße Haut. In ihrer unbezwingbaren Haarmähne, wachsen schneeweiße und kupferrote Strähnen bunt durcheinander, und ihre Augen sind ungleich: bernsteingelb das eine, eisblau das andere. Zeichen ihrer Jugend und des Erbes ihrer Mutter ist die fröhliche Gelassenheit, die sie allen Wesen und Dingen ihrer Umgehung entgegenbringt. 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.

Geboren: um 900 BF *Größe:* 1,56 Schritt
Haarfarbe: kupferrote und weiße Strähnen
Augenfarbe: eines bernstein, das andere blau
Kurzcharakteristik: meisterliche Zauberin, brillante Waldläuferin
Herausragende Eigenschaften: KL 18, IN 20, FF 17; Gabe Gefahreninstinkt 17
Herausragende Talente: Sinnenschärfe 17, Wildnisleben 18, Wurfspere 17
Wichtige Zauberfertigkeiten: etliche Wildniszauber aus dem satuarischen und firnelfischen Sprüchekanon meisterlich
Besonderheiten: göttliche Abstammung, alterslos, Ifirnsgeweiht
Beziehungen: gering im weltlichen, immens im göttlichen Sinne
Finanzkraft: minimal
Verwendung im Spiel: Kämpft zusammen mit ihrem Ifirnsrudel gegen Glorana und deren Schergen, die das Firunsland verwüsten, woraus sich vielfältige Berührungspunkte mit den Helden ergeben.

DAS IFIRNSRUDEL

Iloïnen Schwanentochter hat den Kampf gegen Nagrach nicht allein aufgenommen, sondern Wölfe und Wolfsmenschen um sich geschart. Das Ifirnsrudel, das aus Luogrors Rudel entstand, will Gnade und Frühling in die verfluchten Länder zu tragen, wie es einst Iloïnen Mutter tat, als sie ihren Vater Firun anflehte, dem langen Winter ein Ende zu setzen.

Nagrach, der Herr des Verfluchten Eises, schuf seinen Kreaturen eine Domäne auf Dere und so streitet das Ifirnsrudel gegen die Diener des Erzdämons, schneekristallene Dämonenrösser, bleiche Karmanthi und Schneelaurer. Der Eishexe Glorana hat Iloïnen den Kampf angesagt, doch die Hexe ist schlau und mächtig, so bleibt dem Ifirnsrudel häufig nur die Entbehrungen der Bewohner des ewigen Eises zu mildern, immer jedoch auf der Jagd nach den Mächten im Hintergrund.

Das Ifirnsrudel besteht derzeit aus neun Mitgliedern:

- **Luogror Kupferschweif** (geboren um 985 BF) ist der Leitwolf des Ifirnsrudels. Ein großer und prachtvoller Rauhwolf, dem man an vielen Narben und dem schnigen Körperbau die vielen Kämpfe ansieht. Mit einem knappen Schritt Schulterhöhe ist er ein großer Vertreter seiner Art, mit dichtem, mähnenähnlichen Fell von Gelbweiß, dass in blasses Kupfergold übergeht.

- **Kynnttä** (geboren 999 BF, rote Haare und braune Augen), ist eine Wolfsnivesin und Schamanin und die ständige Gefährtin Luogrors.

- **Margrim** und **Aryagra** sind die Kinder von Kynnttä und Luogror und Rauhwölfe mit schmutzigweißem an einigen Stellen kupferfarbenem Fell und bernsteinfarbenen Augen. Margrim denkt hauptsächlich als Wölfin und verwandelt sich nur widerwillig in eine Menschenfrau. Ihre jüngere Schwester Aryagra hingegen wählt gern die Menschengestalt und sie hat bereitwillig von ihrer Mutter allerlei Schamanenrituale gelernt.

- **Raugrir** ist ein ganz normaler Rauhwolf, der auf der rechten Flanke eine lange Narbe trägt.

- **Kerra** ist eine Silberwölfin aus dem Rhorwed mit langem, silberweißen Pelz, der sie manchmal im tiefen Schnee behindert. Sie ist Auge und Ohr von Larka, der Königin der Silberwölfe (**Roter Mond 159**), und hält für sie Ausschau nach der Dämonenwölfin Kyrjaka.

- **Ifandaël Eisherz** (schneeweiße Haare und wasserblaue Augen) ist ein Firnelf, der sich dem Rudel anschloss, nachdem der Kristallpalast seiner Sippe von Schergen der Eishexe vernichtet worden war.

- **Yasil** ist eine Hexe der Verschwiegenen Schwesternschaft, die ihre dunkelbraunen Haare lang und offen trägt, und deren grün-braune Augen mal gefährlich ruhig, mal in heller Freude blitzen. **Selaara** ist die Eulervertraute der Hexe.

WALBIRG VON LÖWENHAUPT

Die in Schneesturm und Hagel zur Mitternacht des 30. Firun auf den 1. Tsa 1018 BF geborene Prinzessin Weidens hat früh ihre Bestimmung erkannt, Firuns Tochter zu dienen. Als 'Ifirnsmaid' ist sie in ganz Weiden und den Nachbarprovinzen als atkluges, mitunter unheimliches Mädchen bekannt und ihr wurde früh prophezeit, dass sie in kommenden Ereignissen zwischen den Mächten des hohen Nordens eine Schlüsselrolle einnehmen soll. Die weißblonde Walbirg mit den bernsteinfarbenen Augen hat ein tiefes, natürliches



Verständnis für Sumus Kreaturen, begegnet Tier und Mensch gleichermaßen höchst einfühlend und hat ein offenes, freundliches Wesen, das die Herzen wärmt. Wird aber Ifirn oder Firun gelästert, versteht sie dies als empfindliche Beleidigung ihrer selbst. Doch erst nach ihrer Vision im Phex 1030 BF begriff sie, dass sie ihre behütete Heimat verlassen musste. Nach einer

langen Reise, die sie erneut mit ihrem Seelenzwilling Bishdara zusammenführte, traf sie in der Grimfrostöde auf den weisen Schamanen Kailäkinnen, der seither ihre spirituelle Ausbildung übernommen hat. Er unterrichtet die Ifirnsmaid, versucht ihre Visionen zu deuten und sie zu lehren diese zu beherrschen, um sie auf ihren großen Kampf gegen Glorana vorzubereiten. Auch die nächsten Jahre werden Walbirg und Kailäkinnen unter dem Schutz des Eisbärenkönigs in der Grimfrostöde verbleiben.

BISHDARA

Geboren zur Mitternacht des 30. Boron auf den 1. Hesinde 1018 BF am *Tag des Großen Schlafs*, steht die junge Druidin unter beider Götter besonderem Schutz und besitzt neben einer erstaunlichen magischen Kraft die Gabe der Prophezeiung. Bishdara hat rabenschwarzes Haar und dunkelbraune, beinahe schwarze Augen, deren Mandelform ihr nivesisches Erbe preisgibt. Als Tochter zweier



Druiden vom Zirkel des *Hains der Schlafenden Mutter* hat sie eine tiefe Einsicht in das Wirken der Kräfte Sumus und die wissenden Augen einer wahrhaft Eingeweihten, denn auch ihr wurde prophezeit, im Kampf der Mächtigen des Hohen Nordens eine Schlüsselrolle an der Seite Walbirgs von Löwenhaupt einzunehmen. Obwohl sie noch weit vor der Beendigung ihrer Ausbildung zur Hüterin der Macht steht, hat Bishdara bereits viele Zauber der Druiden erlernt und die **TRAUMGESTALT** bereits gemeistert.

Im Gegensatz zur visionären Walbirg ist Bishdara von deutlich pragmatischerem Charakter. Als erdverbundenes Sumukind 'erdet' sie die märchenhafte Schwanenprinzessin – und lebt heute erneut im Hain der Schlafenden Mutter, um dort ihre Ausbildung zur Druidin abzuschließen.

GAFKA SOHN DES MAFKA, WIRRRER KÖNIG DER WILDEN ZWERGE

Wenn die gezupften Klänge einer Vardari-Laute durch die Gänge von Murkhall säuseln, wissen die Brobim der Eiszinnen, dass ihr König wieder vom Rivaner Instrumentenbauer Storanio Vardari in den Schlaf gespielt wird. Bergkönig Gafka ist krank, vom Zipperlein geplagt, sein Geist umnebelt. Nur bei der Musik einer Vardari kann er überhaupt zu traumlosem Schlaf finden, und so hält er den besten Lautenmacher Aventuriens seit vielen Jahren gefangen. Mit schütterem Barthaar, blau unterlaufenen Augen und dem falsch herum gehaltenen Szepter in der Linken ist der alte Gafka schon längst eher Schreckgespenst denn weiser Richter über sein Volk.

Doch die Brobim finden an seinen willkürlichen Sprüchen, unsinnigen Befehlen und der kindischen Liebe zu einem Goldpilz nichts auszusetzen. Für sie ist er Ausdruck des Willens der Ahnen und Spiegelbild ihres verrückten Schöpfergottes Ingra.

Geboren: 797 BF

Herausragende Eigenschaften: IN 16, Linkshänder, Vom Schicksal begünstigt, Zwergennase; Unansehnlich, Unfähigkeit Handwerkstalente, Wahnvorstellungen

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: sehr groß (Schätze der Brobim)

Verwendung im Spiel: König Gafka ist während eines Abenteuers bei den Wilden Zwergen als völlig unberechenbarer Herrscher immer für eine überraschende Entscheidung gut. Vielleicht benötigt er auch die Begleitung gestandener Helden, wenn er – wie er häufig faselt – einst seine "letzte Reise" antreten wird, die "in die entferntesten Adern der Unterwelt führt, wohin kein Brobo folgen kann".

Zitate: »Oioi, glänzen muss der Pilz, glänzen ... Was? Wer seid ihr? ... die Ahnen sprachen uns bereits von ... nein, von hinnen mit euch, ihr Langbeine.«

(zu Storanio:) »Spiel etwas, Sklave. Den Melodien des Schlafes will ich lauschen.«

KHOLSHACH, MARUK DER SCHURACHAI

Kholshach war der Lieblingsschüler des Uigar Kai und ist von diesem in etliche Geheimnisse eingeweiht worden, die den Orks nach dem Tode des Meisters der drei Welten vermutlich verloren gegangen sind. Selbst der Aikar kennt nicht alle Geheimnisse Tairachs, die Uigar ergründet hatte und Kholshach trug lange Jahre den Schwarzen Stab für seinen Meister. Im Gegensatz zu Uigar hat der T'Eirra-Schamane niemals einen Pakt geschlossen und hält sich von Dämonenwirken fern, denn er sieht diese Wesen als übelwollende Geister an, die die Schurachai erneut in die lichtlosen Hallen der Knechtschaft führen wollen. Wie sein Lehrmeister wünscht Kholshach, dass der Schein des Blutroten Mondes über die Eiszinnen fällt, und hofft, dass er es sein wird, der das Tor zu Letztgültigen der Drei Welten aufstößt. Immer wieder hält er Rat mit den Geistern und sucht seinen Lehrmeister zu erreichen, seit die Schädel der beiden Kriegersoger Uigars aus dem Finsterkamm nach Kharrtak gebracht wurden – bis heute ist sein Rufen allerdings nicht erwidert worden.



Geboren: um 1000 BF *Größe:* 1,64 Schritt
Fellfarbe: weiß *Augenfarbe:* gelb
Kurzcharakteristik: meisterlicher Tairach-Schamane und kompetenter Geisterrufer
Herausragende Eigenschaften: KL 16, Gabe Prophezeien 12, Dämmerungssicht, Eidetisches Gedächtnis, Kälteresistenz
Wichtige Talente: Geschichtswissen (Schurachai) 12 (14), Magiekunde 16, Selbstbeherrschung 13, Sinnenschärfe 14, Überzeugen (Einzelgespräch) 13 (15), viele Wildnistanente 10+
Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: Aller orkischen Schamanenrituale bis Grad III, dazu Ergochai Tairachi und Rituale, deren Wirkung dem Herr über das Tierreich, Blick in die Vergangenheit, Wettermeisterschaft und Zauberklinge ähneln.
Beziehungen: unter Schurachai immens, ansonsten minimal
Finanzkraft: gering

YŊRI, ZAUBERSEHERIN DER YRN YRN

Die junge Zauberseherin der Yrn Yrn ist eine Schülerin von Galandel Yetimutter, von der sie auch ihre gebrochenen Kenntnisse der Menschensprache Garethi hat. Von ihrem eigentlichen Lehrmeister Krhnhark wurde sie als Vertreterin zur Zusammenkunft der Zauberseher entsandt und sie informierte die anderen Schamanen über die ungebührlichen Machenschaften ihres Lehrmeisters, der sich mit der Beschwörung von Feuer-elementaren befasste, um die namenlosen Geschöpfe, die unter dem Eispanzer des Yeti-Landes eingekerkert sind, zu befreien. Ynrís Interesse hingegen gilt den Kulturen der angrenzenden Völker, denn sie will lernen mit ihnen friedlich auszukommen. Zwar ist Ynrí nach menschlichen Maßstäben nicht gerade feinsinnig oder sonderlich gelehrt, aber sie ist auch nicht dumm vor allem aber sehr intuitiv, fast schon empathisch.

ZA'OREEL TREIBT-IN-DIE-SCHATTEN



Za'oreel ist eine Zaubeweberin der Shakagra, der Pardona vertraut und die sie immer wieder ausschickt, um wichtige Aufträge zu erledigen. tatsächlich regt sich in der Nachtalbin keinerlei Zweifel an der Rechtmäßigkeit von Pardonas Anordnungen. Im Gegenteil, sie erfüllt alle Anweisungen ihrer Herrin bis auf den letzten i-Punkt. Sie hat mehrfach ihre Treue

bewiesen und bereits den Himmelsturm gegen die Menschen verteidigt.

Za'oreel hat nur einen Schwachpunkt, der für Helden allerdings kaum zu nutzen ist. Sie ist eine glühende Verehrerin der Feuerfürstin Panlariël, die sich mit den ihren in den *Langdauernden Schlaf (Licht und Traum 123)* begab. Und nur um

das Geheimnis des Zugangs zu dieser mysteriösen Elfenstadt, wäre Za'oreel eventuell bereit Pardona zu hintergehen oder ihren Auftrag auf sich beruhen zu lassen.

Geboren: um 900 BF *Größe:* 1,91 Schritt
Haarfarbe: silbern *Augenfarbe:* schwarz
Herausragende Eigenschaften: KL 15, Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Eisenempfindlich (Waffen aus Eisen oder Stahl verursachen 1W6 zusätzliche TP), Lichtempfindlichkeit, Hitzeempfindlichkeit, Wahrer Name
Wichtige Talente: Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 14, Sinnenschärfe 10
Herausragende Zauber: Aeolitus 10, Bannbaladin 12, Blick in die Gedanken 12, Blitz 12, Dschinnenruf (Shakagra-Variante) 14, Dunkelheit (Shakagra-Variante) 10, Eigene Ängste 10, Fulminictus 14, Höllenpein 10, Nebelwand 6, Schwarzer Schrecken 8, Solidirid 6
Besonderheiten: Die Shakagra-Variante des Dschinnenrufs erlaubt es herbeibeschworene Dschinne (Eis oder Luft) zum Dienst *Kampf* zu zwingen. Die Shakagra-Variante der Dunkelheit erzeugt schmierige, dunkle Flecken auf Wänden und Böden, die einen Großteil des Lichtes aufsaugen, so dass die Dämmerungssicht der Nachtalben voll zum Tragen kommt.
Beziehungen: unter Shakagra ansonsten groß, ansonsten minimal
Finanzkraft: ansehnlich

KYRJAKA

Als der Verderber des Eises sein Todestuch über den Norden legte, erschien nach vielen Jahrhunderten erstmals wieder Kyrjaka, die gefallene Himmelswölfin, in den Nivesenlanden. Schon in der Vergangenheit hatte sie die Steppennomaden heimgesucht, zu anderen Völkern hingegen pflegte sie kaum Kontakte. Der Grund ihrer Rückkehr blieb ein Mysterium, doch einigen mutigen Abenteurern gelang es zumindest, ihren derischen Wolfsleib zu vernichten (siehe das Abenteuer *Sumus Blut*). Es dauerte einige Zeit, doch Kyrjaka kehrte zurück, und heute spinnt sie im Verborgenen wieder ihre Ränke.

Tatsächlich ist Kyrjaka eine waschechte, unabhängige Dämonin, die in ihrer wahren Gestalt fünf Hörner trägt. Es steht zu vermuten, dass sie einstmals selbst eine Göttin war, die mit Nagrach anbandelte, denn ihre Macht umfasst die Pervertierung des Elementes Eis auf ganz ähnliche Weise, wie es den hohen Dienern des Erzdämons möglich ist. Zudem zeigt ihre bevorzugte Wahl der Gestalt – der einer prachtvollen Silberwölfin –, dass sie dem Widersacher Firuns verwandt ist. Von Kyrjaka (ihr Zhayad-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. Die Fähigkeiten Kyrjakas entsprechen denen einer mächtigen Dienerin Nagrachs, auch wenn sie den Kreaturen des eisigen Jägers üblicherweise nicht freundlich gegenübertritt, wie dies auch umgekehrt der Fall ist. Doch in der Not und gegen zwölfgöttliche Feinde halten selbst feindliche Dämonen bisweilen zusammen.



Die Schamanen der Nivesen mutmaßen, dass sie noch immer Rache an den Himmelswölfen üben will, während die Eiskönigin sie als eine ernsthafte Konkurrentin im Kampf um die Seelen der Lebewesen unter dem Nordlicht betrachtet.

Geboren: in einem vergangenen Zeitalter

Größe: 0,95 Schritt (Schulterhöhe)

Fellfarbe: silbern

Augenfarbe: wechselnd

Verwendung im Spiel: Die Dämonenwölfin agiert in den Schatten, ihre Präsenz in den Nordlanden ist am ehesten durch ihre Diener zu spüren, Menschen und Wölfe, die von Kyrjakas Dämonenblut gelect haben. Sie schert sich wenig um Nagrachs Wirken, sondern ist darauf aus, sich durch den Raub von Sumus Kraft einen mächtigen Körper zu schaffen, der ihr erlaubt, permanent in der dritten Sphäre zu verbleiben. Die Verwirklichung dieses Plans wird sich noch lange hinziehen. Helden können Kyrjaka in ihrer Wolfsform besiegen, doch ihre Anhänger werden sie in diesem Fall nach einiger Zeit wieder beschwören.

SCHIRR'ZACH

Schirr'Zach gilt den Nivesen und Firnelfen als Ältester und Mächtigster seiner Rasse und soll auf ein über vier Jahrtausende währendes Leben blicken, obwohl Frostwürmer eigentlich nur tausend Jahre alt werden. Der uralte Drache wurde tatsächlich noch vor dem Fall Pyrdacors geboren und lebt seit Ewigkeiten in den unzugänglichsten Schluchten der Grimmfrostöde. Ihm schreiben die Alten der Nivesen und Firnelfen auch die Existenz einer äußerst lebenssecht gearbeiteten Statue aus Eis zu, die einen in echte Pelze gehüllten Menschen mit schreckenerfülltem Gesichtsausdruck zeigt und die mitten in der Eiswüste gefunden worden ist ... Sie wurde von

nivesischen Händlern geborgen und nach Leskari gebracht, wo sie im Firunschrein steht. Es heißt, Schirr'Zach stehe mit der Eishexe Glorana in einem leidenschaftlichen Wettkampf darum, wer die schönere Sammlung an Eisstatuen sein Eigen nennen kann.

Geboren: vor über 4.000 Jahren

Schuppenfarbe: grauweiß

Länge: 10 Schritt

Spannweite: 4,5 Schritt

Hort: unbekannt (irgendwo in der Grimmfrostöde)

Kurzcharakteristik: brillanter Eisformer, meisterlicher Geschichtskundiger

Herausragende Eigenschaften: MU 30, KL 9, KK 40, MR 21

Zauberkenntnisse: Brillant im Merkmal *Elementar (Eis)*

Besonderheiten: Kennt die verschollene Eisvariante von GRANIT UND MARMOR und weitere verschollene geglaubte Eiszauber; liegt mit Glorana im Zwist, wer die schönere und größere Eisstatuensammlung besitzt; Sein Hort beinhaltet unter anderem ein boronisches Basaltdiadem, die zum Glück ungeöffnete *Ampulle der Dunkelheit* und ein nachtalbisches Enduriumsschwert

Verwendung im Spiel: Wenn die Helden Schirr'Zach in den Weiten der Grimmfrostöde begegnen, sollten sie tunlichst nichts Schwarzes auf sich tragen, da sie sonst sehr schnell seine Eisstatuensammlung erweitern werden. Ansonsten lohnt sich ein Besuch bei dem Frostwurm, wenn es darum geht, mehr über die Geschichte der nördlichen Gefilde Aventuriens zu erfahren (denn er lässt sehr wohl mit sich reden, wenn er denn gerade in Stimmung ist). Noch niemand hat hingegen versucht, Schirr'Zach mit der Bitte aufzusuchen, die freien Lande im Kampfe wider die Eishexe Glorana zu unterstützen ...





MYSTERIA ET ARKANA DES HOHEN NORDENS

Dieses Kapitel enthält rätselhaftes und Verborgenes aus den beschriebenen Regionen. Grundsätzlich sind die folgenden Abschnitte **Meisterinformationen**, die Ihnen beim Ausgestalten oder zum Entwurf von Abenteuern dienen können. Diejenigen Mysterien, bei denen eine weitere The-

matisierung in offiziellen Publikationen unwahrscheinlich ist, sind mit einem Sternchen (*) markiert. Sie müssen hier also kaum befürchten, mit dem 'offiziellen Aventurien' in Konflikt zu geraten, wenn Sie diese Themen weiter ausarbeiten.

DAS REICH DER EISHEXE

Über ein Jahrzehnt hatte Nagrachs firmkalter Hauch den Norden fest in seinem Griff, seit Glorana 1019 BF das *Magnum Opus des Ewigen Winters* gewirkt hatte. Der Äonenfrost mit seiner niederhöllischen Kälte und dämonisch verseuchten Landstrichen breitete sich unaufhaltsam aus, und begann gnadenlos und unbeirrbar sämtliches Leben zu vernichten – das Reich Gloranien war geboren.

Da sich in den menschenleeren Weiten des hohen Nordens Geschichten und selbst Gerüchte nur langsam ausbreiten, dauerte es einige Zeit, bis bekannt wurde, dass das dämonische Schwarze Eis sich zurückziehen begann. Allen Feinden der Eishexe, die nun verstärkt gegen ihre Macht und Häschern loszuschlugen, stellte sich kaum Widerstand entgegen. Viele der von Gloranas Schergen besetzten Orte und vor allem die Theriakstationen lagen verlassen da. Bald schon kamen Gerüchte auf, die Eishexe sei geflohen oder sogar vernichtet worden – allein eine Erklärung für die Vorgänge vermochte niemand zu geben: vom Zorn Firuns wurde erzählt oder davon, dass mächtige Widersacher wie Pardona oder Schirr'Zach die Hexe überwunden hätten. Fakt aber blieb: Glorania in seiner bisherigen Form hatte aufgehört zu existieren.

DER PLAN GLORANAS

Tatsächlich jedoch hat Glorana sich aus – vermeintlich – freien Stücken zurückgezogen. Tief in ihren Pakt mit Belshirash verstrickt, von den firmkisternden Einflüsterungen des Erzdämons und von ihrer unstillbaren Gier nach ewig wählender Macht über ihr eisiges Reich getrieben, schmiedete Glorana mit eisiger Klarheit einen sinistren Plan: Sie würde die niederhöllische Kälte des Äonenfrosts von den Landen nehmen, um so ihre Feinde und deren Verbündete wieder zahlreich zurück in den Norden locken. Dann würde sie mit *Nagrachs Hauch* in die Herzen der Menschen fahren und sich heimlich in ihre Seelen schleichen. Denn nicht das vereiste Land mehrt die Macht des Erzdämonen, sondern eine reiche Ernte an eisigen Herzen und Seelen!

Um ihren Plan in die Tat umsetzen zu können, schritt die Eishexe in den siebten und letzten *Kreis der Verdammnis*. Entgeltlich hat der Hauch Belshirashs nun ihren Leib und ihre Seele durchdrungen und ihr zu noch größerer Macht über das dämonische Eis verholfen. Doch eines hatte Glorana nicht bedacht, zwar herrscht sie nun ewig, ihre Jugend und Schönheit auf ewig durch Nagrachs Eis konserviert, aber sie hat auch ihren eigenen freien Willen und damit ihre Ambitionen verloren.

Die letzten völlig eigenständigen Taten der Eishexe waren die Errichtung ihres scharfkantigen Eisschlosses *Shirach'ras* in den endlosen Weiten der Klirrfrostwüste, in dem sie dann schließlich eine Pforte des Grauens in Belshirashs Reich aufstieß. Dorthin hat Glorana das Schwarze Eis gerufen, um Nagrachs Macht zu bündeln – und ihrem Plan zum Erfolg zu verhelfen.

SHIRACH'RAS UND DIE SCHWARZFROSTWÜSTE

Heute thront Glorana die Eisige als kristallene Statue über ihrer Pforte des Grauens in Shirach'ras (Zelemja: Haupt des Frosts). Unantastbar und seelenlos starrt die Eiskönigin blicklos auf die Schwarzfrostwüste hinaus, die immer noch von Nagrachs Äonenfrost beherrscht wird. Allein hier fällt noch pervertierter Schnee, der direkt aus Nagrachs Domäne hergetrieben wird, toben Karmanthi und Myrkky-Nikku über den firnglitzernden Schneeharsch. Das Eis ist trügerisch und seine Kanten messerscharf. Schnee- und Eisstürme peitschen über den Firn und unter sie mischt sich immer wieder Nagrachs Eisiger Hauch.

Nagrachs Eisiger Hauch

Bisweilen fährt mit Nagrachs Hauch die schiere erzdämonische Präsenz über die endlosen, vereisten Öden des Nordens. Ein verfluchter, niederhöllisch kalter Wind, der nicht nur Personen schlagartig zu Eis erstarren lassen kann, sondern auch verschiedene Formen nagrachgefälligen Verderbens in sich trägt. Tier und Mensch im hohen Norden, vor allem jedoch in Gloranas Schwarzfrostwüste, werden von Nagrachs Hauch befallen und verwandeln sich so langsam in gefühllose Kreaturen. Viele Geschichten hat man bereits über Menschen gehört, deren Haut sich langsam mit grünlich-weißem Schneepilzwachstum überzieht, bis sie schließlich als zombieähnliche Kreaturen halb blind und wahnsinnig – aber vor der Kälte geschützt, von der sie ein Teil geworden sind – durch die schneebedeckten Weiten ziehen.

Auch wenn es noch einige weitere Sprengel von Schwarzem Eis im hohen Norden gibt, konzentriert sich das dämonische Wirken Nagrachs heute auf die Schwarzfrostwüste, tatsäch-



lich hat Gloranas Plan Erfolg gehabt und der eisige Griff Belshirashs um den Norden hat sich gelockert (siehe dazu auch die Karte des Nordens mit den Schneegrenzen auf Seite 172). Ihre Macht ist nun andersartig aber größer denn je: sie ist die derische Repräsentantin der Macht Nagrachs geworden, herrscht mit teilnahmsloser Kälte über das Land – und erfüllt nach und nach die Herzen der Menschen mit eben dieser Kälte.

Die handfesten dämonischen Bedrohungen und Kreaturen weichen zurück, dafür aber wächst der kalte Griff Gloranas – viel mehr aber der ihres erzdämonischen Herren – um die Herzen der Menschen. Denn Nagrachs Macht mehrt sich mit jeder Seele, die Glorana für ihn gewinnen kann. Und je mehr Menschen wieder in den hohen Norden kommen, weil sie glauben, die Gefahr durch das Schwarze Eis sei gebannt, desto mehr Herzen kann die Schneekönigin erkalten und für Nagrach gewinnen.

NAGRACHS EISIGER HAUCH: REGELTECHNISCHES

ZU EINEM EISHERZEN WERDEN

Wer länger als ein halbes Jahr im hohen Norden weilt oder in einen dämonischen Eissturm gerät, die immer wieder, aus der Schwarzfrostwüste kommend, in Regionen nördlich der Nordwalser Höhen und östlich des Blauen Sees auftreten, läuft Gefahr, dass auch sein Herz von Nagrachs Hauch ereilt wird. Grundsätzlich ist es Meisterentscheid, ob ein Charakter von dieser dämonischen Präsenz erfasst wird, Sie können aber auch die Würfel entscheiden lassen. In diesem Fall wird ein Held bei einer 20 auf dem W20 von Nagrachs Hauch berührt (im Sturm, ansonsten lassen Sie die Spieler alle zwei Monate würfeln, die sie länger als ein halbes Jahr im Norden verbringen). Wer durch einen Nagrach-Paktierer gezielt dem Hauch ausgesetzt wird, fällt der erzdämonischen Präsenz bei 15-20 auf dem W20 zum Opfer.

DAS EISHERZ ALS MINDERER PAKT

Jeder, dessen Herz von Nagrachs berührt wurde, und damit zu einem Eisherz wurde, ist regeltechnisch einen *minderen Pakt* eingegangen (WdZ 238 und 240). Zwar ist seine Seele weder an den Erzdämonen verpfändet, sondern von diesem nur berührt, noch tragen sie ein Dämonenmal, allerdings sind sie leichter zugänglich für dessen Einflussnahme (beispielsweise durch Träume oder Einbildungen). Stirbt der mindere Paktierer, so wird seine Seele nicht von Golgari über das Nirgendmeer getragen, sondern steigt meist in die Siebte Sphäre auf. Der Minderpakt kann zu einem echten Seelenpakt (WdZ 237ff.) führen, wenn ein Eisherz den verstärkten Einflüsterungen des Erzdämonen erliegt.

Eine eventuell vorhandene *Affinität zu Elementaren* und eine *Weihe* ruht, solange der mindere Pakt besteht. In Bezug auf die Auswirkungen von Liturgien werden mindere Paktierer wie *Eidbrecher* behandelt.

Alle Eisherzen erhalten automatisch den Vorteil *Kälteresistenz*. Dazu erwirbt jeder zusätzlich einen Vorteil und einen Nachteil aus der folgenden Liste:

- **Vorteile:** Ausdauernd (+6), Balance, Dämmerungssicht, Eisern, Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, Herausragender Geruchssinn, Hohe Magieresistenz (+3), Natürlicher Rüstungsschutz (+1), Richtungssinn, Schnelle Heilung (I), Zäher Hund, Begabungen für: Abrichten, Fallenstellen, Fährtensuchen, Fernkampf, Schleichen, Sich Verstecken, Sinnenschärfe, Tierkunde, Wildnisleben

- **Nachteile:** Egoismus 5, Einbildungen, Grausamkeit 5, Herrschsucht 5, Jagdfieber 5, Nahrungsrestriktion, Rachsucht, Randgruppe, Raubtiergeruch, Weltfremd 5 (Geselligkeit, dörfliches Treiben, Religion)

DAS EISHERZ ERKENNEN

Ein Eisherz kann als dämonisches Wirken mit magischen oder karmalen Mitteln erkannt werden. Ein ANALYS oder ODEM ARCANUM, sowie ein BLICK DER WEBERIN oder SICHT AUF MADAS WELT sind jeweils um +15 erschwert. Kleidung und Rüstung erhöhen den Aufschlag um den RS. Ist ein Eisherz magiebegabt, ist die Probe noch einmal um je einen Punkt pro angefangener 5 aktuell gespeicherter AsP erschwert. Beim OCULUS ASTRALIS gelten diese Erschwernisse für die *Sinnenschärfe*-Probe. Eisherzen sind außerdem über eine GROSSE SEELENPRÜFUNG als mindere Paktierer zu erkennen.

Ein EISHERZ ERWÄRMEN

Um ein Eisherz zu heilen, muss zunächst dessen Vorhandensein bekannt sein. Ein Exorzismus aufs Geratewohl greift ins Leere (mit Ausnahme des ZERSCHMETTERNDEN BANNSTRAHLS). Folgende magische oder karmale Wirkungen können ein Eisherz zerstören oder exorzieren:

- PENTAGRAMMA (+14, 11 AsP), gelingt der Zauber, wird das Herz bei 18-20 auf W20 mitsamt der dämonischen Präsenz in die Niederhöhlen gerissen
- DESTRUCTIBO (+7, sowie zusätzlich +5 für die Reichweiten-Erhöhung)
- schamanischer EXORZISMUS (Grad IV, Ritualprobe zusätzlich +7)
- karmaler EXORZISMUS (Grad III für Firun-Geweihte, Grad IV für alle anderen, zusätzlich +7)
- ZERSCHMETTERNDEN BANNSTRAHL (der mindere Paktierer erleidet den angegebenen Schaden)
- Ein Paktbruch (WdZ 240f.) kann nur dann erfolgreich sein, wenn das Eisherz sich seiner Lage überhaupt bewusst ist.
- Große Wunder der Gottheiten Firun und Ifirn können den ein Eisherz ebenfalls tilgen.
- Eine langwierige und intensive Behandlung mittels *Heilkunde (Seele)*, kann in Ausnahmefällen ebenfalls zu einer Heilung führen (Meisterentscheidung, da die Probenzuschläge extrem hoch sind und um die 30 Punkte liegen).

Auf einfach geweihtem Boden des Firun oder der Ifirn sind die Proben für die oben genannten Möglichkeiten um 2 Punkte, auf zweifach geweihten Boden um 4 Punkte und auf heiligem Boden der beiden Gottheiten um 7 Punkte erleichtert.



Ende 1032 BF öffnete sich die Pforte des Grauens in Shirach'ras zum ersten Mal und Nagrachs Hauch wehte weithin über das Land, begleitet von Myriaden winziger Eiskristalle, die einige Zeit lang sogar als glitzernde Nordlichter am Himmel zu sehen waren.

Seitdem peitscht der niederhöllische Wind alle paar Monate Eisstürme unter die Menschen, Elfen, Schurachai und Schneeschrate zwischen Bjaldorn und dem Yeti-Land. Und mit ihm dringt der dämonische Hauch in die Herzen der Bewohner des hohen Nordens und lässt ihre Seelen langsam gefrieren.

GEFRORENE HERZEN

Wer sich zu lange in den Landen aufhält, über die Nagrachs Hauch weht oder wer in einen dieser dämonischen Eisstürme gerät, läuft Gefahr, dass die Präsenz Belshirachs in seinen Körper fährt und langsam sein Herz gefriert. Glorana und ihre wichtigsten Handlanger vermögen es sogar, diese Präsenz gezielt einem wehrlosen Opfer ins Herz zu pflanzen oder sie einem Gegenüber entgegenzuschleudern, um Nagrachs kalte Saat auszubringen.

Hat der Nagrach-Hauch einmal das Herz des Opfers erfasst und zum ersten Mal angekühlt, wird es zu einem 'Eis Herzen'. Nach und nach verliert das Opfer Gefühle wie Zuneigung, Liebe, Herzlichkeit, Vertrauen und Mitleid, wird hartherzig und erbarmungslos, jeglicher menschlichen Gefühle barm. Im letzten Stadium sind Eis Herzen gänzlich unberührt vom Leiden anderer Wesen und gnadenlos darin ihre eigenen Bedürfnisse zu befriedigen und ihren Willen durchzusetzen. Viele der Eis Herzen verfügen über ausgezeichnete Jagdinstinkte und die Fähigkeiten, sich in der lebensfeindlichen Umgebung des Hohen Nordens zu bewegen, und zeichnen sich durch eine erstaunliche Kälteunempfindlichkeit aus.

DIE SITUATION IM EHEMALIGEN GLORANIA HEUTE

Obwohl der Äonenfrost gewichen ist, viele der dämonischen Schrecken Nagrachs sich zurückgezogen haben und Gloranas Häscher heute zu großen Teilen auf eigene Rechnung arbeiten, ist die Bedrohung durch Nagrachs Eisigen Hauch im hohen Norden riesig. Das Erkalten der Herzen und Seelen zerstört früher oder später jede Gemeinschaft, die jedoch gerade in den Weiten des Nordens mit ihrer Gastfreundschaft und ihrem Zusammenhalt überlebenswichtig sind. Doch jene, deren Herzen Nagrachs Hauch auskühlen lässt, bringen schleichendes Misstrauen, Furcht und gegenseitige Verdächtigungen in die Lager, Dörfer und Städte des Nordens. Und sie verstehen es dank ihres eisigen Kalküls, schnell die Herrschaft über eine Gemeinschaft an sich zu reißen. In den kommenden Jahren wird es die Aufgabe der Gelehrten und vielerlei Helden sein, diese Entwicklung aufzudecken, die schleichende Veränderung wahrzunehmen und nach den Ursachen zu forschen. Dabei steht die Auseinandersetzung mit Glorana selbst weit im Hintergrund. Vielmehr liegt das erzählerische Potenzial der Region auf der Auseinandersetzung zwischen Dermot dem Jüngeren und seiner Schwester Geldana um Paavi und das Erkennen, dass der Baron Bjaldorn ein schreckliches Geheimnis mit von seinem missglückten Heerzug brachte.

BJALDORN

Die Bjaldorner und Baron Fjadir haben sich seit der Befreiung der Stadt aneinander gewöhnt, und die Bewohner hoffen, dass er die Stadt nun zu neuem Glanz führen wird. Vielen gilt er sogar als Erwählter Firuns, der trotz seiner Niederlage zum Schutz seiner Stadt zurückgekehrt ist. Doch Fjadir zieht sich immer mehr aus der Öffentlichkeit zurück, wo er früher stets mitten unter seinen Schutzbefohlenen zu finden war und sie immer und immer wieder angefeuert hat. In der 'Halle aus Kristall', dem Firun-Tempel, beten daher viele darum, dass der Baron bald über die traumatischen Verluste seiner treuen Gefährten und Kämpfer hinwegkommen möge.

FJADIRS GEHEIMNIS

Dem Baron Bjaldorns ist nicht bewusst, dass nicht Firun ihn gerettet hat, sondern die Macht Gloranas. Er kann sich zudem nicht daran erinnern, dass er mehrere Monate in Shirash'ras gefangen war und Glorana selbst sein Herz mit Nagrachs Hauch streifte: er ist der erste, der die dämonische Herzenskälte unter die Menschen trägt.

Fjadir wird immer schweigsamer und eigensinniger und zieht sich beinahe vollständig aus der Öffentlichkeit zurück. Ende 1035 BF tritt er wieder auf die Straßen Bjaldorns, als abwägender und kalt entscheidender Mann, der hart über seine Stadt herrscht, und seinen engsten Vertrauten fremd geworden ist. Vor allem seine Schwester Liwinja, die immer wieder die Regierungsgeschäfte führen musste, muss unter Fjadir kaltem Zorn leiden. Gegen Ende 1036 BF beherrscht nur noch ein Gefühl den Baron von Bjaldorn: die tiefe Sehnsucht nach Shirash'ras, das er immer wieder in seinen Träumen sieht und der Eiskönigin, die ihn einen Kuss ihrer kristallinen Lippen schenkte. Zu diesem Zeitpunkt ist er zum willfährigen Handlanger Gloranas geworden, der ihren Befehlen treu gehorcht.

PAAVI

Paavi ist die letzte Hochburg von Gloranas weltlicher Macht, obwohl der Schneepalast der Heptarchin unweit der Stadt mittlerweile zu einer eisverkrusteten Ruine zerschmolzen ist. Bis heute regiert Herzogin Geldana II. als gnadenlose Statthalterin der Eishexe über die Stadt, in der sich seit dem Rückzug des Schwarzen Eises viele der ehemaligen Schergen Gloranas sammeln und geschlossen hinter der jungen Despotin stehen. Geldana sieht sich selbst als 'Reifprinzessin', seit Nagrach ihr in Träumen die Pläne Gloranas offenbarte.

Die Bevölkerung Paavis ist froh, wenn die Eisherzogin sich für Wochen in die Herzogenburg zurückzieht, denn wenn sie mit ihrer Leibgarde aus Fjarningern durch die Stadt schreitet, verbreitet sie Angst und Schrecken. Immer wieder nimmt sie scheinbar wahllos ein Kind mit sich, um es "mit eisigem Hauch zu beseelen" wie man munkelt, und zu einem ihrer gnadenlosen Diener zu machen.

WEITERE MÄCHTEGRUPPEN

Das *Ifirmsrudel* nimmt rasch die Witterung der Veränderungen auf, die den Norden erfasst haben und schnell werden die Rudelmitglieder zu erbarmungslosen Jäger der Eis Herzen, denn sie spüren den Einfluss Nagrachs, der auf den Herzen liegt. Wie es die Legenden besagen, hat sich der *Weiß Mann* tatsächlich in einen Firunsbären verwandelt und durchstreift weiter-



hin die Tundra und Eiswüsten des Nordens, um Schneelaurer, Nagrach-Paktierer und andere Schergen des Erzdämonen zu erlegen. Diese Verwandlung ist so dauerhaft und der Weiße Mann mittlerweile so sehr Bär geworden, dass er nie wieder in menschlicher Gestalt in den Tempel von Bjaldorn zurückkehrt.

Dermot der Jüngere von Paavi, der rechtmäßiger Erbe des Herzogs von Paavi, ist derzeit bei den Lieska-Kangerluk zu Gast, bereist den Norden und bittet Nivesen, die wieder in ihre Sommerlager zurückgekehrt sind, und Firnelfen für den Kampf gegen seine Schwester Geldana um Bündnisse.

Theriak

»Dem Kostbarsten gleich jedoch ist das Lebenselixier der Sumu, so dein Leib Schaden erlitten hat. Es bedarf fürderst magischer Kraft, um es zu binden, und zugleich einer reinen Seele, um es zu schöpfen. Der Alchimist nennt es Theriak, und überall, wo ein Tropfen des grünen Blutes auf Sumu zurückfällt, wächst alsbald eine Blume. Doch wehe dir, wenn du mehr nimmst, als dein Leib verloren, denn dann wird verdorren das Land, auf dem du stehst!«

—aus: Druidentum und Hexenkult – Die Macht des eisernen Willens, *Festumer Ausgabe*, 995 BF

Der wahre Reichtum des eisigen Nordens ist die Essenz, die *Elixier Sumus* oder auch *Theriak* genannt wird. Glorana war der Wert dieser kostbaren Substanz wohl bewusst und sie trieb die Gewinnung des Theriak über alle Maßen voran. Die Erdkraft Sumus ist eine sehr flüchtige, schwer zu fassende Essenz, die der Überführung in eine festere Form bedarf, bevor sie der Erde entrissen werden kann. Die dämonische Kälte des durch Nagrach verderbten Eises gefror den Lebenssaft der Urriesin gleichsam, so dass es als eine halb durchscheinende, smaragdgrün glänzende, gallertartige Substanz an den Förderplätzen zum Vorschein trat und von willenlosen Sklaven eingesammelt wurde.

Schon von weitem sind die Stellen zu erkennen, an denen Theriak gefördert wird. Dort stehen gigantische Yash'oreel-Eisnadeln, die sich drehend in den Leib Sumus bohren – zurück bleibt nach der Ausbeutung nur tote Schlacke bar jeden Lebens. Die oberen Kanten der dämonischen Eisnadeln sind vielfach gebrochen, reflektieren das Licht in gleißenden Farben und verursachen selbst bei Windstille ein hörbares, in der Tonhöhe schwankendes Pfeifen.

Mit dem Schwinden des Äonenfrosts ist allerdings auch die gezielte Theriakförderung im Jahr 1034 BF weitgehend zusammengebrochen. Theriak ist in diesen Zeiten wieder ein rares und überaus kostbares Gut, um das sich viele streiten, das gestreckt oder sogar gefälscht wird, um schnell zu Reichtum zu gelangen.

Tatsächlich gibt es aber immer noch einige wenige Theriak-Stationen, deren Herren tatkräftig für den eigenen Profit arbeiten. So wurde erst vor kurzem bekannt, dass die Hoflieferanten-Loge aus Warunk einen Prospektor in den Norden geschickt hat, um zu versuchen, zumindest eine der Förderstationen wieder in Gang zu bringen.

Mehr zum Thema Theriak finden Sie in der Anfang 2011 erscheinenden Spielhilfe **Wege der Alchimie**.

GLORANA DIE EISIGE



Geboren: 3. NL 969/970 BF

Haarfarbe: kristallweiß (ehemals rot)

Augenfarbe: eisgrün (ehemals giftgrün)

Kurzcharakteristik: brillante Hexe und Dämonologin

Herausragende Eigenschaften: MU 18, CH 17

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Betören 15, Magiekunde 18

Herausragende Zauber und Rituale: sehr viele Sprüche der Merkmale Einfluss, Herrschaft, Beschwörung und Dämonisch meisterlich oder besser, ebenso fast alle Hexenzauber und -flüche

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: groß

Besonderheiten: Als Belshirash-Paktiererin im VII. Kreis der Verdammnis kann Glorana beinahe unbegrenzt über Dämonen und Wirkungen aus Nagrachs Domäne verfügen. Der Preis dafür ist, dass sie mehr eine Kristallstatue als wirklich Handelnde auf ihrem Thron sitzt.

Verwendung im Spiel: Glorana thront entrückt in ihrem Palast als kalte Eiskönigin und repräsentiert in ihrer Kristallgestalt die Entwicklung des hohen Nordens, sollte Nagrachs eisiger Griff nach den Herzen der Menschen von Erfolg gekrönt sein.



Schwarze Hexe, Nagrach-Paktierin, Königin Gloranas – viele Namen hat man der Eishexe schon zugeschrieben und doch ist heute keiner treffender als der der Eiskönigin.

Tatsächlich hat die Hexe beinahe alles Irdische hinter sich gelassen, als sie in den siebten Kreis der Verdammnis trat, um ihre Pläne durchzusetzen und die Herzen der Menschen zu erfrieren. So thront sie heute einer eisigen Kristallstatue gleich, gefangen in ewiger Schönheit und Alterslosigkeit, in der prächtigen Eishalle ihres Kristallpalasts Shirash'ras in der Schwarzfrostwüste und dient ihrem erzdämonischen Herrn als Fokus seiner Macht in Aventurien, die sie durch den Nagrach-Splitter der Dämonenkrone und eine Pforte des Grauens direkt aus seiner Dömane in die Welt trägt.

Als direkte Gegnerin für Helden sollte Glorana kaum zum Einsatz kommen, denn sie ist nicht nur eine der machtvollsten Hexen Aventuriens, sondern kann als Paktierin im siebten Kreis Belshirashs beinahe mühelos alles Wirken des Erzdämonen über sie einbrechen lassen.

Das Schicksal der Thesia von Ilmenstein

Nach der verlorenen Schlacht im Eis wurde Gräfin Thesia von Nagrachs Wilder Jagd nach Shirash'ras verschleppt. Gebrochen und verzweifelt vor den Kristallthron der Hep-tarchin geworfen, musste Thesia mit ansehen, wie Glorana das Herz des Barons Fjadir mit Nagrachs Hauch erfüllte. Die Gräfin selbst aber und ihre Gereuen verwandelte sie in glitzernden Eisstatuen, um sie – im Moment ihrer größten Niederlage – auf ewig einzufrieren. Hier in Shirash'ras zielt die Gräfin nun den Thronsaal der Eiskönigin und muss mit ansehen, wie Nagrachs Wirken die Herzen der Menschen gefriert.

Die aventurische Vergangenheit, insbesondere die der fernen Jahrtausende, ist oftmals nur in Form von Legenden zugänglich, die einander teilweise sogar direkt widersprechen. Und natürlich verbergen sich dahinter einige überraschende Geheimnisse, von denen hier einige exemplarisch aufgeführt sind.

MYSTERIEN AUS DEM NEBEL DER ZEITEN

DAS ÄON DES NAMENLOSEN

☞ A 7, 68

Der Namenlose verdarb nach zwölfgöttlicher Lehre das *Vierte Zeitalter*, das die Trolle beherrschten. Hier scheint auch der Ursprung der Yetis zu liegen, von denen behauptet wird, sie wären aus jenen entstanden, die Firuns Zorn, den Klirrfrost, überlebten. Im *Fünften Zeitalter* soll der Namenlose die Große Bresche in den Sternenwall geschlagen haben, so dass das Omegatherion nach Dere gelangen konnte. In dieser Zeit vermutet man auch, dass jene epochale Schlacht zwischen den Hochelfen und den Mächten des Namenlosen stattgefunden haben muss, die laut einer populären Theorie des Stoerrebrandt-Kollegs zur Entstehung des Riedenmoors bei Riva geführt haben soll.

REISEN FREMDER ZIVILISATIONEN

☞ B 7

Den Gryphonen und Sphingen aus Uthuria gelang es im 6. Zeitalter, mit fliegenden Schiffen aus goldenem Holz und ähnlichen Gerätschaften Aventurien zu erreichen. Die Reise dauert Jahrzehnte bis Jahrhunderte und katzengestaltige Gryphonen haben an mehreren Orten Aventuriens Spuren und Relikte hinterlassen.

ELEMENTAR-MANIPULATIONEN

☞ C 7, 82

Pyrdacor gelang es im 10. Zeitalter, die Macht aller sechs Elementaren Schlüssel auf sich zu vereinen. Mit dem Humusschlüssel erschuf er endlose Dschungel für seine echsischen Diener. Um das Angesicht Deres weiter zu verändern, opferte oder verlor er den Eisschlüssel in einem epochalen Ritual im Herzen des Kontinents – die entfesselten Energien ließen den Süden des Kontinentes üppig wuchern und stürzten den Norden in eine Eiszeit, was zur Entstehung des orkischen Mond-

kalenders führte. Die Trolle häuften, vermutlich mit der Macht des Erzschlüssels, die Trollzacken zu einer gewaltigen Festung auf, die Elfen schufen mit den Schlüsseln sechs elementare Städte und ein einzelner hochmächtiger Zauberkundiger mag mit ihnen weitere Wundertaten vollbringen.

DAS ERSTE SCHWARZE AUGE

☞ D 7, 70, 83, 149

»[...] ist zu vermuten, dass die urarkane Kraft des subderisch aufsteigenden Eiselementariums einen Attraktor für liberierte Magie bildet. So mag sich ein präglobulärer Raum am Raum bilden, wenn ein magisches Subjekt mit eindeutig inhärenter Kraft von den astralen Strömen elementarer Quellen umspült wird. Es gibt aus dem Firunsländ zwei bestätigte Sichtungen einer solchen Kontinuumsdifferenz und eines Durchgangs. Diese Berichte sprechen von "einem schwarzen Feuer, in dem Bilder flackerten", einer "Pechkugel" oder "einem dunkel blinzelnden Auge in einer Eisblume". Unzweifelhaft Berichte über das Erste Schwarze Auge. Vielleicht tanzt es entlang der arkanen Ströme um das Hyperglacieron, respektive zwischen allen Zitadellen, und nähert sich bei wechselnder arkaner Feldkonzentration dieser oder jenseitigen Sphären an.«

—aus: *Astrale Geheimnisse, um 526 BF von Niobara kompiliert, neuübersetzte Erstabschrift*

Eines der begehrtesten Erzartefakte aventurischer Mythen ist das Erste Schwarze Auge, ein urzeitliches Artefakt aus dem Besitz des Gottdrachen Pyrdacor. Magierlegenden bezeichnen diese vielleicht zwei Schritt durchmessende Zaubersphäre (bequem in einer Drachenklaue zu halten) als Primoptolith. Man vermutet, sie sei aus schierem Endurium. während alle nachfolgenden Schwarzen Augen nur aus minderem Meteoreisen bestehen. Der Drache Vitrador raunt jedoch davon, dass Pyrdacor einst seinem Bruder, dem Alten Drachen Nosulgor, sein Allessehende Auge geraubt und an sich gebunden hat, um in alle Tiefen der Sphären und Zeiten zu blicken. Nosulgor fliegt seitdem blind durch die Äonen, weswegen von ihm in Aventurien noch nie ein



Auftreten bekannt wurde. Sein Schicksal ist ein Fanal für das gefährdete Gleichgewicht der Weltordnung.

Dem Ersten Schwarzen Auge sollen die Mauern von Raum und Zeit kein Hindernis sein (nur die Zukunft bleibt im Nebel), und es soll den Blick auf alle Welten, Sphären und Globulen zu jedem gegenwärtigen oder vergangenen Zeitpunkt richten können. Selbst die Unsterblichen sollen dieses allessehende Artefakt fürchten, da sein Blick Schrecken zu offenbaren und Siegel zu erbrechen vermag, die jenseits der Vorstellungskraft liegen.

Vor etwa vier Jahrtausenden stahlen Trolle den Primoptolith aus dem Hort des Goldenen Drachen von Zze Tha. Sie sollen das Artefakt bei ihren schneeschratigen Vettern im ewigen Eis versteckt haben, über das Pyrdacor, der damals Herr über vier Elemente war, keine Macht hatte. Seit dieser Zeit suchen die von ihm ausgesandten Frostwürmer wie besessen nach schwarzen Gegenständen und die Steinernen Schlange von Paavi windet

sich gierig durch das Nordland. Doch wo das Erste Schwarze Auge wirklich zu finden ist, kann nur aus Legenden dämmern. Das Erste Schwarze Auge lässt sich klassischerweise als wirklich zugkräftiger Köder für Reisen in den Hohen Norden verwenden. Die Suche führt zu anderen Ereignissen und Geheimnissen, bleibt selbst aber unerfüllt.

Wenn Sie dagegen Ihren Helden einen universellen Blick über die Urgeschichte der Schöpfung gönnen wollen, können Sie von der Möglichkeit Gebrauch machen, das Erzarfakt der Gruppe zeitweise in die Hände fallen zu lassen. Schließlich eröffnet sich eine drohende Gefahr, wenn dunkle Fädenzieher mithilfe der Steinernen Schlange von Paavi den Primoptolith finden. Und schließlich ist es eine gewaltige Queste, einem Alten Drachen sein verlorenes Auge zurückzugeben. Wahrscheinlich werden sich zukünftige Publikationen mit dem Ersten Schwarzen Auge beschäftigen.

MYSTERIEN DER NIVESENPLANDE

DAS RIEDEMOOR BEI RIVA (+)

☞ A 11

Seit 1031 BF mehren sich die bemerkenswerten Funde von Artefakten und Kostbarkeiten im Reidemoor. Auch monströse Knochen von riesenhaften Wesen, vielleicht Drachen oder Riesen konnten geborgen werden, grauenerregende Waffen, geheimnisvolle Rüstungsteile und immer wieder kleine, meist metallene Kunstwerke, häufig mit arkanen, noch häufiger mit völlig unbekanntem Symbolen verziert. Die Funde ziehen die Glücksritter an, die Riva überschwemmen, aber auch eine Vielzahl von Gelehrten: Magier, Altertumsforscher und Geweihte. Und so verdichten sich die Gerüchte bald zur Gewissheit, dass unter dem Riedemoor eine gigantische Wüststatt verborgen ist, das in grauer Vorzeit eine gewaltige Schlacht gesehen haben muss – und es wird vermutet, dass auf der einen Seite die Kultur der Hochelfen gestanden habe. Weitere Informationen zum Riedemoor finden Sie in der Spielhilfe **Patrizier und Diebesbanden** auf Seite 175.

DIE GEISTER VON OBLOSCH

☞ B 31

Tatsächlich ist Oblosch Heimstatt für viele Wiedergängern, die bei der Vernichtung Obloschs ihren Tod fanden. Für die armen Seelen wiederholen sich die Ereignisse, die zum Untergang der Stadt führten, einmal jährlich in der Zeit vom 11. bis zum 13. Rahja. Wenn die Helden also während dieser drei Tage nach Oblosch kommen, finden sie keine ausgestorbene Geisterstadt, sondern ein quirliges Goldgräbernest vor, das seinem Untergang entgegenseht.

Die Nivesenschamanin Huuka der Lieska-Leddu, die Großmutter Kailäkinnens, verkündete seiner Zeit, dass die Obloscher die Stadt sofort verlassen sollten, weil ihre Bewohner das Land geschändet hätten, das die Himmelswölfe einst formten. Noch in derselben Nacht rief die Schamanin die Wölfe und den Geist Nunoks an, eines Vorfahren, der einst in Riva an der Schwarzen Wut (siehe **Geographia 210**) verstarb, und entfesselte damit die Krankheit in der Stadt, die so binnen dreier Tage Wahn und Raserei anheim fiel und unterging.

HRIOSARI, DER EISZAUBERER

☞ C 32, 136

Von Hriosari, dem legendären Eismagier des Nordens, wird in vielen Sagen und Legenden berichtet, doch wirklich fassbar ist er nie geworden. Es heißt, dass er "vor Generationen" die Nordlande beherrschte und vielerlei magische Experimente durchführte. So wird behauptet einer seiner magischen Eiskristalle solle dafür sorgen, dass der Blaue See stets vereist sei. Unter den Schurachai ist der Zauberer als *Riul'Sari* bekannt, der sie aus der Sklaverei der Wilden Zwerge befreite und ihnen seine Rückkehr verhieß, um sie zu neuer Größe zu führen. In einigen Legenden Hriosari wird mit dem Magiermogul *Tubalkain mit dem kalten Herzen* in Verbindung gebracht (**Raschtuls Atem 158**) und beide sogar als eine Person angesehen.

DAS MONSTER VOM BLAUEN SEE (+)

☞ D 32

Eisangler und Jäger aus Frigorn kennen im Blauen See Eisspalten, die angeblich durch eine Kreatur hervorgerufen wurden. Sie erzählen, dass eine Flutwelle einst ein tentakelbewehrtes Monstrum aus Ifirns Ozean in den See gespült hat und nennen es *Tungavik*, 'die vielfache Zunge'. Es gleitet als unsteter Schatten unter dem Eis hinweg und bricht durch die Oberfläche, wo es durch Erschütterungen Beute wähnt. Handelt es sich um eine äonenalte Bestie, ein Meereskind Swafnirs und Ifirns oder einfach nur um einen betagten Krakenmolch?

DER KURI

☞ E 36

Auf dem Grund des Kuri befindet sich ein Feentor, aber auch das Wasser und seine quallenartigen Bewohner gehören schon im weitesten Sinne dem Feenreich an. Wer in dem warmen Wasser badet, spürt sogleich (falls er krank oder verletzt war), wie die Schmerzen nachlassen und bald gänzlich verschwunden sind. Dazu fühlt er alle Sorgen von sich abfallen, und ein Gefühl der Freiheit bemächtigt sich seiner. Allerdings auch



eine wachsende Gleichgültigkeit der Welt jenseits des Walls, der den See umschließt, gegenüber. Die Quallenwesen, auf ihre Art genauso anmutig und bezaubernd wie die Blütenfeen, wecken bei jedem, der sie sieht, den unbezwingbaren Wunsch, sie zu berühren.

Durch die Berührung wird, ein geistiger Kontakt hergestellt, so dass man glaubt, silbrige, unendlich süße Stimmen zu hören, die von den Wundern der Feenwelt erzählen – und daher immer wieder den Drang verspüren zum Kuri zurückzukehren. Wer im See badet, regeneriert 10 LeP, allerdings müssen ihm an den darauffolgenden drei Tagen *Selbstbeherrschungs*-Proben +3 gelingen, sonst versucht er wieder zum Kuri zurückzukehren. Wer von den Quallen berührt wurde und ihre Stimmen vernommen hat, fällt einen ganzen Monat lang unter ihren Bann. In dieser Zeit können nur Vorsichtsmaßnahmen der Gefährten ihn davon abhalten, zum See zurückzukehren. Nach einem Monat (und wenn mindestens 100 Meilen zwischen dem Opher und dem See liegen), verblasst dieser Drang.

MYSTERIEN GLYNDHAVEPS

DIE GEBURT DES HÖLLENSCHIFFS (+)

☉ A 66

Der jüngste und größte Auftrag des Bootsbauers *Estor Kavlan* in Glyndhaven ist der Bau einer kleinen Kogge für eine vermummte Auftraggeberin, die das seltsam ölige Bauholz selbst stellt. Das Holz, das Estor mittlerweile Alpträume bereitet, stammt aus dem *Falschen Wald* nordwestlich von Paavi. Was für Schiffsknochen es auch immer bilden soll, es scheint nichts Göttergefälliges dahinter zu stehen.

DER HORT VON AVRİDALUR

☉ B 67

Die Höhlungen unter dem Kloster Glyndhavens gemahnen eher an riesige Ameisengänge als an von Menschen geschlagene Felsenkeller. In Grabgängen liegen die Leichen verstorbener Hüter, die der säuselnde und ungewöhnlich trockene Höhlenwind mumifiziert hat.

Die Schätze des Klosters glänzen in einem Gewölbedom mit Rudimenten von Wabenstrukturen an den Wänden: Holzregale beinhalten zweifelhafte bis verbotene Bücher wie ein halbverbranntes *Chimaeren & Hybriden*, *Der Freie Schütz*, *Vergessene Wege der arkanen Wissenschaften* und weitere Einzelschriften. Dahinter lagern allerhand Kuriositäten wie eine ausgestopfte Schneeeule, eine dunkle Nachtalbenschwinge, ein *St.-Mikail-Pfeil*, drei funktionstüchtige Eisseglermodelle von Ellenlänge, ein plastisches *Zauberbild Zurbarans*, eine in einem unschmelzbar scheinenden Eisblock verschlossene, gigantische Schriftrolle aus Schuppenleder, das *Mosaik vom*



Weißem Greif, eine zwei Schritt hohe, rote Götzenstatue aus dem Nachlass des Magiers Olachtai, nivesische Beinkunst, die nach Norden schwärmende Insektenhorden zeigt, und Tausende von Kieselsteinen vom *Strand auf dem die Götter wandeln*, wo jeder einzelne Stein das winzige Antlitz eines Unsterblichen aufzuweisen scheint. Die Bernsteinschätze der Bucht lagern in Truhen. Jene Steine, die unentzifferte Zeichen tragen, sind wie Stücke eines Mosaiks auf Tischen ausgebreitet, über denen Geweihte wieder und wieder grübeln. Am beeindruckendsten ist jedoch ein schummriger Bernstein von vier Schritt Durchmesser, der ein monströses Spinnenwesen gefangen hält. In den schwarzen Augen der Kreatur glaubt man unwillkürlich Hass und ungläubiges Erschrecken zu erkennen.

DIE MACHT DES BERNSTEINS

☉ C 123

Bislang hat noch kaum ein Gelehrter bemerkt, dass Krabben und Tundramücken die Bernsteinbucht meiden, aber alle andere Küsten oder Moore des Nordens bevölkern. Ähnliches beobachtet man an der ebenfalls bernsteinreichen Küste des Festenlandes. Auf Grund eines Geheimnisses, das in den Tiefen der Äonen verborgen ist, schmerzt der Praiosstein alle Vielbeiner, als wäre er glühende Kohle. Diese Erkenntnis mag bei bisweilen auftretenden Höhlenspinneplagen oder von Riesenasseln verseuchten Kellern nicht so bedeutend sein (selbst billigster Bernstein kostet 300 Silbertaler/Unze), könnte dafür aber umso mehr in der Blutigen See bei der Bekämpfung der geharnischten Hummerier, Scherenwürmer und aggressiven Malmer von Nutzen sein.

Speere und Pfeile, deren Spitzen aus Bernstein bestehen, sind für chitingepanzerte Vielbeiner *verletzend*. Die spröden Spitzen besitzen allerdings einen hohen Bruchfaktor. Waffen, die mit Bernsteinlack überzogen sind, richten 2 Punkte mehr Schaden an. Flüssiger Bernstein und der Geruch von Bernstein peinigten nach Meisterentscheid.

DER GRAUE KÖNIG

☉ D 65

Glaubt man den Legenden der Nivesen und Norbarden, residiert auf der weit in die Bernsteinbucht hineinragenden Halbinsel "Wolf" – gelegen zwischen Nebel- und Eiszinnen – seit Jahrhunderten der mystische *Graue König*, der zuweilen auch der *Kalte König* genannt wird. Der Name, den die Nivesen dem alten, weißhaarigen Mann geben, ist noch mysteriöser, lautet er doch übersetzt "Beherrscher der treibenden Weißwolken". Und so verwundert es nicht, dass sich sein Nebenschloss, ein trutziges Gemäuer mit vielzackigen, grauweißen Türmen, hinter dichten, ziehenden Schwaden aus grauem Dunst verbergen soll. Der schwermütige und weltabgewandte Monarch lebt hier angeblich mit wenigen, absolut verschwiegenen Getreuen, die von den verschiedensten Stämmen und Völkern stammen. Immer wieder ist er das Ziel einzelner Abenteurer, die sich von dem Alten Beistand und Hilfe erhoffen, da er über ein schier endloses Wissen um die Weiten und Geheimnisse des Nordens verfügen soll. Und zuweilen scheint es, dass der Unsterbliche diese Hilfe auch gewährt.



Gerüchteweise lebt an diesem Ort auch die geheimnisvollste seiner angeblich acht Töchter – von den Nivesen flüsternd “Frau, die den Schneemond sehnt” genannt. Von ihr geht die Mär, dass sie sich einst in einen Schneelaurer verliebte, bis dieser von einem eifersüchtigen Jäger getötet wurde. Das Gesicht der Warmherzigen soll stets hinter einer silbernen Wolfsmaske versteckt sein und ein entsetzliches Geheimnis verbergen.

Schon oft wurde versucht, die Identität des mysteriösen Grauen Königs zu lüften, den einige für einen von den Göttern verfluchten Sterblichen, andere aber für einen unsterblichen Göttersohn halten. Doch bislang vermochte der Alte sein Geheimnis zu wahren. Es deutet

aber einiges darauf hin, dass der Graue König mit König Eisbart identisch ist, der einst nahe Bjaldorn gelebt haben soll und auf den die Ursprungssage von den Drei Flügelpaaren zurückgeht: jenen wundersamen, bornischen Artefakten, deren gemeinsame Kraft seinen Trägern erst den Sieg über die Borbaradianer bei der Schlacht auf den Val-lusanischen Weiden ermöglichte. Vor einigen Jahren fand eine von Thesia von Ilmenstein entsandte Expedition in die Grimmfrostöde (siehe das Abenteuer **Schwüngen aus Schnee**) heraus, dass es sich zumindest bei den Schwanenflügeln um ein uraltes elfisches Artefakt handelte. Welche Wahrheit aber in der Legende um die anderen beiden Schwingenpaare liegt, vermag wohl einzig König Eisbart zu sagen. Mehr zur Legende von den Schwanenflügeln findet sich in **Schwarzer Bären 15**.

DIE STEIPEPPE SCHLANGE VON PAAVI

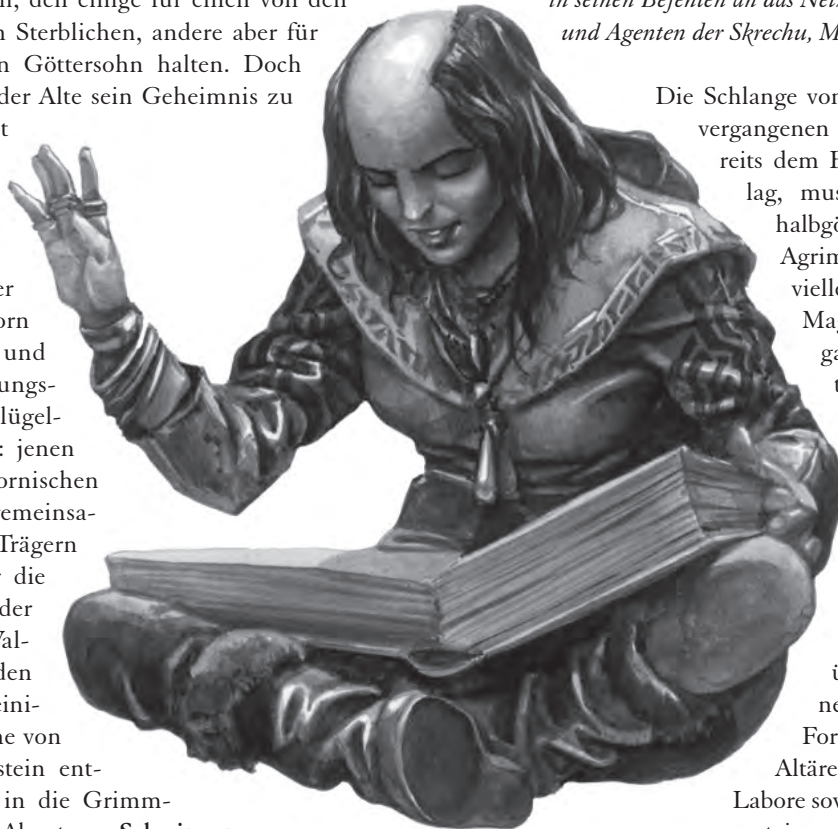
👁️ A 37

»Dies ist, was mir die Große Schlange befahl: “Gehe hin und entsende meine Sklaven und Kreaturen, wiederum nach Al’Szinturuch zu suchen.”

Der Goldene Drache selbstselbst erschuf jenen kolossalen steinernen Golem, das Erste Schwarze Auge aus dem ewigen Eis zurückzugewinnen. Doch nach dem Drachenkrieg erlahmte des Golems kristallines Herz. In der Steppe von Brydya lag Al’Szinturuch, und die Beni Nurbad machten ein Sanktissimum Hesindes daraus. Der Magus Olochtai, der bei den Schwarzpelzen gelernt hatte, nutzte die basaltene Form, seine Riesenkreaturen zu regieren. Da die Große Schlange davon erfuhr, entsandte sie ihren niederen Diener. Von Malachit war das Herz, das ich dem Golem gab, und meine Hand war es, die sein Schlängeln führte durch die Grüne

Ebene und Tobrien. Als jiji’uchch h’szintoi*, der Alveranier des Verbotenen Wissens, am Todeswall sich zur Schlacht stellte, war seine Verbündete an seiner Seite und mit ihr das Werkzeug des Goldenen Drachen. Doch als der Dämonenmeister fiel, entführte die Schwarzelfe Pardona den Golem. Jenseits der Drakensteine, jenseits der Weite unter dem Heimatstern verliert sich die Spur. Und es scheint, dass nun Al’Szinturuch im Eis verloren ist wie das, wonach er suchte.«

—Al’Gorton der Reisende, genannt der Meister der Jahre, in seinen Befehlen an das Netz der Schlangenkultisten und Agenten der Skrechu, Maraskan, 1022 BF



Die Schlange von Paavi ist ein Unikat aus vergangenen Äonen. Da Pyrdacor bereits dem Bann des Erzherrn unterlag, musste er seine gigantisch-halb göttliche Macht mit der Agrimoths erneuern, um das vielleicht größte Artefakt der Magie des bereits untergegangenen zehnten Zeitalters zu erschaffen: über hundert Schritt lang und stellenweise über zehn Schritt breit, aus leichtem, aber hartem schwarzem Basalt. Zugang sind das geöffnete Maul und die einzelne leere Augenöffnung darüber. Die inneren ‘Organen’ des Golems haben die Form von Kulträumen und Altären, darunter alchemistische Labore sowie eines, das Opfer mit einem versteinernen Gift besprühen kann.

Die Antriebskraft erhielt der Golem über diverse (im Lauf der Epochen versuchten) Varianten, die alle letztlich die Kraft von Sumus Blut brauchen, ähnlich wie mit druidischen und geodischen Ritualen aus der Erde gezogen (in der reinsten Form Theriak aus Gloranas Eisreich) oder mittels Blutmagie aus Opfern (deren Seele dabei aber unbehelligt bleibt). Die Energie wird mit echsischer Kristallomantie in ausgewählten Edelsteinen gebunden und gebündelt, die als ‘Herz der Schlange’ eingesetzt werden müssen.

Die schwarze Schlange wurde geschaffen, um das Erste Schwarze Auge zurückzubringen, eventuell auch, um es an Zielorte zu tragen – aber welchen anderen Zielort könnte ein Artefakt haben, das Sphären überblickt, als den Hort seines Besitzers in Zze’Tha? Für das Gefolge Pyrdacors und Borbarads können schon einzelne Fähigkeiten des kolossalen Golems ein Grund sein, ihn in Bewegung zu setzen. Die typische Handlung erfordert dann, das kraftspendende Artefakt oder Ritual des aktuellen Beschwörers zurückzuerobern oder aufzuhalten, ehe er einen gefährdeten Ort der Macht oder eine Zivilisation erreichen kann. Doch die eigentliche Entdeckung sollte stets eine Perspek-

*) echsisch etwa: *Fluch der Schlange/Die falsche Brut H’Szints*, meint vermutlich Borbarad



tive sein: dass etwas so unvorstellbar Großes und Mächtiges wie die Schwarze Schlange nur ein Hilfswerkzeug für die Rückkehr eines der mächtigsten Artefaktes Aventuriens ist!

Während der letzten Dämonenschlacht wurde das urzeitliche Artefakt genutzt, um Borbarads Heerzug zu unterstützen. Von den Gezeichneten besiegt, kehrte es in den Norden zurück, wo es seiner Bestimmung harret.

KAILÄKINNEPS GROBE REISE

☉ A 162

»Der Lichtvogel hat seine Worte gesprochen. Das Himmelspaar hat den Schlaf von seinem Sohn genommen. Bald wird er sich den Trägern der Zeichen offenbaren. Warte auf ihre Ankunft und hoffe, dass sie deine Bestimmung verstehen. Selbst wenn die Welt nicht ihr Ende findet, wird der kommende Tag kein einfacher sein.«

—Kailäkinnen zum 'Kind' am Amul Dschadra

Dem alten Schamanen der Lieska-Leddu offenbarte Graufangs Erwachen, dass die Weltzeitwende bevorsteht. Seitdem ist Kailäkinnen die dunkle Ahnung, die ihn seit seinen jüngsten Tagen begleitet, Gewissheit geworden: den Völkern des Nordens stehen stürmische Zeiten bevor, die nur gemeinsam gemeistert werden können. Dabei sind Nagrach und seine derische Dienerin Glorana nur eine von vielen Gefahren, die sich im Zuge des Karmakorthäon offenbart haben. Hoch im Norden lauern Pardona und ihre Schöpfungen, von Süden her nähert sich das Volk der Orks, die unter dem Aikar Brazoragh ihren Anspruch auf die Vorherrschaft im nächsten Zeitalter erklärt haben.

So sieht es Kailäkinnen als seine letzte Aufgabe an, einer neuen Generation den Weg zu weisen und ihr das Wissen und die Mittel zu geben, ihren Platz in der künftigen Welt zu erstreiten. Die Ifirnsmaid Walbirg weilt in den nächsten Jahren an seiner Seite und wird von ihm unterrichtet, während er auf der Suche nach dem Wissen der Ahnen durch den Norden zieht. Die meiste Zeit führt Kailäkinnens Reise ihn in die Regionen nördlich der Nivesenlande, vor allem in die Gebirgsregionen und an Kultstätten und Tempel der gegenwärtigen und vergangenen Völker unter dem Nordlicht.

Kailäkinnens wichtigste Verbündete während seiner Suche sind Phanta die Jägerin (siehe Seite 163), deren Leidenschaft für hochelfische Artefakte dem gemeinsamen Zweck dient, und 'Elfenbotschafter' Elsurion Sternlicht (siehe **Schwarzer Bär 159**), der das Erwachen im Bornland untersucht. Beide können Abenteurer auf die Suche nach Bündnissymbolen aus alter Zeit schicken. Innerhalb der nächsten fünf Götterläufe werden sie dabei auf die folgenden Reliquien stoßen:

- das *Nivesenhorn*, ein Geschenk der Nivesen an die ersten Siedler im Svellttal. Es ging vor einem Jahrhundert in den Wäldern bei Firunshag verloren. Derzeit liegt es in einer Höhle verborgen, die von einer kriegerischen Goblinsippe bewohnt wird.

- die *Flöte des Jukuk*, die dem legendären Schamanen half, mit Bibern und anderen Tieren zu kommunizieren. Sie liegt Erzählungen zufolge in der Nähe von Enqui in einer Grotte versteckt. Dort lauern die ewig gefesselten Seelen einiger Schwarzpelze und ertümliche Wasserkreaturen auf jeden, der die Flöte in Besitz nehmen will.

- das *Band der Himmelslichter*, eine von Magie erfüllte Kette, die in vielen Farben erstrahlt. Einst symbolisierte sie ein Bündnis der Nivesen mit den Hochelfen. Die Kette kann als letztes Artefakt in der nördlichen Grimmfrostöde gefunden werden. Dabei erwartet die Helden sowohl der Widerstand von Schergen der Eiskönigin als auch einiger Shakagra.

Es steht ihnen als Meister frei, das Auffinden der Reliquien selbst in Abenteuern auszugestalten. Kailäkinnens Reise wird im Jahr 1037 BF enden, zu diesem Zeitpunkt wird auch Walbirg ihre Ausbildung abgeschlossen haben.

DIE VERLORENEP SIPPEN (+)

Nicht alle Sippen der Nivesen folgten Kailäkinnen, als er vor den Wintern ohne Ende warnte und sein Volk in die westlichen Steppen führte. Andere ignorierten gar den gesunden Menschenverstand und trieben ihre Karene in den Norden, als bereits das dämonische Eis über dem Land lag. Sie alle wurden mit Nagrachs erbarmungsloser Macht konfrontiert, und die meisten von ihnen fanden den Tod (oder Schlimmeres) in Glorania.

Inzwischen hat sich das Eis zurückgezogen, und den zurückkehrenden Leddu und Takku offenbart sich, wie viele ihrer Brüder und Schwestern es getroffen hat. Die meisten Sippen wurden durch die dämonischen Naturgewalten ausgelöscht, nur einzelnen Nivesen gelang es, sich bis in die Städte durchzuschlagen, wo sie Depressionen und dem Alkohol verfielen. Andere wurden von den Häschern Gloranas gefangen und in den Ortschaften der Region wie Sklaven gehalten. Besonders in Pekkaani mussten sie eine jahrelange Terrorherrschaft ertragen, die wenigen Überlebenden sind gebrochen an Körper und Geist. Es gibt jedoch eine Sippe der Takku, die von Nagrachs Hauch unberührt blieb und auf eigene Faust den Kampf gegen die Eiskönigin aufnahm. Diese *Koskuu-Takku* meiden den Kontakt zu ihrem alten Stamm und tauchen nur auf, wenn sie bösen Geistern und Anhängern des Eisschänders gewahr werden, die es zu vernichten gilt. Vom Erzdämonen verflucht hingegen ist die Sippe der *Hiisi*. Ihnen gelang es, viele Götterläufe unbeschadet durch die Brydia zu ziehen. Doch als das Schwarze Eis zurückwicht, erkannten sie den Preis, den sie zu zahlen hatten. Kein Hiisi kann in Temperaturen bestehen, die über dem Gefrierpunkt liegen. Sie mussten sich an die höchste Spitze des Kontinents zurückziehen, wo sie nun ein einsames Dasein fristen und auf Erlösung hoffen.

MYSTERIEN DES HERZOGTUMS PAAVI

DER VERBORGENE FIRUN-TEMPEL

☉ B 40

Geldana II. tötete den Firun-Geweihten Paavis eigenhändig. Seine Novizin Firnja floh vor den Hetzern der Herzogin in die Weite der Brydia und verbarg sich mehrere Jahre – sie lernte

von den Tieren das Überleben in der eisigen Wildnis. Inzwischen hat sie längst die Weihe empfangen und betreut einen verborgenen Firun-Tempel im Umland Paavis. Dieser befindet sich in einer Erdhöhle, die durch Strauchwerk gut getarnt ist. Nur wer nach diesem Tempel gezielt sucht, wird fündig –



Firnja hält Wacht und führt die Schergen Geldanas in die Irre. Aus dem geschändeten Tempel in Paavi gelang es, die Reißzähne eines gewaltigen Steppentigers, der vor rund 100 Jahren in der Region sein Unwesen trieb, zu erbeuten. Diese Zähne sind weit länger als ein menschlicher Unterarm und stellen, als Waffen geführt, eine Gefahr für die dämonischen Kreaturen Nagrachs dar.

DIE GESUPKEPE OTTA

☉ A 42

Das im Ufersumpf der Letta vor sich hin modernde thorwalische Drachenschiff ist eine Fundgrube für abenteuerlustige Schatzjäger. Die Thorwaler führten nicht nur Plündergut aus Paavi mit sich, sondern hatten zuvor verborgene Schätze von den Bäreninseln erbeutet. Nachdem die Otta Leck geschlagen hatte, entbrannte um diese Schätze ein wilder Streit. Geschwister wurden zu Feinden, Thorwaler badeten in Thorwaler Blut. Wenige konnten mit einigen Kostbarkeiten das gesunkene Schiff verlassen, doch wurden sie Opfer der Sümpfe. Die Schätze der Thorwaler und das Geheimnis ihres fatalen Zanks harren weiterhin ihrer Entdeckung.

TÖTEPKULT IN LETTJASKAJA (+)

☉ B 42

Während des ewigen Winters fanden die Bewohner Lettjaskajas eine grausame Lösung für ihren andauernden Hunger: sie lockten Reisende in ihre Häuser, überwältigten sie im Schlaf und verzehrten anschließend ihr Fleisch. Den meisten Bewohnern war die Schändlichkeit ihres Tuns bewusst, doch die Versorgungslage ließ sie alle Hemmungen aufgeben – die Scham ist geblieben. Immer, wenn man heutzutage vergrabene Ge-

beine findet, bestattet man sie schlechten Gewissens in einem eigens erbauten Beinhaus auf dem Boronanger. Über die Vergangenheit redet man hingegen nicht gern.

Manch ein Bewohner Lettjaskajas ist in jener Zeit sogar 'auf den Geschmack' gekommen und fühlt keine Reue für seine Taten. So gibt es immer noch vereinzelt Gestalten, die ihrem Appetit auf Menschenfleisch nachgeben. Sie verbergen ihre Leidenschaft vor der Dorfgemeinschaft, aber man sollte als Reisender sehr aufpassen, wenn einem ein Jäger einen Rastplatz am Lagerfeuer anbietet oder man mit ein paar Flößern die Letta hinunter reisen möchte. Auch die Ghulseuche breitete sich rund um Lettjaskaja aus, in den Wäldern und Erdlöchern rings um die Siedlung hausen diese schrecklichen Gestalten und tun sich an Aas und Kadavern gütlich. Sie öffnen sogar frische Gräber, weswegen man im Ort Tote nun häufiger verbrennt, bevor man sie beerdigt.

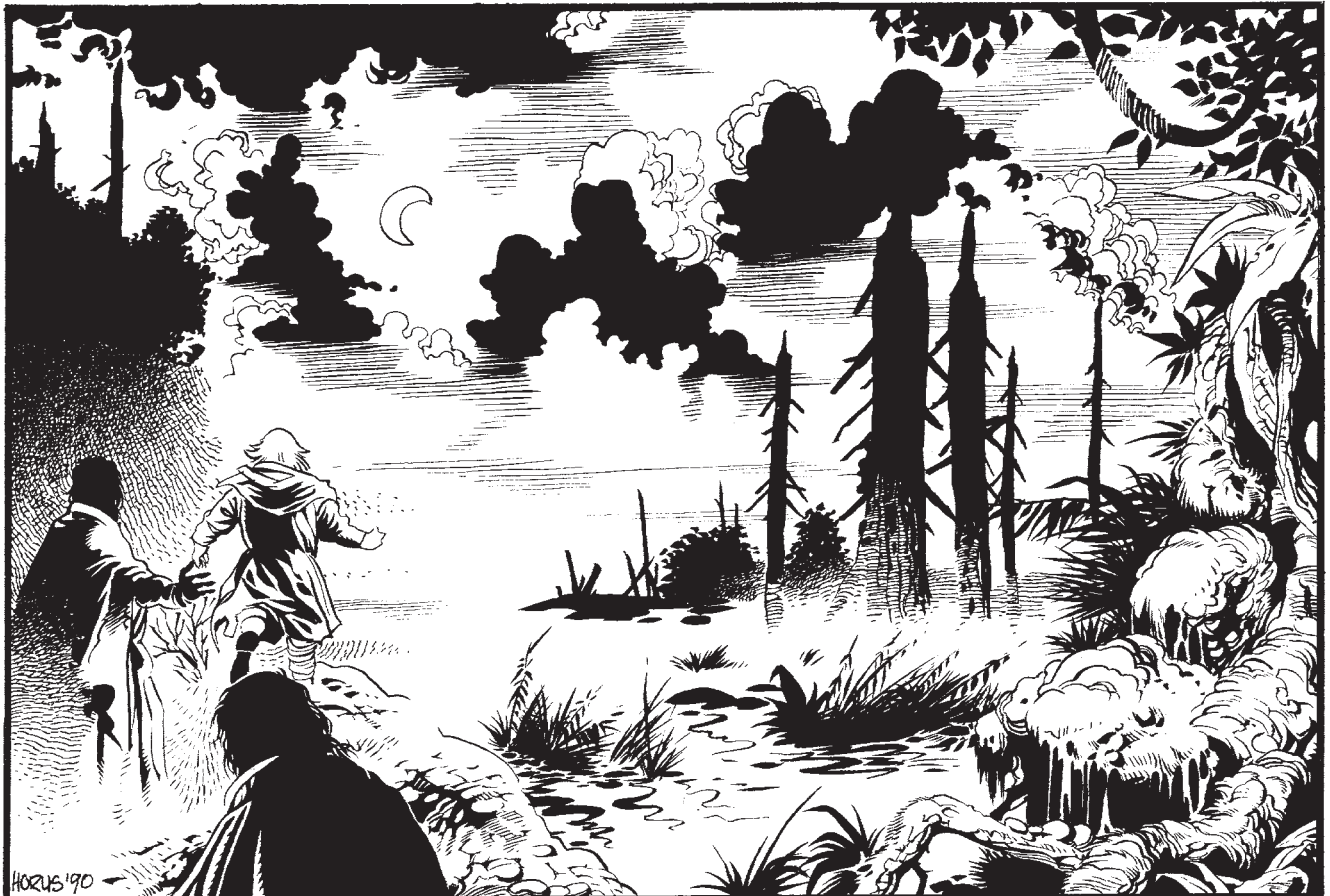
Die wenigen reisenden Boron-Geweihten stehen vor einer schwierigen Herausforderung, zumal die Reue manches Einwohners nicht so groß ist wie die Angst vor der göttlichen Strafe.

FALSCHER WALD UND FALSCHER SWMPF (+)

☉ C 37

Der Ursprung der offensichtlich unnatürlichen Landschaft ist völlig ungeklärt. Besonders merkwürdig mutet der dürre, meilenhohe Tafelberg an, mehr ein Pfeiler als ein Berg, der sich inmitten der sumpfigen Geländes in die Wolken erhebt. Vom Boden aus sind dunkle Flecken an den steilen Felswänden zu entdecken, mutmaßlich Höhleneingänge.

Auch das fast völlig lebensarme Moor, in dem nur ein paar Flechten, Moose und einzelne schiefe Bäume wachsen, lässt sich nur durch längst vergangene, mächtige Magie erklären,





ebenso wie der Artenreichtum im westlich gelegenen Wald. Es scheint fast, als hätte jemand aus dem Küstenstreifen Sumus Energie herausgelöst und in die Erde des Waldes gespendet. Die Nivesen vom Stamm der Takku meiden seit jeher diese verfluchte Gegend und errichten ihre Sommerlager weiter nördlich. Doch welche ihrer Geschichten dem Aberglauben entsprungen sind und welche auf früheren Begebenheiten beruhen, vermag niemand zu sagen.

DIE ZURBARANIER

Vor einigen Götterläufen brach eine kleine Gruppe Chimärologen in die Nordlande auf, um sich der Geheimnisse des *Zurbaran von Frigorn* zu bemächtigen, einem der herausragendsten Chimärologen der Neuzeit. Nach einiger Suche stießen sie auf ein Labor im 'Falschen Wald und Falschen Sumpf' und fanden dort auch Zurbarans Tinktur, ein mächtiges Mittel zur Schaffung von Mischwesen. Seitdem nennt sich die Gruppe 'Zurbaranier' und hat sich zu einer echten Plage für das Herzogtum Paavi entwickelt. Von dem in Besitz genommenen Labor im Sumpf schicken sie widerliche Chimären aus, immer bestrebt, die perfekte Kreatur zu erschaffen. Aus den Siedlungen der Nordlanden entführen sie Menschen, die ihnen als Sklaven oder gar Versuchsobjekte dienen sollen. Anführer der Zurbaranier ist *Alborn Troksick* (geboren 992 BF, 1,89 Schritt, lange, schwarze Haare), ein gefallener Magus, der während einer Studienreise nach Elburum in die Geheimnisse der Chimärologie eingewiesen wurde und seitdem von dem Wunsch getrieben ist, die vergangenen Meister des Faches zu übertreffen. Bisweilen schickt er seine Untergebenen aus, um Chimären und Daimoniden einzufangen, die in Glorania umhergingen. Einzelne Zurbaranier sind auch im Bornland unterwegs, wo sie Vorräte einkaufen und inkognito die Bibliotheken der lokalen Magierakademien benutzen.

VANDIGRA, DER SCHREITER IM STURM, DER SCHATTEN IM RÜCKEN DES WANDERERS

☞ A 133

»Der Wind kam wieder und mit ihm jenes einstimmige Heulen aus den Höhen der Welt. Auch nach stundenlangem Gerenne war er noch hinter mir, doch jedes Mal, wenn ich mich umdrehte, war da nur noch das Rascheln der Krüppelkiefer. Polarlicht warf einen langarmigen Schatten auf Wolken, der auf mich zu-raste. Struppiges fuhr durch mein Gesicht, und dann leuchtete das Geisterlicht seiner Augen durch mich: der Sturmschreiter hatte mich.«

—Kopfgeldjäger Sven Gabelbart über eine nächtliche Begegnung

Überall nördlich des Oblomons, so ermahnen Nivesenmütter ihre Kinder, kann der Sturmschreiter einsamen Wanderern auflauern und sie in den Tod treiben. Er zählt zu den Wind- und Frostgeistern, denen die Karentreiber bisweilen ein Opfer zurücklassen, damit er den Rest der Sippe verschont. Die Elfen bezeichnen ihn als *vandigra* (Isdira: Zornwächter der Weite), aus dem Süden stammende Menschen sprechen vom 'Un-sichtbaren Inquisitor'. Er soll als unwirklicher Schatten oder Windböe Reisende in Schnee und Eis mit seiner Windhand packen und von Klippen und in Gletscherspalten stürzen. Als

immer wiederkehrendes Einzelwesen sieht man oft in ihm einen gefallenen Wind Efferds, Druiden gehen dagegen von Elementargeistern oder heimatlosen Seelen aus. Schamanen der Schneegoblins und Yetis können ihn beschwören und auf Feinde hetzen. Sie könnten davon berichten, dass den Geist vor Urzeiten eine Aufgabe in den Norden trieb, und da er sie nicht erfüllen kann, zieht er ruhelos umher und raubt Lebenskraft, um hier zu verweilen und irgendwann doch noch seine Aufgabe beenden zu können. Was sich hinter der Aufgabe verbirgt, das wissen jedoch auch die Schamanen nicht.

Der Vandigra verfolgt für gewöhnlich nur einzelne Wanderer, die durch seine Furcht einflößende Präsenz eine MU-Probe bestehen müssen, um nicht Hals über Kopf davonzueilen und möglicherweise in ein Unglück zu rennen.

Der Sturmschreiter kämpft nicht, sondern wartet, bis seine Opfer vollkommen erschöpft in den Schnee fallen. Dann raubt er ihnen 3W6 LP (bei einer gewürfelten 18 davon einen permanent), was in der Kälte den Tod bedeuten kann. Als Elementargeist der – eisigen – Luft kann er nur mit entsprechender Zauberei gesehen und bekämpft werden.

MYSTERIEN PAAVIS

DAS BURGVERLIES

Im Kerker der Herzogsburg fristen etliche Gefangene, angekettet an die feuchten Wände, ein elendes Dasein. Herzogin Geldana nimmt von den bedeutenden Familien der Stadt Geiseln, um sie gefügig zu machen. Je besser die Untertanen ihr dienen, desto mehr Vergünstigungen erhalten die Geiseln – bis hin zu einer 'Anstellung' als Magd oder Knecht. Besonders aufsässige Gefangene werden in die Hände der 'Sammler' gegeben, die von Zeit zu Zeit Paavi ansteuern. Sie betreiben Theriak-Förderstellen tief im Herzen der Grimmfrostöde. Wer dorthin geschickt wird, kehrt üblicherweise nicht zurück.

DAS HAUS DES LAHTI (+)

Die Geister der beim Massaker der Eisjäger an der Sippe der Lieska-Kangerluk Erschlagenen gehen im Haus des Lahti umher. Der frühere Sippenanführer mitsamt weiten Teilen seiner Familie ist zu einem rastlosen Nivesen als Geist auf Dere verdammt – für die furchtsamen Nivesen ein böses Omen. Aus diesem Grund verhindern die Schergen der Herzogin jeden Versuch einer Austreibung, sondern versuchen, die Geister permanent an diesen Ort zu binden, um ein dauerhaftes drohen-des Mahnmal für die abergläubischen Nivesen zu errichten.

MYSTERIEN EESTIVAS

DER IFIRN-TEMPEL

Der hiesige Ifirn-Tempel ist eine Besonderheit, denn nicht ein Gebäude, sondern vielmehr der ganze Garten mit Teich, Tieren und Pflanzen ist der milden Schneegöttin geweiht. Mit der Ankunft des ewigen Winters flohen die Schwäne, die hier nisteten, in den Süden, eine dicke Eisschicht bedeckte den Teich. Diese war nicht göttlichen Ursprungs, wie die Schutzmauer um den Bjaldorner Tempel, sondern ein Gefängnis für die göttliche Essenz dieses Ortes.



Die ‘Sammler’ errichteten in Eestiva einen Nagrach-Tempel, um dem finsternen Jäger und Herrn der Eiseskälte zu huldigen. Mit regelmäßigen Tier- und Menschenopfern auf dem Altar Nagrachs wurde der Bann, in den das Eis den Ifirn-Tempel geschlagen hatte, erneuert – selbst, als die Kälte des Eises langsam wich. Erst die Zerschlagung der Nagrach-Jüngerschaft und die Vertreibung der Sammler aus Eestiva ließ den Frühling und die Schwäne des Tempels wieder zurückkehren. Doch immer noch gibt es fanatische Anhänger Nagrachs in der Stadt – Jäger, die Beistand bei der Hatz erleben, Pelzjäger, die heimtückische Fallen legen, um reiche Beute zu machen und andere gewissenlose Gestalten, die um ihr ertragreiches Handwerk in Diensten des Erzdämons fürchten. Der Ifirn-Tempel ist ihnen ein Stachel im Fleisch, ein Mahnmal ihres einstweiligen Scheiterns, doch sie wappnen sich für einen Gegenschlag. Die Auseinandersetzung zwischen der Dienerschaft des unerbittlichen Niederhöllischen Jägers und den Anhängern Firuns und Ifirns wird in Eestiva mit seinem bedeutenden Ifirn-Tempel erbittert geführt.

MYSTERIEN BJALDORNS UND DES PORNJA

DER SPUK DES MENGBİLLAR (+)

Manch ein Gast, der im *Hotel Nordlicht* übernachtet, wird des Nachts von fürchterlichen Alpträumen heimgesucht. Abscheuliche Gesichte von Folterungen und perversen Rahjafreveln suchen die Träumer heim, so dass viele am nächsten Morgen zitternd und bleich wie der Schnee wieder abreisen, wenn sie nicht schon nachts flüchten. Die Ursache für die Peinigungen ist ein Spuk, der sich seit den Tagen der borbaradianischen Herrschaft in den Mauern des Hotels eingemischt hat – der Belkelel-Paktierer und Magier *Mengbillar* nutzte verschiedene Räume des Hotels für seine persönlichen ‘Bedürfnisse’. Hotelinhaber Wallerbaum weiß keinen Rat mehr, verschiedene ‘Hausmittel’ wie das Aufhängen getrockneter Kräuter und das Anbringen von Schutzzeichen an den Türschwellen haben sich als unbrauchbar erwiesen. Er will das Problem aber auch nicht öffentlich eingestehen. Ob es sich um einen Spuk der hier gemarterten Seelen handelt oder ob der Geist des Mengbillars als Nachtalb umgeht und den Schlafenden die Lebenskraft raubt, ist niemandem bekannt.

DIE HEXEN VOM PORNJA

☞ A 47

Die ausgedehnte Waldlandschaft des Nornja-Tannichts bietet einigen Hexen und Druiden eine Heimat. Sie fühlen sich angezogen von der Urwüchsigkeit und Abgeschiedenheit des Waldes. Keine argwöhnischen Bauern, keine eifrigen Hexenjäger, aber auch keine neugierigen Nachbarn, die bei den Ritualen stören könnten. Einige flohen vor der Eishexe Glorana in den Nornja. Mit dem Rückgang des ewigen Winters zogen sie wieder nach Norden, aber kehren oft für Versammlungen mit Bundesschwestern in den Nornja zurück.

Der bekannteste Zusammenschluss von Naturzaubern wird mit gewisser Ehrfurcht ‘die Hexen vom Nornja’ genannt. Dieser Bund von Töchtern Satuarias gebärdet sich in der Tat so, als ob ihm der Wald gehören würde. Er besteht aus einem äußeren und einem inneren Zirkel, der von drei herrischen Greisinnen

geleitet wird: von der Eulenhexe *Karja der Blinden*, der uralten Tochter der Erde *Vernika* und ihrer ebenfalls bereits grauhaarigen Tochter *Letja*. Sie nennen sich ‘Mütter’ des Zirkels, kennen die Abstammungs- und Ausbildungsverhältnisse mehrerer Generationen auswendig und betrachten die Tiere und Pflanzen des Nornjas als ihren Besitz. Jüngere Hexen aus dem äußeren Zirkel besitzen nur geringe Einflussmöglichkeiten, aber kopieren das Verhalten der Zirkelführerinnen im Kontakt mit der Außenwelt. Kröten, Eulen und Schlangen sind die bevorzugten Vertrautentiere – und es soll in der Nähe der Quellen von Letta und Born eine Gemeinschaft geben, die Marder und Fischotter als Vertraute erwählt hat.

DER PAKT MIT DEN WALDSCHRATEN (+)

☞ B 147

Die Waldschraten sind die eigentlichen Bewohner des Nornjas, und sie befürchten nicht ohne Grund, dass die Menschen mit ihren Dörfern und Siedlungen dem Wald und somit ihrem Lebensraum gefährlich werden können. Denn die Fichten und Kiefern des Nornjas sind die wichtigste Ressource für Bauholz in der Baronie Bjaldorn und dem Herzogtum Paavi.

In Bjaldorn muss man regelmäßig einen Pakt mit den Waldschraten erneuern, den einst Bjala der Bogner und seine Schwester Frinja auf dem Schratenstein schlossen, damit diese die Tätigkeiten der Bewohner und Reisenden tolerieren. Zu diesem Pakt gehört das alljährliche Pflanzen mehrerer Hektar Wald auf den Feldern im Umkreis der Stadt, aber auch die Überstellung von Personen, die die örtlichen Gesetze zum Holzschlag und zur Rodung überschritten haben. Was die Waldschraten mit diesen Tätern machen, ist nicht bekannt. Es heißt auch, dass Frinja Bjala am Fuße dieses Berges beigesetzt haben soll

AUDHUMLA

☞ C 147

Im Westen der Nordwalser Höhen, nördlich der Quelle des Rechten Borns, befindet sich *Audhumla* (die Saftreiche), ein den Waldschraten heiliger Talkessel. In Norden und Westen von hohen Gipfeln umgeben findet sich am Grund des Tales ein nahezu undurchdringlicher Mischwald, dessen Artenreichtum jeden Botaniker in Erstaunen versetzen würde. Hier leben die ‘Herzhüterinnen’, weibliche Waldschraten, denen Hege und Pflege des Tales obliegt. Nur wenige alte und würdige Waldschraten wissen mit Gewissheit, wo genau Audhumla liegt. Die meisten verehren es eher als Legende, den idealen Ort, an dem alles ist, wie es sein soll. Hin und wieder treffen sich Eingeweihte dort zu einem *Ratbazsamithing*. Audhumla – der reale, wie der mystische Ort – wird von den Waldschraten erbittert verteidigt. Nicht einmal der verderbte Einfluss Gloranas konnte das Tal schädigen, denn die Kraft des Elementes Humus ist hier und in den Hüterinnen stark. In diesem Tal wurde der Widerstand der Schraten gegen das Eisreich initiiert. Und so kann es – in verzweifelten Situationen – letzte Rettung für Helden sein, die einen ähnlichen Kampf fechten. Doch Audhumla gewährt seinen Schutz nur kurzzeitig, denn hier hat keine der schnelllebigen Rassen etwas verloren. Letztlich, das wissen die Herzhüterinnen, wäre der wundersame Ort zu viel der Verführung für Mensch, Elf und Zwerg.



MYSTERIEN DES EHERNEN SCHWERTS

DER WEG INS RIESLAND

☉ A 28, 54, 76

Die Suche nach einer Nordostpassage ins Riesland, die das Eherne Schwert im Ewigen Eis umgeht, ist ein alter Traum von Nordlandfahrern. Man hat jedoch noch nie von einem Erfolg gehört. Allen Erkundungen nach zieht sich das Eherne Schwert jenseits der Brecheisbucht noch mindestens 300 Meilen weiter nach Norden. Eisstürze und Schneestürme werden den Entdeckern zum Verhängnis.

Irgendwo dort existiert eine Passage, über die unter Nordlandreisenden nur Gerüchte existieren: Die *Heulende Pforte* ist eine verwunschene Klamm, die sich tief zwischen den Bergriesen des Ehernen Schwerts hindurchschlängelt. Die infernalischen Stürme, die durch die Klamm toben, werfen ein Mammut zu Boden, reißen jeden Kälteschutz vom Körper und lassen Ohren platzen. Man munkelt von einer Eisfee, die die Pforte bewacht und deren Gunst man gewinnen muss, ehe die Passage zu wagen ist.



Ebenso ist die sogenannte *Riesenstraße* über den Drachenpass zerstört. Als vor Jahrtausenden Pyrdacors Griff nach der Macht die Ordnung der Welt erschütterte, stieg sein Bruder Famerlor in die Dritte Sphäre hinab, um dem Goldenen Einhalt zu gebieten. Der Zweite Drachenkrieg brach los, und als Pyrdacor zu unterliegen drohte, rief er den Namenlosen zu Hilfe. Der Dreizehnte sandte seine machtvollsten Streiter und ebnete einem Heer aus Riesen, Trollen und Ogern den Weg über die Weltenmauer. Unter der Führung von *Kazak-watet-in-Blut*

marschierten die Horden über die vom Namenlosen geschaffene Riesenstraße, um den Drachenkrieg im Sinne ihres Meisters zu entscheiden. Vorposten der Hochelfen wurden überrannt, doch durch die Kämpfe wurde der Weg bereits stark beschädigt. Später vollendeten die Alten Drachen das Werk der Hochelfen, so dass heute nur mehr Reste der Riesenstraße übrig geblieben sind – einen einfach gangbaren Weg über das Eherne Schwert ins Riesland gibt es nicht mehr.

DIE DÄMONENZITADELLE

☉ B 48

»Die Vollendung aller *Invocatio* aber ist in den jenseitigen Konzilsburgen zu finden, verbunden und gekettet durch Stränge von Kraft: das Konzil der Geister (der-Wudu Festung im Regengebirge) am Weltenpuls, das Konzil der Elemente (der Drachen Monasterium im Raschtulswall) am Weltennabel und das Konzil der Dämonen (das auch älteste Völker nie zu greifen vermochten) im Ehernen Schwert am Weltenrand.«

—aus: Die Wege ohne Namen, *Brabaker Abschrift*, Kaiser-Menzel-Zeit, Übersetzung aus dem *Zelemja*

»... hörten wir erstmals von der Zitadelle der Dämonen im Ehernen Schwert: unzweifelhaft der Ort, den wir suchten, und hundertmal schrecklicher als wir ihn uns vorgestellt hatten. Die Stimme beschrieb uns eine Wunde in der Schöpfung, die Spitze eines Speeres aus den Niederhöhlen, ein Gebilde von Berggröße, das seinen Aufenthalt täglich um ein Dutzend Meilen veränderte – in den Schluchten des größten Gebirges der Welt.«

—aus dem Nachlass des Schwertkönigs *Raidri Conchobair*

»Und das anmaßend redende Maul zeigte mir den in alle Himmel aufragenden gottvergessenen Abgrund im Götterschwert: Über Sonne und Mond höhrend bestimmen nur die nimmerruhenden Windungen des Mahlstroms von Chaos, der unablässig lästert und brodeln, den Standort der wuchernden Zitadelle. Doch denjenigen, in denen das kreischende Wissen wohnt, brennt sie an jedem Ort des *Derekreises* in die Augen: ein faulender Pfahl in *SUMUs Leib*. Haß, Neid und Eifersucht sind ihr Atem, Tränen tränken ihre schmatzenden Wurzeln, jeder Schmerzschrei ist ein Klang in den jaulenden Akkorden, die ihre Äste verzückt wiegen. Ein triefendes Gespinnst von Mysterien und Hysterien in alle Winde streuend wartet sie auf diejenigen *Erzfrevler*, die ihr das äußerste Elixier schenken: *Machtwahn*. Wer sich dem Kerker von *Myriaden Seelen* nähert, wird umwabert vom gelbfettigem Nebel *Yadhret-Ylam* und begrüßt vom eiskalten Sturm *Kh'bli*. Asche wirbelt auf dem Boden, auf Haut und im Haar. Schatten wachsen und zittern, bis sich der dunkle Begleiter des unfassbar Staunenden selbst zu lösen beginnt, denn – so sprach das anmaßende Maul – wer das Tor der unsäglichen *Glyphe* zum *Dämoniaion* der Unendlichkeit durchschreitet, braucht keinen Schatten mehr. [...]

Das Zeichen, das *Stigma*, das die *Dämonenzitadelle* repräsentiert, legte ich mit meinem Blut auf Pergament nieder. Als es meine *Leibsklaven* erblickten, fielen sie zu Tode und trockneten wie hundert Jahre in der *Khom* gelegen, meine *Prätorianer* warfen sich in ihre *Klingen*, die *Akolythen* stammelten sich in den *Irrsinn* oder erwürgten sich gegenseitig mit ihren *Tuniken*. Im Sonnenlicht ver-



ging das Zeichen quälend und doch verfinsterte sich das strahlende Gestirn für einen Tag.«

—aus dem Nachlass des Fran-Horas, Epitome zur kompletten Formelsammlung, geraubt 564 v.BF; derzeit im Besitz der Großen Schlange von Maraskan; Übersetzung aus dem Zhayad

»Man stelle sich vor: von jedem der Berggiganten ringsum entspringt eine fein verästelte Linie in warmem Rot. Es gibt sie in ganz Aventurien, aber es gibt nur eine Handvoll Orte, wo sich mehr als vier oder fünf treffen. Es ist ein Bild voll Macht – und der größte Frevel, den ich je gesehen habe. All diese Kraftlinien bilden ein Netz, das verzweifelt um seine Weiterexistenz kämpft. Eine katastrophale Ansammlung von orthosphärischen Interferenzen, Perturbationen und Rupturen. Denn die Zitadelle bricht hindurch wie eine Lanze ...«

—Spektabilität Pyriander Di'Ariarchos vom Konzil der Elementaren Gewalten in seinem Referat vor dem Gildenrat der Grauen Gilde des Geistes, 1022 BF

Die Dämonenzitadelle ist die erste Waffe des Dämonensultans und größte Bedrohung der gesamten Schöpfung. Denn die grauerregende Wahrheit ist, dass dieses gewaltige, berggroße Ungebilde nur die oberste Spitze jenes Phänomens bildet, das man auch als Dämonenbaum kennt und das sich seinen Weg durch die Sphären bricht: Einer Pervertierung der Substanz der Welt – der Elemente – und zugleich eine die Sphären verbindende und aufreißende Gewalt.

Während der Gigantenkriege konnten die Dämonen in die Sphären einsickern. Als 'Gartenmeister' werden die Diener des Dämonensultans genannt, Abysmaroth, Abyssabel und Abyssandur, die in der Zweiten Sphäre Widharcals Saat des Bösen legten. Als sie aufging, wucherte der Dämonenbaum hervor und empor – dort, wo nach Madas Frevel ein Siebtel der Schöpfung ungebunden und zwischen den verbliebenen sechs Elementaren Zitadellen Raum war. Die Götter Alverans, Hohen Drachen und Himmelswölfe sahen, wie das Gewächs des Dämonensultans trachtete, die Sphären zu sprengen, und hießen Ingerimm zu handeln. Der Gigant schmiedete mehr als ein Äon lang die bislang gewaltigste Waffe, größer als jede zuvor geschaffene, und nannte sie Kientalka – das Eherne Schwert.

Indessen drang der Dämonenbaum bis in die Dritte Sphäre vor. Nochmals vergingen Ewigkeiten, in denen sich um die Weltenwunde Reiche wie das der Blauen Mahre bildeten, lange bevor sie in Lamahria ein Reich schufen. Da ließen die Götter mit vereinter Macht das Eherne Schwert herabsausen, spalteten den Kontinent und begruben Widharcals Samen ebenso unter dem Erz wie das erste Reich der Mahre und Anbetungsstätten anderer Wesen.

Dennoch war einem geringen Teil der Macht der Niederhöllen bereits Bahn gebrochen. Die Wurzeln des Baumes sind inzwischen in Sumus Herz gedrungen, bis vor das Bollwerk der Ersten Sphäre, die Stillstand heißt. Die Spitze hat sich während der folgenden Zeitalter um und durch die Waffe gewunden, die sie hemmt.

Der Gipfel ist die Zitadelle der Dämonen, erfüllt von der Pervertierung der Urschöpfung und dämonischer Kräfte. Schon lange ist die Zitadelle der Dämonen nicht mehr nur eine Pforte des Grauens: Sie ist Portal und Schlüssel und Kerker in einem,

um Niedere Dämonen, Gehörnte und selbst die Erzdämonen zu rufen. In den Schwarzen Landen haben Limbusdurchbrüche die Magie spürbar verändert. Größere vielfache Durchdringungen haben Teile des Guldlandes sowie den tiefen Grund zu Wähjad und Teile Lamahrias verwandelt und vor die Schwelle einzelner Domänen gehoben. Doch neben dem Riss, den die Dämonenzitadelle seit Jahrtausenden vergrößert, werden all diese Dämonenreiche verblassen. Schon jetzt hat sie die nötige Schwachstelle erzeugt, damit sich Belshirashs Klaue bleibend in Aventurien festkrallen konnte und den Fluss Nagrach gebat.

Zwölf Gipfelriesen umzingeln die Zitadelle, erfüllt von Gigantenkraft, um die Zitadelle einzudämmen. Zwölf Kraftlinien, die singende Götterharfe, vereinigen sich hier, darunter die Linie durch Bosparan und Gareth, auf der die Prophezeiung der Dritten Hauptstadt beruht, die Konzilslinie den Flusslauf des Nagrachs hinunter ins Regengebirge, die große Schwertader, die Überwalslinie, jene, die die ausgezeichneten Punkte der Grimmfrostöde und Yetilandes bis zum Ifirnspeifer verbindet, und mehrere riesländische zum Meer der Schatten und nach Marhynia. Der Zugang durch den Limbus wird bewacht durch Abysmaroth, Abyssabel und Abyssandur, die einzigartig und unbeschwörbar sind.

Für die Götter hielt einer von Praios' Greifen Wacht bei der Zitadelle, bis ihn Borbarad als Zeichen seiner Machtübernahme tötete. Für die Giganten harren stets ein Himmelswolf aus und der Alte Drache Fuldigor (siehe Seite 55ff.), der weiß, dass im Karmakorthäon, dem Wechsel der Zeitalter, die Dämonenzitadelle stets Ziel von Übergriffen großenwahnsinniger Sterblicher und Unsterblicher wird.

In jedem Zeitalter gelang es nur einer Handvoll Lebewesen, die Zitadelle zu betreten, und die meisten davon gelten als unverwundbar oder unsterblich: Greifen, Sphingen, Jhrarhra, Sskhrsechim, Leviatanim und Rassen, deren Namen heute keiner mehr kennt. Die Überreste derer, die scheiterten, sind heute Teil dessen, was sie suchten: von innen geborstene Drachenskelette, Trolle, die vorzogen, sich selbst zu versteinern, verkohlte dreizehnbeinige Spinnen und dämonisch enthäutete Shinthr. Alleine die verstreuten Titanenpanzer, Flügelrüstungen, Zauberstäbe und Schlüsselartefakte machten ein Dutzend veritable Drachenhorte aus.

»Dem Sterblichen der grausigste Ort überhaupt: denn für ihn sind Entkommen und Tod fast gleichermaßen erfreuliche Aussichten – verglichen mit dem, was ihm viel wahrscheinlicher droht: hinabgerissen zu werden in die Verdammnis. Diesen Seelen ist nicht einmal die Gnade der knirschenden Seelenmühle gegeben, ihr dereinst als Dämon zu entsteigen. Die Verdammten der Dämonenzitadelle werden im Sud ihres eigenen Blutes als Bohrstaub gemahlen bis ans Ende der Zeit, wenn der Dämonenbaum die Sphären sprengt und mit ihm die ganze Schöpfung vernichtet.«

—aus: Porta Aithericca – Tore in den Äther, Urschrift des Onithios von Teremon, ca. 93 BF

»Vielfach treibt der Baum der Dämonen, dessen Bürde selbst auf mir lastet, als würden dich 1000 Eichen erdrücken. Sprossen, die sich winden unter der Scholle des Diesseits, und berstende Knospen magst du finden auf jedem Kontinent und in jedem Ozean und selbst in anderen Sphären. Denn so sprach Menacor zu mir: Der

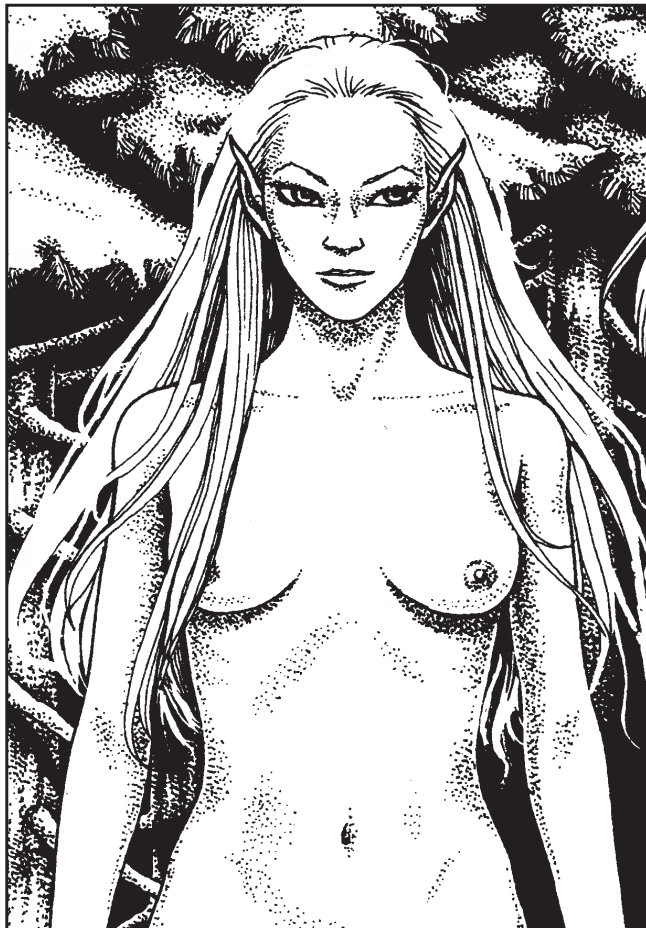


grimmigste Spross mag gar bereits der Vierten Sphäre zuwuchern, so dass Gestade des Nirgendmeeres Boron bereits von einem ungebeten Heimsucher streitig gemacht werden.«

—Antwort Fuldigors an den Leviatan-Beschwörer
N'Chrsch'Ziurg, spätes Zehntes Zeitalter

In vom Chaos bestimmten Zeitabständen verschwindet die Festung: sie wird nicht einfach unsichtbar, sondern gleitet in den Limbus – um nach Ablauf einiger Zeit an einem anderen Ort wieder zu erscheinen. In den Schluchten des Ehernen Schwertes kann eine Versetzung um zehn Meilen bereits eine Suche von einer Woche bedeuten. Binnen weniger Stunden beginnen sich über dem neuen Aufenthaltsort schwarz-violette Wolken zu sammeln, während die Elemente fliehen. Dennoch entkommt die Zitadelle nicht den sie umkreisenden Zwölf Gipfelriesen.

Über das Innere treffen nicht einmal die Überlebenden der Lichtvogel-Expedition oder Elementarschlüssel-Expedition einhellige Aussagen; einig sind sie sich nur darüber, dass die monströsen Räume, Gänge und Schächte jedes weltlichen Vergleichs entbehren und dass das Innere eher fleischgewordene Ungedanken sind als Geformtes oder Gewachsenes. Raum und Zeit spielen keine Rolle; mag die Zitadelle von außen wie eine Meile hoch erscheinen, sind es im Innern 1000 Meilen – die man binnen Herzschläge bewältigt oder für die man ein ganzes Äon benötigt. In den obersten Hallen führte Borbarad seine wohl frevelhafteste Beschwörung durch, als er einen Dämonenschwarm entsandte, um das Ei des Lichtvogels, das Auge des Allschöpfers Los, zu entführen. Um die Zitadelle zu betreten, schwächte oder zerstörte er uralte



Siegel und Bannungen, so dass es seine Nachfolger leichter haben, die Zitadelle zu betreten. Lange residierte hier Pardona, und lediglich Gletscherwürmer, die sie planastral begleiteten, waren ihre Gesellschaft: Harpyien starben, Nachtalben wurden wahnsinnig und die daimoniden Wächter lösten sich schlichtweg auf.

Zuoberst, im unentwegten Dröhnen und Mahlen des Dämonensturmes, liegt die immerwährend keimende Dornenspitze. Ihre Zerstörung durch die größten Opfer, die Sterbliche erbringen können, würde das Wachstum der Zitadelle für tausend, wenn nicht zehntausend Jahre aufhalten, aber selbst ein Fuldigor benötigte dafür sterbliche Werkzeuge, während er Mächte bannt, die seinen Helfern unbegreiflich bleiben müssen.

Ein Besuch der Dämonenzitadelle ist ein Leben und Seelenheil bedrohendes Abenteuer, doch schon der Konflikt mit vorgelagerten Unheiligtümern, uralten Kultorten oder den Relikten aus Jahrzehntausenden Verehrung kann Ziel einer schwer zu bewerkstellenden Queste sein.

PARDONA UND IHR WIRKEN

»Sie hat ganze Völker vernichtet – und keiner weiß warum. Borbarad hat sie gemieden, beinahe gehasst. Und er hat von ihr stets gesprochen als dem Werkzeug einer Macht, mit der selbst er sich nicht messen wollte.«

—G.C.E. Galotta, selbsternannter Dämonenkaiser

Pardona, die sich ihr eigenes Volk schuf, ist 'die Verderberin der Leiber' der alanfanischen Prophezeiungen. Die Firnelven hassten und fürchteten 'Pardona-Die-Alles-Vergiftet' als Zerstörerin ihrer Hochkultur, alte Lieder sehen sie als die Verkörperung der Lieder Dagals des Wahnsinnigen, die Elfenmacht begründeten und zerstörten, und die Auelfen sagen bis heute 'Pardonasgaben' zu zweischneidigen Geschenken. Pardona ist die verdorbene Frucht des elften Zeitalters, die der Namenlose bewahrte, um auch das zwölfte Zeitalter zu vergiften. Unter den verfeindeten Hochgeweihten und Augen des Namenlosen gilt sie als oberste Prophetin, während die Weißpelzorks glauben, Brthona sammle die Leiber und Seelen ihrer Toten, die Yets fürchten oder folgen ihr als Drachenherrin, und Nachtalben, Werratten und Spinnenkultisten auf drei Kontinenten verehren Pardona bereits als Göttin. Sie ist die 'Zunge des Namenlosen' – die perfekte Verführerin und Intrigantin.

Stets hat sie sich dem Mächtigsten angeboten, ob es sich um Hochelfen, Halbgötter, Alte Drachen, Götter oder Bewohner der Niederhöllen handelte. Sie spinnt Netze, die Rassen und Epochen überspannen. Sie steht hinter Herrschern und Führern, die ihrerseits Horden von Gefolgsleuten dirigieren, und lässt sie eiskalt fallen – und letztlich dienen alle ihre Pläne dem einen, der hinter ihr steht. Und wenn sie auch nicht seine karmale Kraft trägt, so ist sie seine größte Dienerin in diesem wie im letzten Zeitalter.

ERSCHEINUNG

Ihre Schönheit ist atemberaubend und fesselnd, ihre Gestalt ist makellos. Große goldene Elfenaugen, silberweißes Haar, eine Haut von der Farbe reinsten Alabasters und eine jugendliche Gestalt machen sie zu einer der schönsten Elfen – die auch andere Wesen mit ihrer Ausstrahlung verzaubert.



Als Meisterin der Magie kann sie jedoch in allen anderen Gestalten auftreten – bisweilen fliegt sie auch als Gletscherwurm von Ort zu Ort. Ebenso wechselhaft ist ihre Gewandung: In feinste myranische Stoffe, Hochelfengewänder oder illusionäre Zauberkleider gehüllt passt sie ihre Kleidung ihrem Auftreten an.

Die Beeinträchtigungen der **Drachenchronik** können für vorübergehende Makel – nach Meisterentscheid – sorgen: Ihre Gestalt scheint sich kurz aufzulösen, umzuformen oder Teile ihres Körpers verändern vorübergehend ihr Aussehen. Im Laufe der Jahre wird Pardona lernen, diese Veränderungen – die sich auch auf ihren astralen Leib erstrecken – zu beherrschen, bis dahin sind sie ein Makel, den sie zu verbergen trachtet und der ihre Macht schmälert.

ENTSTEHUNG UND ENTRÜCKUNG

»Wenn ich die Gedanken und Gebärden dieser Firmelfe richtig lese, hat ihr eine halbgöttliche Wesenheit der eigenen Rasse die Zunge aus dem Mund geschnitten und für ein Ritual benützt, das so grausig war, dass selbst Shayariel Gletscherkalt sich daran nicht erinnern kann.«

—Spektabilität Jesko von Koorbruch vom Seminar der Elfishen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach, 1021 BF

Um 4.100 v.BF schuf der Gottdrache Pyrdacor mit Hilfe der Elfenkönigin Orima im mächtigsten der *Dreizehn Kessel der Urkräfte* (siehe die 2011 erscheinende Spielhilfe **Wege der Alchimie**) eine Elfe mit silberweißen Locken und goldfarbenen Augen, ursprünglich Pyrdona genannt (später im Isdira: Bhardona = Begehrenauslöser/in). Sie war in Anmut und Klugheit über die meisten anderen Hochelfen erhaben. Pardona verbreitete den Kult des Alten Drachen in seinem Auftrag und trieb den Bau von insgesamt sechs Hochelfenstädten weiter voran, die die Sechs Schlüssel der Elemente, von denen es einige erst noch zu erlangen galt, bewahren sollten. Vor allem aber war Pardona dazu geschaffen worden, die Macht über das einst verlorene Element Eis zurück zu gewinnen.

Doch der Namenlose korrumpierte bereits ihre Entstehung mit seiner dunklen Macht. Weisungsgemäß ging Pardona nach Tie'Shianna und förderte den Kult Pyrdacors, damit dieser seine Macht über die Hochelfen ausdehnen konnte. Ihre Intrigen waren es, die den Einfluss des Ingerimmsohnes Simia brachen und zur endgültigen Blendung der vergöttlichten Orima führten. Vor allem brachte Pyrdacor aber nach Aufgabe der Macht über das Eis und nach Brendans Pakt mit dem Erzherren Agenten, die ihm seine Macht zurück gewannen: Pardona das Eis, ihre 'Schwester' A'Sar das Erz. Statt Ometheon zu helfen, sabotierte Pardona den Plan ihres Gefährten und übernahm, nur fünfzig Jahre nach ihrer Erschaffung, die Macht über den Himmelsturm. Erst Pyrdacors direktes Eingreifen – im Eis unweit des Himmelsturmes – stoppte ihren namenlosen Vernichtungsfeldzug, der dem elften Zeitalter den Todesstoß versetzte.

Pardona verbrachte tausend Jahre in den Kammern im Eis, als Schöpferin und Herrin der dunklen Stadt der Nachtalben von Ryl'Arc (siehe Seite 201ff.), während das Netz ihrer Intrigen zwischen allen Hochelfenstädten wuchs. Um 3000 v.BF hatte sie jene Wesenheit aus den dunkelsten Urklüften der Welt ins Diesseits gerufen, die die Sagen später den 'Basilis-

kenkönig' nannten, und nach Simyala geführt; damit fiel die älteste und lebendigste der Elementaren Städte. Doch beim Studium der in Ryl'Arc gefundenen *Finger der Finsternis* war ihr ein Fehler unterlaufen, und eine Beschwörung mittels des echsischen Originals des Daimonicon misslang ihr, worauf sie ein Vielgehörnter des Dämonensultans in die Seelenmühle verschleppte.

WIEDERKEHR UND RÄPKE

»N'Chrsch'Ziurg, Orima, Ometheon, Pyrdacor, Fran-Horas, Borbarad. Sie sind alle gefallen. Sogar ich bin letztlich gefallen. Aber ich habe sie alle verraten und bin wiedergekommen.«

—Pardona

Was für ein Preis für den Namenlosen: eine Seele, so abgrundtief verderbt wie seine und dennoch keiner der Niederhöllen verbunden. So entsandte er einen seiner höchsten Diener und seine abgeschlagene Hand Maruk-Methai und ließ Pardona nach 1.000 Jahren retten. Seitdem ist sie höchste Legatin des Rattenkinds und ihm durch einen Pakt verbunden. Wie in jedem Zeitalter hat der Dreizehnte, um sich selbst zu befreien, ein weiteres Teil seiner Existenz in die Sphären geschleudert: Pardona ist die Zunge des Namenlosen, die seine goldenen Lügen verbreitet.

Zurückgekehrt fand sie weder Pyrdacor noch eine der Elfenstädte vor. Daher drang sie in den folgenden zwei Jahrtausenden auf die anderen Kontinente vor: So folgte sie ihren Nachalben ins Güldenland und ließ sie ein eigenes Reich gründen. Im Riesland verband sie sich mit den Schwertmagiern und schwarzen Vulkanschraten. Im ewigen Eis schuf sie um 1.000 v. BF die ersten Gletscherwürmer, drei durchwegs namenlose Chimären. Um Bosparans Fall kehrte sie zu den untermeerischen Städten zurück: Ihre Experimente zeugten die Feylamias (Elfenvampire), ihr Versuch, in die Hochelfenstädte Isiriel und Mandalya einzudringen, brachte die daimoniden Neunaugensee-Monstrositäten hervor, und die Suche nach der fliegenden Elfenstadt Vayavinda erschuf aus Elfen und Geiern die aventurischen Harpyien.

IN JÜNGSTER ZEIT

In jüngster Zeit fand Pardona Interesse an jener kurzlebigen Rasse, die sich erst in den letzten Jahrhunderten emporgeschwungen hat. Die Hochelfen hat sie bereits zerstört, die heutigen Elfen ignoriert sie weitgehend als unbedeutend, doch die Menschen bieten ihr eine neue Herausforderung – und ein Werkzeug, um die Macht ihrer Halbgöttlichkeit zu mehren. Die vermehrte Präsenz ihrer Gletscherwürmer und ihrer eigenen Drachengestalt lösten 1010 BF die Drachenhatz von Notmark aus. Als Pardona wusste, wer der Mächtigste der 'Kleinen Nagetiere' war, bot sie sich ihm an: mit einem der Dreizehn Kessel der Urkräfte verlieh sie Borbarad einen Leib. Zwar wies der wiedergekehrte Halbgott sie zurück, aber letztlich öffneten seine Rückkehr und sein Fall den Weg für andere Pläne: Die Schwächung der menschlichen Kulte durch Dämonenverehrter sollte Zweifel säen, die einst dem Namenlosen zugute kommen wird. Pardona selber nutzte aus, dass Borbarad die schützenden Siegel und Banne zur Dämonenzitadelle zerbrach und residierte auf dem Unverdammbaren Thron in der Dämonenzitadelle (siehe Seite 185f.). Es war ein Ort, wo selbst



ihr unentwegt um ihre erkaltete Seele bang war – aber sie hatte schon in der Seelenmühle lernen müssen, mit dieser Angst zu leben. Und sie war allein: Dunkelalben verfallen in der Dämonenzitadelle dem Wahnsinn, Harpyien siechen zusehends dahin, Kristalllibellen lösen sich einfach auf. Lediglich einige ihrer Gletscherwürmer horten in den obersten Hallen.

Die Eishexe Glorana war für ihr Wirken nie eine Gefahr, es war ihr sogar sehr recht, dass diese im Norden Aventuriens alle Aufmerksamkeit auf sich zog, denn damit fiel es Pardona leichter, ihre eigenen Aktivitäten zu verschleiern.

Ihr perfider Plan, den Basiliskenkönig unweit der größten und bedeutendsten Menschenstadt – Gareth – zu erwecken, scheiterte am Eingreifen tapferer Helden. So wurde das Zentrum der aventurischen Menschheit und gleichzeitig das des größten kultischen Gegner des Namenlosen vor Pardona gerettet. Dieser Schlag wäre vernichtend für die Menschen gewesen, und dennoch war er nur ein kleiner Baustein in ihrem eigentlich Plan, das kommende Zeitalter für die Rückkehr und Herrschaft des Namenlosen vorzubereiten. Bereits seit langem nutzte sie altes Wissen um Kultorte und Verehrungsformen ihres Schöpfers Pyrdacor, um mithilfe ihrer Nachalben Drachenkulte zu unterwandern und in ihrem Namen formen. So wollte sie eines ihrer Ziele erreichen, die Rückkehr Pyrdacors, der unter ihren Einflüsterungen den Namenlosen befreien sollte. Im Zuge der **Drachenchronik** wurden diese Pläne jedoch verhindert.

Diese Niederlage, die ihr auch körperlich zusetzte und ihre magischen Kräfte zeitweise gefährdete, ließ Pardona einige ihre aventurischen Pläne ruhen, die inzwischen nur von ihren Dienern weiter verfolgt werden. Ihr eigenes Augenmerk hat Pardona nun wieder verstärkt auf das Gildenland gerichtet, wo sie Kraft sammelt und erneut lernen muss, mit ihren Kräften umzugehen. Dort gibt sie sich als Ahmadena aus, Legatin der von den neidischen Göttern gefesselten Mada, deren Mysterienkult den oft hochrangigen Mitgliedern außerordentliche magische Kräfte verspricht. Mehr zu ihren myranischen Plänen finden sie in **Unter dem Sternenpfeiler**, zu ihrem Kult in **Myranische Götter**. Weiteres zu Pardonas Wirken im Umfeld der Elfen finden Sie in **Aus Licht und Traum**.

Geboren: um 4100 v.BF *Größe:* 1,78
Haarfarbe: silberweiß *Augenfarbe:* gold
Kurzcharakteristik: vollendete Chimärologin, Dämonologin, Magietheoretikerin, Intrigantin und Verführerin aus einem früheren Zeitalter
Herausragende Eigenschaften: KL 20, CH 21, MR 15*, AE 160, LE 56
Wichtige Talente: Selbstbeherrschung, Überreden (Lügen), Magiekunde vollendet, sehr viele körperliche, gesellschaftliche, intuitive und Wissenstalente meisterlich
Wichtige Zauberfertigkeiten/Rituale: sehr viele Zauber mit den Merkmalen Beschwörung, Dämonisch, Eigenschaften, Einfluss, Form, Herrschaft meisterlich, einige vollendet; zudem alle elfischen Sprüche meisterlich; kennt mehrere Formeln mit Merkmal Temporal und etliche Zauber und Zaubervarianten, die sonst unbekannt sind, darunter: Gardianum 12, Invercano 12 (führt Pardona nur mit silbernen aufglänzenden Augen aus – ohne weitere Geste), Bannbaladin 21, Panik 16, Höllenpein 19, Adlerschwinge

(Gletscherwurm) 20, Chimäroform 25. Einige Geheimnisse der aventurischen Magie gehen ursprünglich auf ihre Forschungen zurück.

Besonderheiten: Pakt mit dem Namenlosen und 'Bekannschaft' mit einigen Erzdämonen, dadurch hohe Beschwörungsvorteile. Pardona zaubert ihre Magie oft mit unerwarteter – hochelfischer, dämonischer, myranischer oder gänzlich anderer – Zaubertechnik. Die Ereignisse der **Drachenchronik** haben ihr zugesetzt (siehe oben.), so dass seither ihre Kraft nach Meistergabe geschwächt ist. Es kann vorkommen, dass ihre Zauber versagen, ungewöhnliche Wirkungen haben und ihre Gestalt Verwundbarkeiten zeigt oder sich kurzfristig zu verändern scheint.

Beziehungen: gering (einige Spione, die von ihr geschaffenen Nachtalben)

Finanzkraft: gering

Seelentier: Ein flüsterndes Maul, das sich in die Sphären erstreckt, oder einen schmeichelnden Mund, der einer monströsen gefesselten Gestalt gehört (Zunge des Namenlosen)

*) SF Aurapanzer; dazu stets MR +5 durch ein Artefakt.

DER NAGRACH

☞ A 49

»Da ging er nach Osten bis ans Ende der Welt, wo der Nagrach entspringt. Und da er rief, erschien ihm des Eisige Jäher und übergab ihm ein niederhöllisch Hemd, das verwandelte ihm bei Nacht in einen Schneelauren.«

—aus einer bornländischen Volkssage, gesammelt in Sagen des Nordens, *Firunmar vom Eis, Festum*, um 240 BF





Obwohl der östlichste Nebenfluss des Walsach im Ehernen Schwert entspringt, hat er seinen Ursprung in der Domäne Belshirashs und verläuft über viele Meilen unterirdisch, bevor er an seiner Quelle an Licht des Tages tritt. Diese gigantische, mit messerscharfen Eisnadeln gespickte Höhle ist ein Tor in die Niederhöhlen, eine Pforte des Grauens, und die Kraftlinie, die nach Dragenfeld führt und auf der auch der Nachtschatensturm liegt, durchschneidet direkt die Grotte – und die Texte des *Freie Schützes* behaupten, hier sei es besonders leicht einen Pakt mit dem Erzdämonen zu schließen.

MYSTERIEN DES EISIGEN NORDENS

EIS – DAS SECHSTE ELEMENT

»Eis galt uns, die wir vor allem dem antagonistischen Humus entsprungen sind, stets als das fremdartigste und bedrückendste Element. Viele Aventurier kennen es nur als fernes Weiß auf Berggipfeln oder die lebensraubende Winterkälte. Als es vor einigen Jahre in Al'Anfa schneite, glaubten die Menschen an ein böses Omen. Ich kenne kaum Elementaristen, die sich dem Schnee zugewandt haben. Wir drängen den beißenden Frost fort von uns und verweisen ihn in der Reihenfolge der Elemente auf den letzten Platz und begründen dies mit der Tatsache, dass Schneekristalle stets sechsstrahlig seien.«

—Magister Akazar, Ex-Lehrmeister für Elementarismus zu Punin im Hesindespiegel, Ed. 1018/III

»Das Element Eis umfasst Kälte, Dunkelheit und Klugheit. Sein Zeichen ist das Doppelkreuz, seine Farbe Violett, sein Wandelstern Marbo, sein Gestirn Uthars Pforte, seine Gemme der Bergkristall, sein Metall Meteoreisen, sein Tier der Silberfuchs, sein Kraut Talaschin und sein Wochentag der Eistag (seit dem 7. Jh. BF in Rohalstag umbenannt – der Übersetzer). Das duodecime Pantheon bezeichnet Firun als Herr über Eis, im hesindianischen Glauben gilt die Schrift, ersonnen von Nandus, als Kunst des Eises.«

—Das Grosze Elementarium, 1. Jh. v.BF, Exemplar an der Puniner Akademie, Übersetzung aus dem Bosparano

Man muss wohl ein Kind sein, um Schnee und Eis etwas Angenehmes abgewinnen zu können. Für die meisten Aventurier ist das kalte Element Sinnbild für Übermacht der Natur, Leiden und Ende. Die Feiertage des Winters, Winterbruch am 1. Firun und der Tag der Ifirn am 30. Firun, drehen sich stets um das Zurückdrängen des Monstrums Winter und die Bitte um einen baldigen Frühling. Die Nivesen verwenden für "Winter" und "Tod" dasselbe Wort. Vor allem Zwerge und Thorwaler sehen das Eis als Feind jedes Lebens und allesverschlingendes Endzeitelement.

EISMAGIE

Im Elementarismus werden dem Eis die Attribute (Gefühls-) Kälte, Dunkelheit, Tod, Stillstand, Rationalität, aber auch Zeitlosigkeit (die auch Suchende der Unsterblichkeit interessiert) und Erstarrung zugeschrieben. Die Redewendung vom "scharfen Verstand" spielt auf rasiermesserscharfe Eiskanten an. Die Herkunft des Elementarsymbols für Eis ist unbekannt: Denn während alle übrigen Elementarzeichen von den Zwer-

gen stammen, ist bekannt, dass diese nie ein Symbol für das "böse Element" ersonnen haben. Die meisten Eiszauberer stammen aus dem hohen Norden oder Gebirgen. Die Magier unter ihnen sind oft Abgänger aus Olport oder dem Konzil der Elemente im Raschtulswall. Sie gelten als unterkühlte, ja mitleidlose Gesellen. Die bekanntesten Eiszauberer sind wohl der Kampfzauber CORPOFRIGO und die vor allem bei Firnelven gepflegten Formeln FIRNLAUF und METAMORPHO GLETSCHERFORM. Die Eisvarianten vieler elementarer Zauber sind nur gering verbreitet, so FRIGIFAXIUS, FRIGOSPHERO, EISWIRBEL, GLETSCHERWAND, PFEIL DES EISES und die Verwandlungen LEIB DES EISES und NIEDERHÖLLEN EISGESTALT. Mit dem CALDOFRIGO kann man niederhöllische Kälte selbst im schwülen Dschungel erzeugen, während der kaum bekannte STILLSTAND einen anderen Aspekt des Elements herbeiführt. Eis-Elementarwesen können Menschen durch einen Gletscher transportieren, eine namenlose Kälte erzeugen oder Schnee nach Belieben formen. Als Mindergeister des sechsten Elements kennen wir unter anderem Schneewichte, Firnlinge, Zapfenknechte, Schneepustler, Wächtenbolde und Graupelköpfe.

gen stammen, ist bekannt, dass diese nie ein Symbol für das "böse Element" ersonnen haben.

Die meisten Eiszauberer stammen aus dem hohen Norden oder Gebirgen. Die Magier unter ihnen sind oft Abgänger aus Olport oder dem Konzil der Elemente im Raschtulswall. Sie gelten als unterkühlte, ja mitleidlose Gesellen.

Die bekanntesten Eiszauberer sind wohl der Kampfzauber CORPOFRIGO und die vor allem bei Firnelven gepflegten Formeln FIRNLAUF und METAMORPHO GLETSCHERFORM. Die Eisvarianten vieler elementarer Zauber sind nur gering verbreitet, so FRIGIFAXIUS, FRIGOSPHERO, EISWIRBEL, GLETSCHERWAND, PFEIL DES EISES und die Verwandlungen LEIB DES EISES und NIEDERHÖLLEN EISGESTALT. Mit dem CALDOFRIGO kann man niederhöllische Kälte selbst im schwülen Dschungel erzeugen, während der kaum bekannte STILLSTAND einen anderen Aspekt des Elements herbeiführt.

Eis-Elementarwesen können Menschen durch einen Gletscher transportieren, eine namenlose Kälte erzeugen oder Schnee nach Belieben formen. Als Mindergeister des sechsten Elements kennen wir unter anderem Schneewichte, Firnlinge, Zapfenknechte, Schneepustler, Wächtenbolde und Graupelköpfe.

DIE GEFRORENE ZEIT

»Der ewige Los, Pankreator der Welt, kann es nicht sein, der den Bann Satinaus aufrechterhält, denn – wie es uns Rohal der Weise lehrt – er ist, doch er handelt nicht. Die Annalen des Götteralters künden, es sei der Elementarherr des Eises, der das Gesetz über die gefrorene Zeit bewache. Wo also, wenn nicht im ewigen Eis, das wie nichts anderes Stillstand ausdrückt, sollen wir uns auf die Suche nach der Macht über die Zeit und ihre Sieben Formeln machen? Es ist naranda und es ist ulthagi. Früher oder später werden wir es finden – und dann wird es kein früher oder später mehr geben.«

—Vortrag der Temporalforscherin Ras'Tana Zanta, Universität Al'Anfa, 1019 BF bei einem INFINITUM-Experiment verschieden

HASS AUF DAS LEBEN – EISGEODEN

»Kaltklirrend seien deine Glieder, Brust berste, Atem gefriere, Tränen ginnen. Dein Leben sei nicht mehr, dein wirres Wälzen sei keine Bürde mehr für die Sterbende. Der Herr des Eises wird dich empfangen.«

—Fluch der Bruderschaft der Kälte



»Ist es kalt hier drinnen oder bin ich das?«

—Atogar Frostgrimm, *Eisgeode in Borbarads Diensten*, 1020 BF

Unter den Zwergendruiden gibt es immer wieder verfinsterte Seelen, die sich Eis als Element wählen, welches bei den Geoden das Sinnbild des kalten Bösen und der geistlosen Vernichtung ist. Außenstehende bezeichnen diese nicht einmal zwei Dutzend Eisgeoden als *Bruderschaft der Kälte*, ihr Eigenname aber lässt das Blut in den Adern gefrieren.

Wie diese lebensverneinende Zauberschule entstanden ist, liegt in den tiefen Stollen zwergischer Historie verborgen. Von anderen Sumuanbetern unterscheiden sich ihre Ansichten letztendlich nur in einem zentralen Punkt: Sumu lebt zwar noch, doch ist ihr Sterben nicht mehr aufzuhalten (wie viele Druiden und Hexen glauben), sondern nur eine unvorstellbare Qual, die es zu beenden gilt. So haben sich die Eisgeoden dem Ziel verschrieben, alles Leben auf Dere – nichts weiter als Maden im siechenden Leib der Urigantintin – zu vernichten und Sumu in den für alle Ewigkeiten schützenden Panzer des Welt-eises zu hüllen, den auch die Dämonen der Jenseitswelten nicht zu durchdringen vermögen. Der Elementarherr der Kälte haust ihrer Vorstellung nach in der leeren Finsterweite hinter Göttern und Sternen, jenseits und zwischen den Welten, wo er seit Anbeginn der Zeit Sumu am treuesten dient, indem er ihr Sterben beschleunigt.

Die Eisgeoden haben Kenntnisse von Zauberhandlungen, die anderen Magiekundigen auf immer verschlossen sein werden. Mindere Riten mögen sich noch mit dem Verschlingen von Fröschen, Zählen von Schneekristallen, Erzeugen von Raureif und Herbeirufen von Dunkelheit beschäftigen. Doch wer einmal sieht, wie einer der kalten Brüder Eiszapfen durch Hände und Füße eines Gegners treibt, ein ganzes Dorf im Hagel untergehen lässt oder mit seinem Kristalldolch einer Lichtung Wärme und Leben raubt, wird nie mehr an der Macht der Eisgeoden zweifeln. Ihre Magie ist jedoch nie dämonischer Natur, und mit Nagrach haben sie so viel zu schaffen wie der Rabe von Punin mit Thargunitoth.

Die Eisgeoden des Hohen Nordens lassen sich an einer Hand abzählen. Von Belang sind der alte und leicht wirre *Jargralm Frostbeule*, der sich eine Sippe Affenmenschen untertan gemacht hat, und *Kubax Krähenfirm*, der im Hafen von Leskari Seeleuten Haare und Blut raubt, um ihre Schiffe ins Verderben fahren zu lassen.

Dem Eisreich Gloranas stehen die Eisgeoden zwiespältig gegenüber: Einerseits ist die Theriak-Förderung für sie wie ein heiliger Akt, andererseits ist die Tatsache, dass dies nur mit dämonischer Hilfe geschehen kann, frevelhaft.

DIE ZITADELLE DES EISES

»Ganz droben am Weltenrand, der so kalt ist, dass er ständig abbröckelt, ist die Zitadelle des Eises aus dem Weltengefüge gelöst und festgefügt in drei Ebenen, auf dass sich niemand ihrer bemächtige. Gletscher wirft sie unablässig von dem klirrend splitternden

Zentrum und ihren Flanken, in denen alle Äonen glitzern, über die Weiten des Nordens, so dass kein anderes Element existieren kann und selbst die Luft gefriert. Hier herrscht der Schneeherz, und seine Barone sind die kalten Meister, seine Ritter sind die Frost-Djinnim, seine Kämpen sind die Firngeister und sein Fußvolk sind die Schneewichte und Zapfenknechte. Gesehen hat die himmelragende Zitadelle noch niemand, denn jeder erfriert bei ihrem Anblick ...«

—aus: Das Große Elementarium, um 200 BF, mindere Abschrift im Besitz der Halle des Windes zu Olport

»Widersinn ist es, wenn Leben nach der Zitadelle des Eises strebt, denn Eis ist lebensfeindlich im härtesten Sinn des Wortes. Nur der eiskalte Geist ist imstande, den lebendigen Leib dorthin zu treiben, wo ihm ewige Erstarrung alle Lebenskraft entzieht. Das Eis ist Erstarrung, Tod und Gnadenlosigkeit – Gegenpol zum Humus, der Fortpflanzung, Leben und Mitgefühl

birgt. Ohne Eis wucherte der Humus ohne Sinn und Schranke. Gewaltig ist sie wie alle elementaren Zitadellen, und ihr Trutzzen reicht Hunderte Meilen weit. Ihre Bollwerke sind die Gletscher, die sie unaufhörlich gebiert, ihre Türme die Eisberge, die aus ihren Flanken kalben, ihre Kasematten das Packeis, das dort das ganze Meer erfüllt und auch den Seegrund bildet. Streife gehen Schneesturm, Hagelschlag und Blizzard, denen kaum ein Eindringling entgeht, und Wache halten Klirrfrost, Eiseskälte und Erfrierung, die mit der Zeit jedes Leben aufhalten. Selbst die Wege sind dem, der fremd ist, nur Hindernis und Falle: Eisschollen brechen unter seinem Fuß, Glatteis bricht sein Gebein, Kanten und Klängen schneiden sein Fleisch, Gletscherspalten gieren nach seinem Leib, Eisschlag begräbt ihn in den Schluchten. Und zu Banner und Warnruf wird, wen die Zitadelle bezwingt: Ringsum verstreut harren und starren die Leiber der Drachen und Riesen, der Greifen und Schrate, der Krabbelnden und Schwimmenden und Geflügelten, die an ihren Mauern versagten.

Wo schließlich selbst der Atem friert und mit ihm die Sprache, werden die letzten Worte zur Schrift. Runen und Glyphen bedecken die Mauern, geformt von Klaue, Zunge, Wärme, Magie oder schierem Sikaryan. Und so sind es die größten Geheimnisse des unterweichenden Lebens, die dort für alle Zeit festgeschrieben stehen.





Betreten aber kann die Zitadelle niemand, in dem noch Leben fließt. Dies ist der Ort, wo Wasser gefriert und Feuer verlöscht, Erz birst und Luft erstarrt. In der Härte des Eises kann nur Leblooses schmelzen und tauen, gleiten und wachsen. In den Hallen der Salzsäulen, den Kammern der Dunkelheit und den eisgefüllten Thronsäulen gibt es nur die Bewegung des Geschiebes, die vom unentwegten Wachsen und Schmelzen des Welteneises ausgeht. Die Leiber der größten Dschinne bewegen sich nur, weil noch größere Frostriesen und Gletschergeister sie voran oder zur Seite schieben. Dort, wo endlich selbst die Zeit erfriert, bestimmt nur noch der Eisherr, was zu fließen hat und was zu erstarren.«

—Offenbarung der Eissphinx vor der Expedition des Konzils der Elementaren Gewalten, 1023 BF

Was auch immer die Zitadelle des Eises wirklich ist, sie stellt einen Kristallisationspunkt, wenn nicht den Superlativ der Kälte, des Stillstandes, der Dunkelheit (Firunsnacht im Winter), der Rationalität und der Lebensfeindlichkeit in der Dritten Sphäre dar. Sie ist einer der Grundpfeiler des Kosmos und durch das weite Vordringen des dämonischen Herren über das Eis besonders gefährdet.

DAS GLEICHGEWICHT DER ELEMENTE

»Unsere Expedition zu den Elementaren Zitadellen hat die Aussagen der Sphingen und anderer uralter Wesen sowie die vormenschlichen Aufzeichnungen aus Draķonia bestätigt, dass das Gleichgewicht der Elemente überaus gefährdet ist und in einzelnen Ländern, ja selbst Kontinenten oft über Jahrtausende verloren geht. Was ich im Folgenden wiedergebe, sind Visionen, gewiss begrenzt dadurch, wie wenig Erkenntnis mein menschlicher Geist aufnehmen konnte. Nach dem Ersten Drachenkrieg, irgendwann in mythischen Urzeiten, wurde Pyrdacor zum Hüter der Elemente bestimmt. Anders als die anderen Alten Drachen nutzte er diese Aufgabe, seine Macht zu mehren. Als er beschloss, sich das Zehnte Zeitalter untertan zu machen, begann er Aventurien für die Echsenrassen umzugestalten. Mit dem Schlüssel des Humus öffnete er einen transproprietären Kanal von der Zitadelle in die Südhälfte des Kontinentes: Die elementaren Energien ließen die sagenumwobenen Dschungel von Zze Tha wuchern, die viel mächtiger gewesen sein müssen als die natürlichen Reste, die wir heute in den Regenwäldern von Maraskan bis nach Brabaķ und zu den Waldinseln sehen. Ein Nebenkanal ließ wohl auch dort, wo später die erste Elfenstadt Simyala entstand, einen Urwald wachsen, dessen kraftlosen Rest noch ein Zeitalter später die Gildenländer als Reichsforst ausholzten, angefangen mit Geron im Bosparanwald. Nördlich dieser Gebiete jedoch – bis heute akzeptieren die Zwerge den Yaquir als Grenze und die Elfen eine Linie, die dem Raschtulswall von der Nordwest-Khôm bis nach Ysilien folgt – dehnte sich ebenso naturgemäß das gegenteilige Element aus. Das Eis drang damals südwärts vor und bedeckte Berggiganten, Flusstäler und ganze Ebenen. Für etwa fünfzigtausend Jahre konnte dort wohl niemand außer Yetis, Orķs und Goblins leben.

Jedoch scheint Pyrdacor etwas Unerhörtes getan zu haben: Er gab seine Macht über das Eis auf. Es ist mir noch unmöglich, die Zusammenhänge zeitlich zu ordnen und so zu erkennen, was Plan und was Folge ist. Mag sein, dass das der Preis für die epochale Anhäufung von Humusenergie war. Mag sein, dass der Goldene Drache, nachdem er den Wettstreit mit dem echsischen Sonnengott

gewonnen hatte, erschöpft war und glaubte, Kälte nicht mehr zu benötigen. Und es mag gar sein, dass die Theorie der Gefrorenen Zeit wahr ist; dass er erkannte, dass das eroberte Zeitalter bereits dem Ende zuing, und gefrorene Zeit freisetzte – Zeit, die vom Mysterium von Kha bereits den Elfen und Zwergen bestimmt war. Das Eis hielt Ingerimms Zwerge weiter unter der Erde und Madayas Elfen weiter in der Lichtwelt. Vielleicht wollte der Goldene Drache die Zügel später wieder aufnehmen: Doch dann entriß ihm der Elementarherr durch Brendans Pakt auch das Erz, die Yetis das Erste Schwarze Auge und schließlich Famerlor selbst den Karfunkel, der sein Leben war. Seit dem Zweiten Drachenkrieg gibt es niemanden, keine Göttin und keinen Alten Drachen, der das Eis im Zaum hält; nur die Sagen über Reißgramms Zähne, Liskas Auge, Reifriesen im Klirrfrost und Glantubans Regenbogenbrücken ver-raten, dass Himmelswölfe und Riesen an der Grenze stehen.

Das Eis erscheint dem Leben stets ebenso feindlich wie der Tod und sein Herr Boron. Doch ohne Eis hätte der Humus keine Ruhe und keine Grenze. Jene Eiszeit, so unbeherrscht sie sein mag, wurde ebenso naturgemäß von einem Weltfrühling abgelöst wie jedem Firunmond ein Perainemond folgt. Doch durch Pyrdacors unachtsame Aufgabe seiner Wacht, wie ich glaube, während der Zeit, da er sich vom Eis abwandte, wurde das Wachstum des natürlichen Eises pervertiert. Irgendwann drang durch die Dämonenzitadelle die Macht des Nagrach ein: niederhöllisches Dämoneneis, das Leben nicht gefangen nimmt, sondern erstickt, das die Lebenskraft des Humus nicht bündigt, sondern frisst. Der Wunsch des Elementarherren des Eises, der gewiss auch der Firuns, Hesindes und all anderer Götter ist, ist eindeutig: Der Menschheit des Neuen Zeitalters wird der Schlüssel des Eises gegeben – wenn sie den Nagrach bezwingt. Wir können das Gleichgewicht der Elemente selbst bewahren, wenn wir den tödlichen Vormarsch aufhalten, der bereits ein Meer und einen Kontinent erobert hat, die wir noch nie eisfrei gesehen haben.«

—Spektabilität Pyriander DiAriarchos vom Konzil der Elementaren Gewalten vor dem Gildenrat der Grauen Gilde des Geistes, 1023 BF. Das heftig umstrittene Referat führte dazu, dass die offizielle Unterstützung der Expedition zu den Elementaren Zitadellen massiv eingeschränkt wurde.

BORBARADS PLAN

Der Dämonenmeister hatte viele Pläne auf Deren. Viele unbegreiflich, viele als Farce nur in Gedanken ausformuliert, um karmatische Kausalknoten an anderer Stelle ihre Schlinge auslegen zu lassen, viele aber von letztlich zentraler Bedeutung. Auf Madas Pfaden wandelnd, kann ihr Frevel der Zerschlagung einer Zitadelle der Elemente wiederholt werden: am Kristall des Eises.

»Warum Eis? Ich bin nicht so naiv, das essentielle Eis für geringer zu achten als die anderen Elemente. Aber von allen Schändern der Elemente ist Nagrach am weitesten vorgedrungen. Seine Macht wird mir erlauben, die Zitadelle des Eises zu zerschlagen. Dass das Leben ein Äon grenzenlos gedeihen wird, nehme ich in Kauf, wie ich es bei allen meinen Kreaturen getan habe. Denn wenn erst alle Macht, die Firun so grimmig bewahrt hat, frei fließend nur mir zur Verfügung steht, dann werde ich auch eine Entität schaffen, die das Leben wieder hemmt. Und wer weiß, ob ich nicht ohnehin die Zitadelle des Humus als nächste zerschlage ...«

—Borbarad zur Großen Schlange von Maraskan



Der Öffner der Tore selbst konnte diesen Plan nicht mehr ausführen, doch sein Vermächtnis lässt die verborgene Heptarchin, die maraskanische Skrechu (dazu finden Sie mehr in der 2011 erscheinenden Regionalspielhilfe **Schattenlande**), dieses Bestreben fortführen: In der Vernichtung der Kälte sieht sie die Voraussetzung für das Wiederauferstehen der Geschuppten, das Überquelln alles Lebens bedeutet für sie mehr formbares Material ...

Ihre zweibeinigen, vierbeinigen und vielbeinigen Schergen lauern in Nordaventurien entlang der Kraftlinien und stöbern alte Wege auf, die zum innersten Kreis des Eises führen mögen. Und einige ihrer schlüpfenden Zerebraten wurden nur zu einem Zweck erschaffen: In die Klirrfrostwüste zu flattern und bis zur elementaren Zitadelle vorzustoßen.

AGENTEN DER SKRECHU

Die Agenten der Skrechu werden durch vielerlei Geheimnisse in den Norden gelockt: Die Suche nach Relikten Pyrdacors, wie etwa der Steinernen Schlange von Paavi (siehe Seite 180f.), und damit auch nach dem Ursprung ihres Volkes. Nicht zu Unrecht vermutet sie auch, dass Pardona (siehe Seite 187ff.) einige dieser Relikte in ihren nordischen Wirkungsorten verborgen hat.

Ihre zweibeinigen, vierbeinigen und vielbeinigen Schergen können daher in Nordaventurien vor allem entlang der Kraftlinien lauern oder auf der Suche nach Tsa-Oasen und anderen warmen Stellen im Eis sein – die den meist wechselwarmen Kreaturen der Skrechu eine Basis bieten. Dennoch liegt im kalten Norden der Schwerpunkt des Einsatzes auf menschlichen Dienern der Schlange, sie stöbern alte Wege auf, die zum innersten Kreis des Eises führen mögen, und behüten schlüpfende Kreaturen, die nur zu einem Zweck erschaffen wurden: In die Klirrfrostwüste zu flattern und bis zur elementaren Zitadelle vorzustoßen.

DER KREIS VON THORUMBASH

☞ A 60

In den Firnklippen liegt ein Geodenring, der fest in der Hand von Eisgeoden ist. Nur über eine Schneebrücke erreichbar, markiert die Ansammlung von kreisförmig angeordneten, mannshohen Eiskugeln derzeit das Zentrum eines Plateaus, das in Leskari als Brutstätte von Winterstürmen gilt. Die 36 Kugeln des Geodenrings bewegen sich alle paar Jahre unter Beibehaltung ihrer relativen Position zueinander entlang einer Kraftlinie rollend fort. So kann sich der Standort des Kreises um Dutzende Meilen verändern. Die Zwergendruiden hüten hier das eiskristalline *Himmelsprisma*, das nur existieren kann, wo die Temperatur unter dem Gefrierpunkt liegt. Das Artefakt soll mit einem gebündelten Lichtstrahl den Weg zu bestimmten geheimen Orten weisen können.

DIE EISMAUER VON LYG (+)

☞ B 83

»Zu beiden Seiten zog sich der glasierte Wall schnurgerade, so weit ich blicken konnte. Selbst mit Zauberei bräuchte es für dieses Monument von etwa zehn Schritt Höhe – die Stärke kann ich nicht ermessen – gewiss Hunderte von Lampengeistern. Nachdem ich

zwei Meilen weitergefahren bin, erkannte ich ein glitzerndes, offenbar dreiflügliges Portal in der massiven Bastion. Trügten mich meine Augen, oder stiegen tatsächlich Rauchsäulen hinter der Mauer auf? Ich klopfte, rief und schrie, doch nichts rührte sich jenseits des Walls.

Ich wartete und wartete. Nachts hörte ich gar fremdes Gelächter und bemerkte lichten Widerschein in der Bewölkung über der Froststadt.

Dann aber stieß ich vor den Toren auf die längst verwitterten Überreste eines Zeltlagers und Ascheflecken. Darunter erblickte ich im klaren Eis noch ältere Rudimente seltsamer Kreaturen, und ich erkannte: Sie alle sind schon vor Ewigkeiten hier gestorben, darauf wartend, dass sich das Tor dereinst öffnen würde.«

—Reisebericht eines Unbekannten in der herzoglichen Bibliothek zu Paavi

DAS TRIDEKARION

☞ C 83

»Das Omen, die Vision: Oh, schenke sie mir noch einmal, Goldflüsterer ... das Klangstück im ewigen Eis zu suchen ... Ygren-Shanur ... Das Zeichen bewacht von einem der Unbezwingbaren. Der Klang ist kaltes Blut im Mund und das Signum ist Hass, doch es ist zu befreien, was die zwölf Verräter ihm genommen haben ... das Rätsel ... ja, die gefluteten Höhlen im ewigen Packeis, leuchtend wie das Nordlicht. Wir werden ihn finden, und wenn wir dabei vergehen sollten.«

—Schriftstück aus der tobrischen Burg Laescadir, bis 1011 BF Herzstück namenloser Umtriebe der Region

Vor Äonen wurde dem Gott ohne Namen von den Göttern Alverans der Name genommen und auseinandergerissen. Die 13 Namensteile, aus denen man erneut das machtvolle Tridekariion zusammensetzen könnte, sollen überall auf Dere verstreut liegen, in rätselhaften Verstecken und jedes bewacht von einem unbezwingbaren Wächter. Einen 'Buchstaben' des Tridekariions vermuten Anhänger des Namenlosen im Ewigen Eis der Klirrfrostwüste und geben Anlass für Reisen in die weiße Öde.

DIE SPHINX IM EIS

»Als aber das Zeitalter der Gryphonen zu Ende ging, da sprach Praios sein Urteil. (...) Jene, welche seinem blendenden Blick nicht standhalten konnten, verstreute er heimatlos in alle Winde, und als Sphingen suchen sie seitdem nach der Weisheit, die ihnen dereinst mangelte (...).«

—aus: Offenbarung der Sonne – Gespräche mit dem Götterboten, Hoher Lehrmeister Arras de Mott, Orden des Heiligen Hüters, 849 BF

»Wenn nun Greif und Sphinx gleichen Ursprungs sind, weshalb ziert ein Menschenhaupt den Leib? Ist es vielleicht so, dass die Sphingen gebrandmarkt sind mit dem Haupt derjenigen Wesen, die in einem jeden Zeitalter die Vorherrschaft haben? Wie wäre es sonst zu erklären, dass es bei Tsh'Awah in den Echsensümpfen eine steinerne Sphinx mit Echsenhaupt gibt, deren Flanken geschuppt sind wie die Haut eines jeden Echsenwesens?«

—Bewahrer Raqorium Muntagonus, Anmerkungen zum Original des Codex Sauris, 1000 BF



In einigen wenigen Schriftensammlungen Nordaventuriens finden sich eifersüchtig gehütete Berichte über einen verborgenen, weit im hohen Norden liegenden Ort, zu dem es hin und wieder Suchende verschlägt, um einen vagen Einblick auf das Unbegreiflichste zu erhalten: die Zukunft! Immer wieder gab es Wagemutige, die diesen Platz aufgesucht haben oder aufsuchen ließen, um Antworten zu erhalten, die ihnen niemand sonst geben konnte.

Wer den Ort durch Träume, Runenwerfen oder Visionen findet, stößt auf einen gletscherbedeckten Berg, auf dem sich scheinbar eine gewaltige weiße Kreatur niedergelassen hat. Wenn man näher kommt, erkennt man, dass es sich in Wahrheit um ein kolossales, nebelumflort Bauwerk aus Eis handelt. Mehr als hundert Schritt ist der gewaltige Löwenleib lang, und das stolze Haupt erhebt sich hoch über einem Eingangsportal, um das Eiskristalle wie Diamanten funkeln. Der rätselhafte Blick der Kolossalstatue ist – so kann einigen Berichten entnommen werden – meist nach Süden gerichtet. Anderen Legenden nach wandert das Bauwerk aus Eis auf wundersame Weise zwischen den Gipfeln der nördlichsten Gebirge und kann heute in den Nebelzinnen, morgen im Ehernen Schwert gefunden werden. Der Kopf des Eiskolosses ist menschenähnlich genug, um als Elf, Zwerg oder Mensch erkannt zu werden. Betritt man den ungewöhnlichen Ort, findet man im Inneren der von blaugrünem Dämmerlicht erleuchteten Leibeshöhlung ein Wesen von völlig gleichartigem Aussehen, das seine ins Leere starrenden Augen öffnet, sobald jemand die Halle betritt.

Es handelt sich bei diesem Geschöpf tatsächlich um eine der wenigen Sphingen, die sich auf dem Kontinent niedergelassen haben. Die Spur dieser Wesen zieht sich durch Legenden und Erzählungen vieler Völker, ihr Ursprung weist in den fernen Süden, nach Uthuria, und an einigen Orten Aventuriens findet man steinerne Sphingenbilder, so z.B. die Steinsphingen östlich des Raschtulswalls, allen voran jedoch das mysteriöse Sphinxmonument vor Fasar.

»Unter Deiner Führung werden Heere aufeinandertreffen, wenn Rache aus den Bergen jene schwächt, die sich eitel im gerechten Lichte sonnen und deren Herzen doch verschattet sind. Unvergessen macht die Schicksalsschlacht die Diener der Löwenhäuptigen. Zu neuen Prüfungen und zu neuem Glanze wirst du sie führen.«
—die Sphinx zum späteren Marschall des Theaterordens, Anshag von Glodenhof, 313 BF

Meist sucht man eine Sphinx auf, um die Antwort auf eine wichtige Frage zu erhalten, da sie alle Geschehnisse aus Vergangenheit und Zukunft sowie alle Weltenrätsel zu kennen scheint. Dennoch wirkt eine Sphinx so entrückt, dass man das Gefühl bekommt, sie sei am Gang der Welt vollkommen uninteressiert. Und ihre Antworten fallen meist so orakelhaft und doppeldeutig aus, dass ihre wahre Bedeutung oft zu spät offenbar wird. Marschall Anshag etwa führte zwei Jahrzehnte nach der obigen Prophezeiung siegesgewiss sein theaterritterliches Heer gegen die Priesterkaiser, in denen er jene erkannt zu haben glaubte, die sich 'eitel im gerechten Licht sonnten'. Doch war es sein eigener Orden, der von den Goblins der Sichelgebirge angegriffen und geschwächt wurde und in der folgenden Schlacht mit den Praios-Dienern zwar Unsterblichkeit in den Legenden und Geschichtsbüchern erwarb, aber dabei de facto unterging.

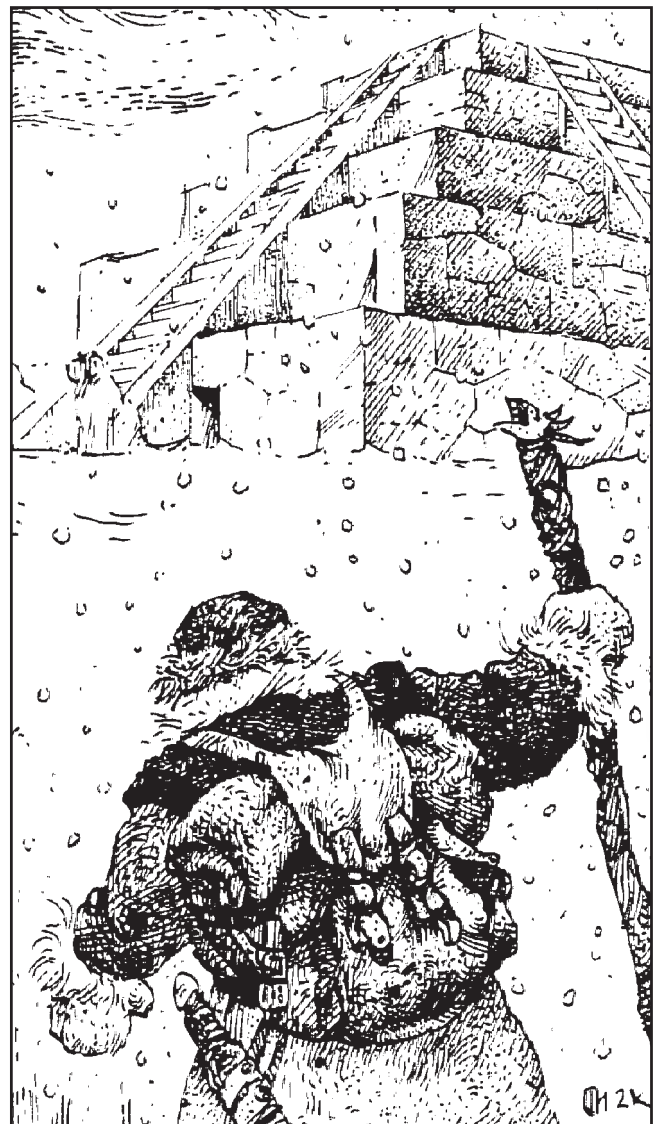
Im Spiel sollte die Sphinx daher als echtes Mysterium Verwendung finden, die allein schon Grund genug für eine Expedition in die frostkalten Nordlande darstellt.

Keine Macht Aventuriens kann eine Sphinx zu etwas zwingen, sie gibt nur Antwort, wenn es ihr gefällt. Falls man gegen sie Gewalt anwendet, weicht sie aus und verschwindet auf spektakuläre Weise; einen Sturz in eine bodenlose, sich plötzlich auftuende Gletscherspalte, oder das – keine Wellen verursachende – Eintauchen in ein Gewässer.

DIE PYRAMIDE IM EIS

»Langsam schälte sich aus dem Schneesturm über der Grimmfrostöde ein Hügel heraus. Und als wir näher kamen, erkannten unsere blinzelnden, von der grellen Helligkeit und dem beißenden Frost entzündeten Augen, dass dies keine natürliche Erhöhung war. Nein, denn staunend offenbarte sich uns eine Stufenpyramide aus Eis, die auf einer Anhöhe lag. Doch alle weiteren Gedanken waren schon bald eingefroren, es zählt nur noch eines: ein sicherer Unterschlupf vor dem sich nähernden Sturm, denn im Sockel der Pyramide gähnte ein verlockender, dunkler Eingang ...«

—Bericht einer unbekanntenen Abenteurerin in einer Schenke in Paavi





Sofern die Höhle, die sich schon bald als künstlich geschaffener Raum entpuppt, nicht bereits Bewohner hat – etwa schutzsuchende Nachtalben oder schlafende Bären – und sobald der Schneesturm sich gelegt hat, enthüllt eine weitere Erkundung so manche Besonderlichkeit: Es handelt sich hier um eine Zikkurat mit 5 Ebenen, die eine perfekte Kopie des Tempels der Roten Jaguare in Gulagal, 120 Meilen nördlich des Oberen Mysobs, ist (siehe *Meridiana* 197)!

Doch im Gegensatz zu dem im Moha-Dschungel gelegenen Gulagal ist dieses Monument nicht aus Stein, es ist aus blankem Eis geschnitten. Keine eisernen Katzen zieren die Treppenaufgänge, sondern lauernde Jaguare aus Firn. Dort, wo sich in Gulagal das Mysterium vom Kessel des Lebens aufzut, gähnt hier ein leerer Schacht. In zwei Schritt Tiefe ist er jedoch bereits zu Ende, und nur wer lange und ausdauernd gräbt, wird die Leichen vierer Wesen entdecken, die keines Aventuriers Auge je lebend erblickte: aufrechtgehende, luchs-köpfige Katzenmenschen, wie sie nur wenige Legenden aus Uthuria oder Myranor kennen.

Eine genauere Untersuchung enthüllt als Todesursache große Fleischwunden. Die Körper wurden hier offensichtlich bestattet, sie sind in breite Binden aus einem leichten, aber dennoch sehr festen, unbekanntem Stoff mit seltsamen, purpurnen Schriftzeichen gehüllt.

Wenn es gelingt, Stufen emporzusteigen, die so glatt sind, dass sich auf ihnen kein Schnee festsetzen kann, steht man vor einer Statue der luchs-köpfigen Jägerin *Zerzal*, der elfischen Personifizierung des Todes. An den Wänden der Pyramide gibt es Schriftbänder in Asdharia, die bestätigen, dass dieser Ort auch als ihr Heiligtum diene. Die Schriften überdecken und umspielen jedoch viel ältere Darstellungen: jaguar- und luchs-köpfige Katzenmenschen, die von Sonnenluchsen begleitet werden und auf gewaltigen Luchsen reiten, die nur Wissende als Lyncide erkennen; Yétis, Trolle und Riesen, die gen Himmel starren, von dem Bernsteinsplitter herabregnen, und doch nichts sehen, denn dort klafft nur ein gezacktes Loch im ansonsten unversehrten Relief. Leere Nischen verraten nicht, was hier einst stand.

Mit der Praiosscheibe wird ein weiteres Phänomen ans Licht gebracht: Je nach Sonnenstand wirft die Pyramide wie ein gigantisches Prisma ein bunt flackerndes Farbenmeer auf die Umgebung und kann meilenweit über die Öde strahlen.

DER HIMMELSTURM – STADT DER HOHELFFEN

☞ A 83

»... und es war eine Musik in der Luft, die etwas in uns zum Klingeln brachte und heimführte zum Licht. Unsere Leiber waren Klangkörper, unsere Seelen Saiten, die angeschlagen wurden, bei den Festen in den Hallen der Musikanten und Instrumentenbauer.«

—aus einer alten Sage der Firnelffen

»Nur wer aufwacht, kann seine Träume leben – und so weckte Pardona die Fenvar aus ihrem Traum und die Träumer wurden Shakagra.«

—aus der Chronik von Tieaha Mhagra,
aus der Sprache der Nachtalben transkribiert.

»Drei Tage nachdem wir das Grab im Eis hinter uns ließen, erhob sich vor uns ein gewaltiger flammenförmiger Fels wie eine Speerspitze in den Himmel. Pfeilschnell schossen wir auf den Turm zu, als plötzlich ein Ruck durch den Eissegler ging und unsere Kufen sich vom Boden lösten. Immer höher wurden wir getragen, doch als ob wir auf Firuns Atem dahinglitten, hatten wir scheinbar festen Boden unter uns. Während das Eis in schwindelerregender Tiefe immer weiter zurück blieb, hielten wir auf die Spitze der steinernen Flamme zu, an der einige seltsame Schiffe festgemacht waren.«

—Erzählung der Traviageweiheten Shaya,
Teilnehmerin der Phileasson Expedition

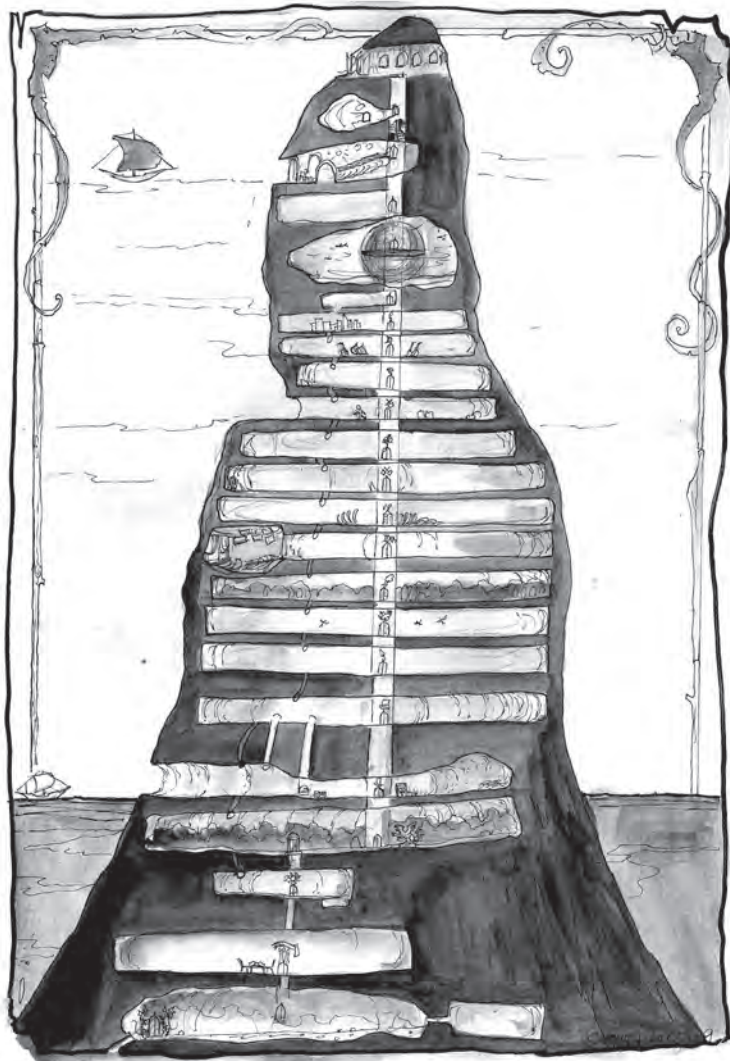
Vor der Expedition des Asleif "Foggwulf" Phileasson (nachzuspielen im Abenteuer **Die Phileasson Saga**) waren die Begriffe Himmelsturm und Pardona nur wenigen bekannt. Legenden berichteten davon, dass der Turm gebaut sei, damit sich das Himmelsgewölbe um ihn drehe, alte Elfenweisen und –sagen erzählten von der Begierden erweckenden Bhardona, ihrem namenlosen Wirken und ihrem Wohnort, der einst stolzen Stadt Ometheon, die ihres Schöpfers Hochmut zum Opfer fiel. Wie eine zu Stein erstarrte Flamme erhebt sich Ometheon, der Himmelsturm, einige hundert Meilen nördlich der Grimmfrostöde hoch über das ewige Eis der Klirrfrostwüste. Einst wurde er Zeuge von Hochmut und Fall eines Teils des Elfenvolkes, in seinem Schatten entstand das Volk der Firnelffen.

Vor vielen tausend Jahren bauten die Elfen prächtige Städte, und es entstanden Meisterwerke der Architektur und Magie. So zogen auch hier unter der Führung des Hochelfen Ometheon 700 Elfen aus zwölf Clans ein, um seinen Traum wahr zu machen: Der Elf war besessen von der Idee, dass es dem genialen Geist auch in der unwirtschaftlichsten Umgebung möglich sein müsse, zu überleben. Unter Ometheons Anleitung und mit ihren Fähigkeiten schufen sie eine Heimat voller Wunderwerke. Selbst ein Garten und ein riesiges Aquarium, mit Fischen aus den tiefsten Meeren, entstanden in den Tiefen des Felsens. Die heißen Quellen und Geysire in den Tiefen des Berges, die auch schon vor den Elfen anderen Wesen eine Heimstatt geboten hatten, halfen ihnen, in der eisigen Kälte zu überleben. Ihr Wasser wurde mit elfischem Wissen bis in die Paläste der Clans gelenkt.

Durch eine Intrige Pardonas wurde die Stadt Ometheons im sinnlosen Bruderzwist vernichtet. Die vertriebenen Elfen wurden zu den Firnelffen (siehe Seite 124ff.) und die zurückgebliebenen Anhänger Pardonas wurden Opfer ihrer Experimente. Heute lebt kein Elf reinen Blutes mehr im Turm, nur noch die von Pardona geschaffenen Nachtalben und die Wächter: Kreaturen, die halb Elf, halb Daimonid sind.

»Pardona hat uns die Freiheit des Geistes geschenkt, kein Gewissen plagt uns, keine Tat macht uns grübeln, kein Feind schreckt uns.«
—der Nachtalb Darqatli im Gespräch mit dem gefangenen Beorn

Viele Forscher würden alles dafür geben, die Geheimnisse des Turmes zu studieren, die alten Zauber der Elfen zu ergünden und die Theorie zu prüfen, ob sich der Turm tatsächlich im Schnittpunkt mehrerer arkaner Kraftlinien befindet. Immer wieder brechen Abenteurer auf, um die Schätze von Ometheons Volk, alte magische Wunderwerke, Artefakte und Bücher,



aber auch Endurium, Meteoreisen und Gwen Petryl zu finden, doch keiner kehrte bisher zurück.

Pardona weiß, dass durch Phileassons Expedition der Himmelsturm von einer entrückten Elfenlegende zur Tatsache wurde, die heute vielen abenteuerlichen Forschern und Magiern bekannt ist. Um ihr Volk und ihr Werk vor weiteren "Besuchen" zu schützen, lässt sie ihre ehemalige Heimstatt von 13 Gletscherwürmern bewachen und im Turm hält ihr Volk ewige Wacht.

LYNCIDE, DIE KRALLEN AUS DEM GRAB

👁️ A 83

In der Nähe von Orten, denen die Legenden eine Verbindung zu den zauberkräftigen 'Alten Alben' oder Hochelfen nachsagen, kann man die Leichen von Grabräubern und Totenschändern finden, die – oft noch ein hochelfisches Schmuckstück in der Hand tragend – von Raubkrallen bis zur Unkenntlichkeit zerrissen wurden und deren Geruch Hunde aufheulen lässt. Über viele hochelfische Grabstätten scheint noch immer ein Hauch der schwindenden Macht der hochelfischen Todesgöttin Zerzal zu wachen: Lyncide, Geistwesen aus fremden Sphären, die in früheren Äonen Geisterdiener und -berater der Gryphonen waren und dem Gefolge Zerzals zugeschrieben werden, verfolgen Grabräuber unerbittlich und besiegeln meist ihr Schicksal. Diese Rächer ähneln einem zwei Meter großen

weißen Luchs mit bernsteinfarbenen, glühenden Augen. Obwohl ihr Knurren und Fauchen jeder hören kann, sind sie doch nur für den Frevler sichtbar. Der Lynx erreicht den Leichenschänder W20 Stunden nach dem Diebstahl und stellt ihn zum Kampf, ganz egal, wo er sich gerade aufhält.

Inwiefern eine Verbindung zu den Abbildungen der Eispyramide (siehe Seite 167) und ähnlichen Abbildern besteht, die Entdecker in Uthuria fanden, ist ein Feld, das die abenteuerliche Wissenschaft noch erforschen muss.

Lynx

INI 17+1W6	PA 14	LeP 50	RS 6	WS 12
Prankenhieb:	DK H	AT 17	TP 1W6+6	
Biss:	DK H	AT 17	TP 2W6+4	
GS 20	AuP 120	MR 18	GW 19	

Besondere Kampfregeln: Anspringen (10), Verbeißen, Gezielter Angriff, Doppelangriff (Prankenhieb und Biss), Immun gegen profane Angriffe*, Schweben, Unsichtbarkeit (nur vom Frevler zu sehen)**, Durch Wände gehen

* Ein Lynx kann nur durch Magie, magische oder geweihte Waffen verwundet werden.

** Wer dem Angegriffenen im Kampf gegen den Lynx beistehen will, erhält einen Abzug von 6 auf Attacke und Parade, da er seinen Gegner nicht sehen kann.

DAS EI DES ANCARION

👁️ B 70, 149

Tatsächlich befand sich bis vor wenigen Jahren unter den Gletschern des Yeti-Landes ein Ei des Ancarion. Bis heute ist unbekannt, was den Roten Marschall veranlasste, es hier zu deponieren. Ob er hoffte, dass die Feuerschlote es wärmen würde oder ob er hoffte, dass seine Brut das Erste Schwarze Auge würde gewinnen können, oder ob womöglich die Trolle es aus dem Bruttal raubten liegt hinter dem Ymras Schleier verborgen. Fakt ist, das Pardona das Ei fand und es ihr sogar gelang, es auszubrüten. Damit hat sich mit Gabijananer eine junge Kaiserdrachin der Dunkelelfe angeschlossen, die nach den Ereignissen der **Drachenchronik** zurück in ihre Heimstatt kehren wird – und ihr Domizil vermutlich ebenfalls im Ehernen Schwert errichtet.

DIE ORGEL DER LETZTEN MELODIE

»Zärtlich schmeichelt der Wind um Saiten aus Eis. Zornig bläst er in turmhohe Orgelpfeifen, und sanft streichelt er eisige Klangkörper. Stets schweben Töne wie Vögel in der Luft. Sie umkreisen deine Gedanken, und das Eis spricht eine Melodie des Friedens. Kannst du sie hören?«

—die Firmelfe Ohaia Kristalltau

Seit Jahrhunderten schafft und formt eine Gruppe Firmelfen aus Eis ein Instrument, wie es Aventurien noch nicht gesehen hat: halb Harfe, halb Orgel soll es eines Tages 'Die letzte Melodie' singen. Ein Lied des Friedens und der Harmonie, das sich seit Jahrhunderten immer wieder gegen neue Bedrohungen wendet: Nachtalben, Frostwürmer und Nagrachs Wirken. Wenn sich die Bedrohungen änderten, wurde auch das Instrument angepasst, um das Lied entsprechend zu formen. Jedes Mal wurde das Spiel



komplizierter und undurchschaubarer, selbst für die Erbauer. Inzwischen haben sich die Melodie und ihr Instrument verselbstständigt – in dieser Reihenfolge. Vielleicht ist es nur Zufall, dass sich hier Nagrachs Kälte weniger schnell ausgedehnt hat, aber es mag sein, dass das Lied bereits seine Wirkung entfaltet ...

Hier entstand ein Sanktuarium gegen Gloranas Seelenkälte, doch was mag geschehen, wenn sich Nachtalben oder Glorania hier einschleichen und beginnen, das Lied zu pervertieren und die Eisorgel für ihre Zwecke zu benutzen?

DAS TAL DER HERRIN

☞ A 72

Im Norden der Grimmfrostöde liegt ein verborgenes, durch vulkanische Quellen erwärmtes Tal. Zwischen einem dunkelblauen Gewässer und einer steilen Felswand erstrecken sich Felder, die darauf hindeuten, dass hier zivilisierte Wesen leben. Ein fünf Schritt hoher Steinwall schützt das Gelände, und Öffnungen im Fels deuten auf die Behausungen der Bewohner des Tales hin. Schwarzgewandete Ritter mit Vollhelmen stehen am Torhaus Wacht, über dem eine geflügelte Sonne prangt, und lassen einen jeden herein, der Einlass begehrt – aber niemanden wieder heraus ...

Nachtalben und Harpyien halten hier Wache und passen auf, dass Pardona nicht ihre Versuchsobjekte entlaufen. Keiner der Menschen, die hier leben, ist in Freiheit geboren. Seit Generationen züchtet Pardona hier Sklaven für ihre Experimente und Arbeitssklaven für den Himmelsturm. Wem es gelingt, hier einzudringen, der wird verzweifeln, weil keiner der vermeintlichen Gefangenen fliehen will, da er nur dieses Leben kennt. Und wie vermag man etwa 100 Menschen, deren Sprache das Wort "Freiheit" nicht einmal kennt, auf dem langen Marsch durch Eis und Schnee versorgen? Vielleicht klopfen die Helden aber auch selbst zitternd an das Tor, weil sie sich hier eine sichere Bleibe vor einem Schneesturm oder verfolgenden Weißborkhorden versprechen ...

DIE BLUME NURDABAN

»Genau im Mittelpunkt der Grimmfrostöde gibt es ein tiefes, lotrechtes Loch, auf dessen Grund sich in der Mitte ein kleiner Weiher findet, der nicht mehr als einen Schritt misst. In der Mitte des kristallklaren Wassers schwimmt ein Blatt, einem Seerosenblatt nicht unähnlich, nur dass es nicht herzförmig, sondern rund ist. In der Mitte dieses Blattes sprießt eine Blume, nicht groß und prächtig, sondern klein, mit behaartem Stängel und einer winzigen achtblättrigen, weißen Blüte. Das ist die Blume Nurdaban, von der es nur eine einzige gibt und von der ein einzelnes Blütenblatt jede Krankheit zu heilen vermag. Aber nun gib Acht: Die Blume blüht nur zur Sommersonnwende, dann, wenn des Herrn Praios' Strahl in das Loch fällt, für eine Stunde. Und wenn du ihr ein Blütenblatt auszufst, dann sei vorsichtig, denn verletzt du das Blümlein oder nimmst ihm mehr als ein Blatt, dann welkt es und geht ein. Jeder Schnee-Elf weiß, wo du Nurdaban finden kannst, aber er wird es nie, niemals verraten.«

Obiges Märchen erzählte man sich ursprünglich im Bornland und Svellttal, aber inzwischen hat es seinen Weg über diverse Sagensammlungen bis hinab nach Garetien und Albernia

gefunden. Der Name Nurdaban leitet sich vermutlich vom elfischen nurdra'bian (Leben-Gras) ab.

Obwohl der Ort, wo diese Pflanze zu finden ist, mit dem "Mittelpunkt der Grimmfrostöde" genau beschrieben zu sein scheint, wurde er dennoch bislang nicht entdeckt. Zum einen lässt der Begriff Mittelpunkt mehrere Deutungen zu, etwa den Flächenschwerpunkt oder den Schnittpunkt der größten Ost-West und Nord-Süd-Ausdehnung. Abgesehen davon lässt sich ein solcher Punkt mit der aventurischen Vermessungstechnik nicht exakt bestimmen, zumal sich die nötigen Instrumente in der extremen Kälte der Öde verziehen und ungenau werden. Dennoch haben Verzweifelte, etwa reiche Kaufleute, deren geliebtes Familienmitglied an einer unheilbaren Krankheit leidet, schon Expeditionen ausgerüstet, die nach der sagenhaften Blume suchen sollten. Und in der Vergangenheit wurde die Sage von Glorana oder anderen weltlicheren Schurken eingesetzt, um eine wagemutige Expedition in die Falle zu locken.

EGILS ENDE

»Die Fahrt hatte einen guten Verlauf genommen, erst zwei fette Händler, und dann konnten wir noch den Walfänger versenken. Als der Kapitän mit seinem Schiff unterging, rief er noch was zu uns rüber. Zwar verstand ich nichts, doch es hörte sich schon sehr wie eine Verwünschung an. Und nur ein paar Stunden später geschah es. Mit Brausen und Zischen raste eine Windhose auf uns zu, ergriff – so wahr ich hier stehe, das wohl! – Egils Otta und hob es empor. Dann änderte der Sturm seine Richtung und zog hinüber zur Grimmfrostöde. Dort hat er wohl Egil und seine Mannschaft im Eis zerschmettert, zusammen mit der ganzen Beute, die wir auf Egils Otta gelassen hatten, um sie später daheim zu teilen.«

—Augenzeugenbericht des uralten Karven Karvenson, der die Katastrophe im Jahre 936 BF von einem anderen Schiff aus beobachtete

Einige alte Nivesen und auch die Firnelven, die an der Westküste der Grimmfrostöde leben, können sich durchaus an den Wirbelsturm erinnern. Auch findet man bisweilen Planken und andere Teile, die eindeutig von einer thorwalschen Otta stammen. Egil selbst und der Schatz, den er mitgeführt hat, wurden aber bislang nicht gefunden. Die Thorwaler senden bisweilen Expeditionen in die Grimmfrostöde, um die Gebeine von Egil und seiner Mannschaft zu bergen und standesgemäß zu bestatten, während Abenteurer von eher zweifelhaftem Ruf sich bislang erfolglos auf die Suche nach dem Gold begeben haben.

OASEN DER JUNGEN GÖTTIN

☞ B 80, 119

»... Obwohl wir die Bestie nicht gesehen hatten, wussten wir: Nur ein Schneelaurer konnte das angerichtet haben. Die eine Hälfte unserer Schneedachse war tot, die andere versprengt. Wir mussten nun unsere Schlitten selbst ziehen und hatten kaum Vorräte mehr. Ohne Zugtiere für unsere Schlitten waren wir verloren, das wussten wir. Nach vier Tagen knurrten unsere Mägen so laut, dass die Berge das Echo zurückwarfen. Einen weiteren Tag später ließen wir zwei Schlitten zurück und aßen die Geschirre. Gegen Abend dachten wir dann, dass der Hunger unsere Sinne narrete, als wir vor uns Bäume und Blumen aus dem Eis sprießen sahen. Bunte Vö-



gel sangen in den Zweigen, Eidechsen huschten über den Boden, Käfer summten in der Luft, und durch das klare Eis schwammen sogar kleine Fischlein. Die Blumen wuchsen und vergingen, änderten Farbe und Gestalt, so dass man zusehen konnte. Wir fanden süße Früchte, von denen wir uns nähren konnten ...»

—unbekannter Abenteuer, aufgeschnappt in einer Kneipe in Riva

Mehrere Aussagen bezeugen das oben geschilderte Phänomen, das bisweilen als Tsa-Oase bezeichnet wird. In einem Gebiet von bis zu zweihundert Schritt Durchmesser wachsen allerlei Blumen, Bäume und Gräser direkt aus dem Eis, ohne dass es hier auch nur einen Deut wärmer wäre als außerhalb der Oase. Die verschiedenen Pflanzen wurden an keinem anderen Ort Aventuriens entdeckt, und man sagt Kräutern starke Heilwirkung nach, sogar gegen schwerste Krankheiten wie Lykanthropie oder gar Duglumsfäule. Allerdings muss der Kranke, der sich Heilung erhofft, schon in den Norden reisen, denn jede Pflanze, die man in einer Tsa-Oase pflückt, erstarrt zu Eis, sobald man den Kreis des Lebens verlässt, und schmilzt, wenn man in wärmere Gefilde vordringt. Vergreift man sich an den Tieren, verschwindet die Oase gar sofort.

Tsa-Oasen sind nicht an einen Ort gebunden; sie vergehen und entstehen an anderer Stelle neu. Ob nur eine oder mehrere von ihnen Bestand haben, ist nicht bekannt. Sie sind ein höchst seltenes Phänomen, und sollten im Spiel daher sparsam verwendet werden. Sie können zum einen selbst Ziel einer Queste sein, zum zweiten haben Sie als Meister ein Werkzeug an der Hand, um Ihre Gruppe in einer völlig verfahrenen Situation vor dem Verhungern oder Erfrieren zu bewahren.



WEITERE MYSTERIEN DES HOHEN NORDENS

AGAM BRAGAB – DER POLARDIAMANT

»Vor vielen, vielen Jahren, als es noch keine Menschen und keine Elfen gab und nur Götter und Zwerge in Aventurien lebten, stolperte Rukus der Zwerg bitterlich schluchzend durch einen dunklen Stollen, dem Tageslicht entgegen. Rukus hatte einem Freund einen kleinen Goldklumpen gestohlen. Man hatte ihn dabei erwischt und vor den Thronrat gezerrt.

Rukus' Verbrechen war eins der schwersten im ganzen Zwergereich, und so konnte der Rat nur ein Urteil fällen: Verbannung!

Darum trottete Rukus mit hängendem Kopf durch den Gang, der ihn zur Erdoberfläche führen sollte. In seinem ganzen Leben würde er Murkhall, den Berg, in dem das Zwergenvolk lebte, nie wieder betreten dürfen. Ein Zwerg lebt sehr lange und Rukus war noch jung, nicht einmal sechzig Winter alt.

Dicke Tropfen rollten über Rukus' Wangen und tränkten seinen kupferfarbenen Bart. Seine Augen brannten und sein Blick war trüb. Der Gang vor ihm wurde heller. Die Außenwelt konnte nicht mehr fern sein. Rukus stieß einen tiefen, verzweifelten Seufzer aus, und gerade in diesem Augenblick stolperte er über einen Stein. Rukus stürzte, schlug sich das Knie auf, fluchte einen Zwergenschwuch, rappelte sich wieder auf und versetzte dem Stein einen Tritt. Der Brocken kollerte ein, zwei Ellen weit über den Boden. Rukus fluchte noch einmal, weil er sich die Zehen gestoßen hatte.

Er warf einen empörten Blick auf das Hindernis – und riss die Augen auf. Heftig zwinkerte er die Tränen fort. Der Steinbrocken, das ärgerliche Hindernis, war das nicht ein Edelstein, ein Diamant,

so groß wie ein Zwergenkopf? Nein, es konnte keinen Zweifel geben – sogar ein jugendlicher Zwerg wie Rukus sieht so etwas mit einem Blick.

Blitzschnell hob Rukus den Stein auf, presste ihn mit beiden Händen gegen die Brust und rannte los. Er lief und lief, bis er wieder vorm Tor von Murkhall stand. Den Wächtern brauchte er nichts zu erklären; sie warfen nur einen Blick auf den Diamant und öffneten das Tor. Rukus aber eilte geradewegs zum König, warf sich vor ihm auf die Knie und streckte ihm den Stein entgegen.

Natürlich wurde Rukus in Gnaden wieder aufgenommen. Der König selbst schliiff den Diamant, und in einem Sommer und zwei Wintern schuf er einen Zwergenbrillanten von fast unerträglicher Schönheit. Nach dem Schleifen war die gleißende Kugel immer noch so groß wie ein dicker Apfel. Der König gab dem Stein dann auch den Namen Agam Bragab, was so viel heißt wie Leuchtapfel. (Die Zwerge sind ein nüchternes Volk, für blumige, poetische Namen haben sie nicht viel übrig.) Der Stein Agam Bragab war lange Zeit die Zierde des Thronsaals in Murkhall. Doch eines Tages verliebte sich Zwergenkönig Fasfa in Ifirn, die Tochter des Wintergottes. Um die kühle Schöne zu gewinnen, versprach ihr der König sein ganzes Reich, alle Zwerge sollten Ifirns Sklaven sein, doch die Göttertochter lachte nur.

„Hier, nimm Agam Bragab!“, flehte König Fasfa. „Dieses Geschenk wird mit seinem Feuer dein Herz erwärmen.“

„Ich nehme es nur an, damit du nicht glaubst, etwas versäumt zu haben“, erwiderte Ifirn, ergriff den Stein und verschwand für immer aus Murkhall.



Der Zwergenkönig grämte sich von da an unablässig und wurde schließlich von seinem Volk, das sich einen fröhlichen König wünschte, vom Thron gestoßen.

Ifirn aber besprach den Stein, erfüllte ihn mit ihrer göttlichen Kraft und verwendete ihn, um das Herz ihres Reiches zu markieren.

Und so kommt es, dass Seefahrer und Wanderer Ifirn zu Dank verpflichtet sind, denn wie sollten sie sich sonst in der Nacht orientieren, wenn es nicht den Nordstern gäbe. Und dieses Himmelslicht ist nichts anderes als eine Spiegelung Agam Bragabs am Dach des Himmels.«

—aus der Sage vom Agam Bragab wie sie bei den Menschen erzählt wird

Die Legende vom Polardiamanten kennt jedes Kind in Aventurien, dennoch ist es fraglich, ob dieser größte und reinste aller Diamanten überhaupt existiert. Der berühmte, mittlerweile verstorbene Alchimist und Mineraloge Tyros Prahe hatte ein halbes Dutzend Expeditionen ausgesandt, da er die Härte und Reinheit des Agam Bragab als Katalysator für ein großes Experiment benötigte, das die Grenzen der Alchimie sprengen sollte. Andere schätzten hingegen nur die Ästhetik und den Materialwert dieses Schatzes – oder aber auch die phexgefällige Meisterleistung, einer Göttertochter ihr Kleinod zu stehlen: Diebe aus Phexcaer, gierige Edelsteinsammler, Ingerimm-Geweihte und auch die Wilden und Roten Zwerge suchen auf dieser Basis nach dem Agam Bragab, während Rastullah-Anhänger den Riesendiamanten als Symbol der Allmacht ihres Gottes sehen. Verträumte Bardensingen davon, dass dieser Stein einst als Stern vom Himmel gefallen sei, wo heute die Namenlose Sternenleere gähnt, und irgendwann den Zwölfkreis vollenden und Gesetz und Liebe vereinigen wird. Sphärologen glauben,

einen Bezug zum adamantenen Bollwerk des Mysteriums von Kha herstellen zu können.

Die Spitzhacke, mit der der Diamant angeblich aus der Erde gelöst wurde, befindet sich heute in der Waffensammlung Ilmenstein. Wenn Sie den Polardiamanten nicht nur als Lockmittel für Reisen ins Eis verwenden wollen, so bietet sich an, das einst von Tyros Prahe erdennene und von einem Nachfolger ausgeführte Experiment mit seinen möglicherweise fatalen Folgen genauer zu betrachten. Zudem eignet sich der Stein, den fast jeder Aventurier aus Märchen kennt, als Zankapfel, den jede der oben genannten Gruppen als ihr legitimes Erbe und Eigentum betrachtet.

DAS ERSTARRTE WAMS DES BELSHIRASH

»Hiermit deklarieren wir die berüchtigte Schriftrolle 237 zum Phantasmagoricum und untersagen weitere Forschungen zum sogenannten Sündergewand. Alle Elaborate zu den angeblich zwölf bzw. dreizehn erzdämonischen Gewandteilen, apostrophiert als Dämonenkrone, Eisenkragen des BLK, Stachelpanier des BLH, Fließender Mantel der CPT, Trippelnde Stiefel des LGM, Untragbares Halsband der TGT, Spiegelmaske des AMZ, Erstarrtes Wams des BLS, Wandelndes Tuch der ASF, Gestohlene Brosche des TSF, Wimmelschurz der BLZ, Vierfarbige Handschuhe des AGM und –zensiert– Gürtel der BLL sind der Akademieleitung unverzüglich zur Verwahrung zu übergeben. Zudem möchten wir allgemein anmerken, dass den Aussagen und Ansichten unserer Gäste mehr gesunde Kritik entgegengebracht werden möge.«

—Interner Obstruktionserlass der Schule der Austreibung zu Perricum, Vize-Spekabilität Selara Moriani, 1019 BF



»So wie es die Rollen sagen, ist der faulende Paschach von Warunk im Besitz der Kette Thargunithots, während dieser Sohn einer Sumpfviper, Darion Paligen, den Mantel der Charyptoroth an sich gerissen hat. Ich vermute, ihr Kinder der weisen Schlange, dass noch zumindest drei weitere Teile des Frevlergewandes in die gierigen Hände von Daemiurgen fallen könnten.«

—Erzmagus Dschelef ibn Jassafer vor dem Gildenrat zu Punin, 1023 BF

Die archaische Sage vom dämonischen 'Frevlergewand', das einst am letzten Tag der Welt vom größten Erzfrevler getragen werden wird, zieht sich durch dunkle Schriften, auf die man erst im Zuge von Borbarads Rückkehr aufmerksam wurde. Schon früher sollen Dämonenpaktierer wie die große Pardona, Fran-Horas und natürlich der Dämonenmeister ein oder gar mehrere Teile dieser höllischen Hülle getragen haben, doch es konnte stets verhindert werden, dass sich alle zusammenfinden.

Von *Nagrachs Erstarrtem Wams* heißt es, Firundiener hätten es in Dunkler Zeit im Hohen Norden in Eis einschließen können, wo es auf ewig sicher vor den Sündern sein sollte. Mit dem Wachsen von Nagrachs Macht in Aventurien wuchs auch die Zahl derer, die sich gerne mit Nagrachs Wams schmücken würden – allen voran die Eiskönigin Glorana. Ihre Schergen wie *Dukor Dreihand* und seine Greifer versuchen, Geweihte des Firuns zu entführen. Sie schleichen sich bis zu fernen Tempeln des Winterherrn, um den verborgenen Hort des Wamses in Erfahrung zu bringen. Vielleicht harrt es im Firn des heiligen Asainyf, vielleicht in einer tiefen Eishöhle der Grimmfrostöde oder aber im Leib des sprechenden Eisberges Goraanthan.

DIE BÄRENINSELN

☉ A 78

Glaubt man der Legende, dass unter den ewigen Eismassen des hohen Nordens die Kreaturen des Namenlosen begraben sind, dann stimmt es bedenklich, dass die Bäreninseln nicht von Firuns Element bedeckt sind, obwohl sie es in diesen Breiten eigentlich sein müssten. Anscheinend hat das frostige Gefängnis des Rattenkinds hier eine Bresche, und tatsächlich hat seine Macht die Reelianer korrumpiert, allerdings ahnen diese nichts von der Namenlosen Beeinflussung. Und da sich der Namenlose die Reelianer zu Dienern gemacht hat, fährt auch jedes Schiff, auf dem sich ein Insulaner befindet, nicht mehr unter Efferds Segen, was wiederum erklärt, warum bislang kein Reelianer die Insel verlassen konnte ...

Mit dem "Alten mit den Krallen" verehren die Reelianer nicht den wirklichen Tierkönig, sondern eine Kreatur, die sich gezielt gegen Firuns Geschöpfe wendet. Bei dem Wesen handelt es sich um einen Daimoniden aus einem Firunsbären und einem Usuzoreel, den Pardona einst erschaffen hat, wahrscheinlich, um dafür zu sorgen, dass die Inseln tatsächlich fest in der Hand des Namenlosen bleiben. Diese sinistre Kreatur, ist in der Lage ihre Umgebung in einen eigenartigen Blutrausch zu versetzen und so gegen ein bestimmtes Ziel zu richten. Vermutlich wurden die Reelianer bei der Entwicklung ihres Glaubens von schon auf den Inseln ansässigen Bewohnern angeleitet, die die schon seit Urzeiten vorhandenen Bärenmonumente anbeteten. Allerdings ist nichts über die Pläne bekannt, die der

Namenlose mit den Dörflern im Schilde führt. Die Menschbär-Chimäre, von denen eine Matrosin erzählt, kann schlicht eine scheußliche Missgeburt aufgrund von Inzucht sein, ist aber vielleicht auch auf das Wirken Pardonas zurückzuführen, die in den letzten Jahren immer wieder einmal ihre Experimente auf den Inseln durchführte, um sogenannte Homursi, also Menschbären, zu schaffen.

Auch Schergen der Eishexe Glorana und der Herzogin Geldana von Paavi nutzen die Inseln. Vor allem im Winter dienen sie ihnen gerne als Vorposten auf ihrer weiteren Reise in Firuns Reich oder die Grimmfrostöde.

DIE İFİRNSLOHE

Der Vidsandr *Ifirnslohe* ist das einzige Schiff, das im Winter selbst durch das Packeis fährt. Hetmann Liskolf Baerhildson (*981 BF, weißblonder Bart, bernsteinfarbene Augen, verkniffener Mund) nahm 1008 BF an einem Überfall auf Teremon teil. Ein Feuer-Elementarist wollte die Ifirnslohe in Flammen aufgehen lassen, ein Zauberpatzer ließ jedoch einen Feuergeist in das Holz des Schiffes fahren. Seitdem sind die Planken seltsam warm und der Kiel schneidet durch Eis wie ein heißes Messer durch Butter.

Liskolf ist so weit wie kein Kapitän vor ihm in das Packeis vorgedrungen. Er handelt mit Yetis, Firnelffen und sogar einigen verschleierte Trägern von schwarz glänzenden Schwertern in den Tiefen der Klirrfrostwüste. Er ist nicht abgeneigt, gegen gutes Geld Passagiere mitzunehmen oder das Schiff für viel Gold ganz in den Dienst einer Expedition zu stellen. Da er im Horasreich und Albernia als Pirat gesucht wird, nimmt er auch gerne das Angebot an, dass hochstehende Personen für ihn einen Gnadenerlass erwirken. An Bord herrscht ein striktes Verbot von leicht entzündbaren Schnäpsen wie Premer Feuer, so dass die Stimmung der Matrosen trotz des stets warmen Plätzchens eher schlecht ist.

Oft sieht man den Kapitän mit seinem Schiff reden, um den launischen Feuergeist einerseits zu reizen, wenn er schläfrig ist und das Eis das Schiff zu zerdrücken droht, andererseits zu beruhigen, bevor sein Zorn das Schiff in Flammen aufgehen lässt.

DIE WACHT DER NORG NORG

☉ B 138

Zu Beginn des siebten Zeitalters der vielgliedrigen Rassen gelangte die Brutkönigin eines Insektenvolkes in den Norden. Sie folgte der Legende einer fliegenden Stadt, die einst von ihrem Volk verfolgt wurde, Ihr Bauch war angeschwollen von der Last vieler tausend Eier, dem Grundstock eines neuen Krieger-Stammes, der auch hier die Herrschaft der Insektoiden besiegeln sollte. Niemand weiß mehr, was den Unmut der Yetis erregte, doch die Königin wurde von ihnen dorthin verschleppt, wo ihr ihre Krieger nicht folgen konnten; In die lähmende Kälte des Eises. Seither liegt sie in einem derzeit vom Stamm der Norg Norg bewachten Eislabirinth.

Als viele Zeitalter später einige Nachtalben auf ihrem Zug gen Myranor das Labirinth erforschten und die Königin entdeckten, beschlossen die Norg Norg, ebenso die Passage zu und vom Ostkontinent zu behüten, denn sie rechnen immer noch mit der Wiederkehr der ihnen verhassten Nachtalben oder ihrer Diener.



DIE ORKGÖTTER DES HOHEN PORDEPS

☞ A 138



Orks neigen dazu, jede gehörnte übernatürliche Entität als Erscheinung des Brazoragh zu betrachten, wenn sie dem Bild des schwarzen Stieres nicht allzu sehr entgegensteht. Dies hat vermutlich auch dazu geführt hat, dass bei den Schurachai Karmorrhagh verehrt wird, der auf eine Manifestation des Dämons Karmoth zurückzuführen sein dürfte. Der Efrun-Glaube der Schurachai zeigt Ähnlichkeiten zu archaischen Firun-Kulten und der Name mag einer Verschmelzung mit einem alten Efferd-Kult oder der Frunu der Fjarninger entstammen. T'Eirras Tochter Brthona ist unverkennbar die finstere Elfe Pardona, die seit Jahrtausenden den eisigen Norden mit ihrem Wirken prägt und gegen deren Kreaturen auch die Schurachai in ihrer Vergangenheit kämpfen mussten. Eine Verehrung des Ottergottes Ghurkch ist bisher nur von den Schurachai bekannt.

EXPEDITIONSLAGER DES HORASREICHS

☞ B 63, 118

Auf der blühenden Insel Nauriti im Golf von Riva liegt ein 'geheimes' Lager des Horasreichs, von dem aus im Sommer manchmal Forschungsreisen in den hohen Norden aufbrechen. Einst kurzerhand an einem Vinsalter Logentisch aus Entdeckerlust, Expansionsträumen und Weinseligkeit geboren, dämmert die Blockhütten- und Zeltsiedlung heute vor sich hin. Hier hausen ein Dutzend Gelehrte und Avesfreunde sowie dreißig norbardische Rabbutniks und Matrosen, ernähren sich von Kaldaunen und schauen einmal täglich im Flaggenlager nach dem Rechten, das vorsorglich fünfzig frischbestockte Horasfähnen für die Landnahme bereithält. Am besten ausgerüstet sind die Prospektoren, die den Gerüchten von

Endurium im Eis nachgehen und nach neuen Goldvorkommen für die Horasdormünzen suchen. Die Öffentlichkeit und der Kaiserhof wissen nichts von dem Privatunternehmen einiger murakianischer Patrizier und Höflinge. Das Lager wird von der Kogge *Firunsstern* versorgt, die Karavelle 42 *Murak* liegt leckgeschlagen am Strand. Der von Frostbeulen geplagte Lagerleiter und selbsternannte 'Vize-Exarch der Transborealischen Gestade', Cavalliere *Aurelian von Venga*, liegt meist in seinem Hotel in Riva. Die Abwesenheit von Soldaten hat sich schon als abträglich erwiesen, als vor einiger Zeit Thorwaler die Nordlandforscher herumschubsten.

RYL'ARC

Ryl'Arc für den eiligen Leser

Einwohner: etwa 1.000, davon 350 Nachtalben, etwa 500 Wächter, 180 Sklaven verschiedenster Völker

Herrschaft / Politik: Theokratie, gelegentlich auch 'Götterherrschaft' (Pardona)

Garnisonen: 500 Wächter, viele waffenfähige Nachtalben

Vorherrschende Religion / Tempel: Pardona (zwei Tempel), geheimer Kult der alten Elfengötter, unterdrückte Glaubensrichtungen unter den Sklaven

Magie: alle Nachtalben magisch begabt, zahlreiche Zauberweber

Einflussreiche Clans: Nai Gwesyril, Nai Nartharil, Nai Kzedharil

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Darkatli Finsterklinge (angesehenster Krieger der Nachtalben), Khydaka Eisblüte (heimliche Anhängerin der alten Elfengötter), Feyangola Finsterblick (Auge des Namenlosen im Ewigem Eis), die Schwarzen Mahre (außerhalb der Kuppel)

Gasthäuser / Schänken: keine

Handel und Gewerbe: wenig Handel mit Menschen und Yetis, vor allem Schwarzstahl für Kalk und Pottasche für die Glasproduktion, sowie Sklaven. Untereinander wird Tauschhandel betrieben.

Besonderheiten: älteste Stadt der Nachtalben (seit hochelfischer Zeit), archaische Turmbauten (die älter als das Volk der Nachtalben sind), Aufbewahrungsort uralter Geheimnisse

Stimmung in der Stadt: Das neue Zeitalter hat eine Aufbruchstimmung unter den Nachtalben erzeugt, die geprägt ist vom Willen zur Macht und dem Fanatismus, den ein Leben in der Gegenwart einer Göttin mit sich bringt.

Was die Nachtalben über ihre Stadt denken: "Ryl'Arc ist das Heim der Göttin und war vor allen heutigen Städten des Kontinents und wird noch sein, wenn alle anderen Städte wieder zu Staub zerfallen sind."

DIE STADT

»Die Städte der Nachtalben erscheinen dem Rausch eines Krautsüchtigen entsprungen. Türme von kunstvollster Form, doch keine Form, wie sie sich ein Mensch erdenken würde, Statuen von lebendiger Schönheit und zugleich doch so widernatürlich, dass man meint, dem Wahnsinn anheim zu fallen. Ein lichtloser Himmel



aus Glas überspannte jene iblisverfluchte Stadt, erleuchtet nur vom Widerschein kalter Zauberlichter in den Türmen. Laute Klänge erscheinen wie unwirklicher Sphärenschall, und gewaltige, tentakelbewehrte Schatten wälzen sich in der Schwärze jenseits der kristallinen Wälle, auf dass man meint, den Verstand verloren zu haben. Wären nicht jene Söhne und Töchter der Tollkühnheit am Tor der Wächter vorbei zu jener Stadt hinab gestiegen, würde ich meinen, dass meine Erinnerungen daran nichts anderes waren als der Fiebertraum eines Wahnsinnigen.«

—aus den Aufzeichnungen des Magiers Abdul el Mazar,
Begleiter der Phileasson-Expedition

»Ich habe die tie der fey'ra, ihre Heimstatt, gesehen. Nein, in einem Traum. Aber macht es das weniger wahr? Es ist eine Stadt verdunkelter Lichter und düsterer Visionen. Ungra, alle Farbe erkaltet. Wie Finger der Finsternis recken sich ihre Türme zum va'lamia empor, zum falschen Himmel, den weder die Gestirne noch die Lichter des Firmaments je erleuchteten. Eine Stadt, begraben von Eis und den lichtlosen Tiefen des Wassers ... Ryl'Arc.«

—die Firnelife Mhialyrl Schattentraum zu einigen Abenteurern,
Shanasala, 1023 BF

»Ryl'Arc – Finsternis – Leid – Begehren – Kälte – Angst«

—Gedankenbilder der stummen Firnelife Shayariel Gletscherkalt,
ehemalige Gefangene Pardonas

»In ihrem Heim in Ryl'Arc träumt Bhardona das Schicksal der Welt.«

—aus den Chroniken von Tieaha Mhagra

DIE STADT

Tief in den eisigen Fluten des Hohen Nordens, am Fuß des einst von den Hochelfen bevölkerten Himmelsturmes, bietet sich jenen, die hierher vordringen ein gleichermaßen faszinierender wie verstörender Anblick: Magische, kalte Lichter am nachtfinsternen Meeresgrund schälen sich aus der Dunkelheit und künden von Ryl'Arc (etwa: 'Unheimliches Schwarzwasser'), der Mythenumwobenen Stadt des von der finsterrinnigen Pardonas erschaffenen Elfenvolks der Nachtalben. Jene, die von Land über die endlose Weite des Eises und die Gänge und Räume des Himmelsturmes eindringen, stehen vor einem von erschreckenden steinernen Dämonen gesäumten Portal. Die steinernen Kreaturen und Wächter aus der Tiefen Stadt sind eine weitere Schwelle, die überwunden werden muss, bevor man über einen gewaltigen gläsernen Tunnel Ryl'Arc erreicht.

Ryl'Arc wurde ebenso wie seine jüngere Schwesterstadt Tieaha'Mhagra um ölig glänzende Basalttürme erbaut, welche die Nachtalben bereits verlassen am Meeresgrund vorfanden, und nicht einmal sie selbst wissen, wer einst dort lebte. Gerüchte weisen jedoch zu den Schwarzen Mahren, die in der ewigen Schwärze des Eismeerer leben sollen.

In Jahrtausenden wurden die monströsen archaischen Steinbauten den nachtalbischen Vorstellungen von Ästhetik angepasst und mit schwarzem Stahl, ewigem Eis und dunklem Kristallglas zu bizarren Palästen umgeformt. Dabei ähnelt der Baustil der Nachtalben noch am ehesten dem der Hohen Elfen, jedoch erscheint er dem Betrachter weniger weich, ja geradezu scharfkantig, hart und verdreht.

Die größten Türme mit einer Höhe von beinahe hundert Schritt wurden so verändert, dass sie die gewaltige, doppelte **Glaskuppel** unterstützen, die Ryl'Arc von den eisigen Wasserfluten abschirmt und die Lichter der Nachtalben-Stadt nur diffus und verschwommen nach außen dringen lässt.

An vielen Orten schmücken Statuen verführerischer Elfen und Elfenchimären oder Dämonen wie dem Grakvaloth als Torwächter die Stadt. Darstellungen Pardonas sind insbesondere im Zentrum von Ryl'Arc zu finden, und es heißt, dass die 'Göttin der Nachtalben' in der Lage sei, durch jede dieser Figuren zu sehen und zu sprechen.

Die beiden größten Gebäude der Stadt sind **Tempel Pardonas**, von denen der **Große Tempel** – seit der *Kessel der Wiedergeburt* im Tempel von Tieaha Magra ruht – vor allem ein Archiv uralter Schriften, magischer Lieder und lebendiger Zauberillusionen enthält, die bis in die Anfangstage der Hochelfen zurückreichen. Der **Tempel der Schatten** dagegen birgt die *Finger der Finsternis*, ein vorzeitliches Artefakt, dessen Unkontrollierbarkeit Pardonas bereits einmal für tausend Jahre in die Niederhöhlen gerissen hatte. Andere Türme sind meist **Clanspaläste** der drei großen Nachtalben-Clans, in denen auch Versammlungsorte, arkane Refugien und lichtlose Labyrinth untergebracht sind – teils zur Meditation, teils zur sportlichen Hatz auf dort ausgesetzte Chimärenkreaturen.

Einer der Türme, der **Bewachte Palast**, ist jedoch ausschließlich elfischen oder anderen wichtigen Gefangenen – darunter einst Beorn der Blender – vorbehalten, die hier darauf warten müssen, dass Pardonas ihnen ihre Aufmerksamkeit schenkt. Kleinere Häuser und Hallen dienen meist den Wächtern und Sklaven als Unterkunft. Zwischen den Basalttürmen sind Wege und Plätze schwach mit Gwen Petryl oder arkanen Lichtquellen beleuchtet, denn obwohl Nachtalben selbst nur wenig Licht brauchen, so benötigen es ihre Diener, um ihre Arbeiten adäquat ausführen zu können.

Bleiche Pflanzen, halbblinde sowie chimärische Tiere findet man ebenfalls in Ryl'Arc, doch kann man bei den feuchten Tangbereichen und moosbewachsenen Ranken, die an vielen Türmen, Palästen und sogar bis zu viele Schritt Höhe an der Glaskuppe hinauf wachsen, kaum von **Gärten** im eigentlichen Sinne sprechen. Dazu kommen diffus beleuchtete Tümpelanlagen aus schwarzem Gestein, in denen sich bleiche Fische tummeln und die **Zuchtbecken** darstellen. Nahe dieser Becken liegt die **Meeresschleuse**, ein Komplex, der einem kleinen Dock ähnelt, über das die Schätze des Meeres in die Stadt gelangen. Mit **Tieaha Mhagra**, der Baustelle der dritten Stadt **Ti'Kharma** und den **Vulkanschmieden** unter dem **Himmelsturm** ist Ryl'Arc über **Tunnel** im Fels verbunden und zugleich durch mächtige **Fluttore** abgeschottet.

DAS UMGEBENDE MEER

Die Tiefen des Gletschermeeres bezwingen die Nachtalben selbst mit Zauberei, Tränken ähnlich dem *Purpurwasser*, das Wesen unter Wasser atmen lässt, oder mit Hilfe seltener, mit Schwarzstahl verstärkter Zauberschiffe, erbaut nach den Mustern ihrer hochelfischen Vorfahren. Meist Hummern oder Rochen nachempfunden, werden diese jedoch nicht aus lebendem Holz, sondern aus gezüchteten Lebewesen geformt.

Die Endurium-Gruben und Tangfelder nahe Ryl'Arcs werden von Wächtern ausgebeutet, die dem Wasser angepasst wurden.



Pardonas gewaltigste Monstrositäten, darunter ein chimärischer Tentakeldrache, gehalten durch Ketten aus Endurium, bewachen die Umgebung der tiefen Städte. Zwar munkelt man Dunkles von den Schwarzen Mahren, und Angriffe des Zauberschiffs *Salyrvan* (siehe Seite 294) werden durchaus ernst genommen, doch sonst wagen sich nur selten einmal einzelne tauchende Firnelfen oder Schrecken der Tiefsee in die Nähe Ryl'Arcs. Zudem halten die Kuppeln und Schutzzauber der Stadt selbst schweren Angriffen stand. Eine Bedrohung der Stadt fürchten die Nachtalben daher kaum.

DIE BEWOHNER RYL'ARCS

Die häufigsten Einwohner in Ryl'Arc sind die **Wächter** (*nachtalb. Varch*), Nachfahren von Pardonas ersten Experimenten, die weitgehend elfisch erscheinen, jedoch daimoniden Ursprungs sind und nicht-menschliche Körperteile (Krabbenscheeren, Tentakel, Fledermausohren, Eberzähne, etc.) aufweisen. Den Nachtalben loyal ergeben, übernehmen sie neben der Bewachung der Sklaven alle Arbeiten, die eines Nachtalbs nicht würdig sind.

Erst vor kurzen wurde die Anzahl der **Sklaven** in Ryl'Arc erhöht: Pardona selbst änderte das alte Gesetz, das Sklaven das Betreten der Tiefen Stadt bis noch vor wenigen Jahrzehnten verbot. Da Pardonas Pläne seit Phileassons Expedition die Menschen stärker einbeziehen, hält die Schwarzelfe eine größere Interaktion ihrer Kinder mit den menschlichen Sklaven für förderlich und soll zudem die zügige Fertigstellung Ti'Kharms gewährleisten. Jedoch werden kaum 'ungebrochene' Sklaven, oder Sklave der 'ersten Generation' eingesetzt, sind sich die Nachtalben doch der Gefahr eines Aufstandes bewusst. Daimonide, felllose Goblins huschen ebenfalls für ihre Herren durch die Straßen und Zwerge schuferten in den Vulkanschmieden und Werkstätten unterhalb des Himmelsturms. Einige Yetis und Trolle bewegen die großen Schleusentore der Stadt und Elfen erwartet meist ein dunkles Schicksal in Pardonas Zuchtprogramm des perfekten Nachtalben. Menschen entstammen fast immer den Sklavensippen, während die meisten Neufänge wie auch Orks im Tempel geopfert oder zu Chimären verschmolzen werden. Der Tempelbezirk ist allen Sklaven jedoch nach wie vor verboten.

WICHTIGE PERSOENEN

Kyghan spricht-mit-Göttinstimme, Ältester des *Clans der Schöpfer der Generationen* und Hohepriester des Großen Tempels, genießt im Volk als 'Erster Sohn' höchsten Respekt und führt selbst seine Erblinie auf Emetiel und die Dämonin Hanaestil zurück. Kyhdans schärfste Konkurrentin um die Macht in Ryl'Arc ist *Lossyryl Spinnenhaar*, die Hüterin des Tempels der Schatten, die zudem dem *Clan vom ersten Blut* angehört.

Kyhdans unerschütterlicher Glaube an Pardonas Allmacht macht ihn jedoch auch blind für seine Tochter *Khydaqa Eisblüte*, die Archivarin des Großen Tempels, die durch das Studium der alten Texte über die alten Elfen-götter und die Welt jenseits des Eises zur heimlichen Ketzlerin an Pardonas Lehren wurde. Gemeinsam mit einem winzigen Kreis Gleichgesinnter betet sie statt Pardona die alten Elfen-Götter an. In dieser Handvoll Nachtalben flackert noch das Licht der Elfen, das sie an Pardona zweifeln lässt und sie mit Sehnsucht nach der Welt über den Wellen und jenseits des Eises erfüllt, so wie jene Zweifler, die vor Jahrtausenden über das Eis nach Myranor zogen. *Ryosho Lebensfänger* wurde einst von Pardona in die Menschenlande geschickt, um in ihrem Namen Kulte zu beeinflussen. Er lernte besser als jeder Nachtalb die Menschen kennen und fürchten. Er weiß von ihrer Macht und ihrer Zahl, weshalb er – bisher erfolglos – um Unterstützung wirbt, wieder die Welt der Menschen aufzusuchen und diese zu studieren, damit sie den Nachtalben nicht gefährlich werden können.

Befehliger der Palastfestung ist *Darkatli Finsterklinge* vom *Clan vom letzten Blut*, seit mehr als tausend Jahren einer der mächtigsten Krieger der Nachtalben und Pardona fanatisch loyal ergeben.

Ryl'Arc im Spiel

Gründe für Helden, nach Ryl'Arc zu suchen, gibt es viele: die Suche nach verlorenen Schätzen der Hochelfen, Relikten der Schwarzen Mahre oder Endurium. Andere dagegen führt vielleicht die Hoffnung, die der Kessel der Wiedergeburt (der sich jedoch seit einigen Jahren in Tieaha'Magra befindet) für





eine geliebte, verstorbene Person bedeuten mag, eine konkrete Bedrohung durch die Nachtalben oder eine Rettungsmission nach Ryl'Arc.

Denn der häufigste, jedoch auch unangenehmste Weg nach Ryl'Arc ist die Gefangennahme durch Nachtalben, sei es bei der Erforschung des Himmelsturms oder eines der anderen Refugien Pardonas, wie zum Beispiel dem Tal der Herrin, einem Sklavenlager Pardonas im Norden der Grimmfrostöde.

Der bekannteste Weg durch den Himmelsturm wird seit Phileassons Expedition von Nachtalben und Gletscherwürmern bewacht und so ist Ryl'Arc über diesen Weg nur für sehr kampfstarke oder phexgefällige Helden erreichbar.

Auch der Einbruch über das Meer ist schwierig, jedoch rechnen die Nachtalben dort weniger mit einzelnen Eindringlingen als von Land. Man muss neben den Gefahren der Tiefsee jedoch die Wachen der Meeresschleuse passieren.

In hochgefährlichen Kommandounternehmen mag es also möglich sein, sich den Weg durch den Himmelsturm oder über die Meeresschleuse zu erkämpfen oder mittels eines ausgeklügelten Plans heimlich über die Kalk- und Pottasche-Transporte in die Tiefe Stadt zu gelangen. Aber auch mutigen Helden sollte dies lange vor einem tatsächlichen Versuch bewusst gemacht werden: Kuppel und Eingänge sind mit magischen Schutz- und Detektionszaubern ausgestattet, Sklaven und Gefangene (in deren Verkleidung sich die Helden einschleichen wollen) dürfen sich nur bedingt frei in der Tiefen Stadt bewegen und sind den Launen der Nachtalben und Wächter jederzeit ausgesetzt. Eine Anreise durch den Limbus verbietet sich auf Grund zahlreicher Dämonenpräsenzen fast von selbst, ist jedoch unter diesen 'erschweren Bedingungen' durchführbar.

Doch auch in der Stadt angelangt, haben die Helden keine Hilfe zu erwarten und müssen sich auf ihre eigenen Fähigkeiten verlassen. Allenfalls in der zweifelnden Archivarin *Khydaqa* mögen Helden überhaupt einen hochrangigen Ansprechpartner finden, der sie nicht sofort der Entdeckung preisgibt.

Die Flucht aus Ryl'Arc wiederum ist ebenfalls ein Abenteuer für sich. Wie schon bei der Anreise müssen sie sich hier den Gefahren des Ewigen Eises oder der unbekanntem Tiefen des Meeres aussetzen und werden wahrscheinlich zusätzlich jetzt verfolgt. Bei der Flucht durch das lebensfeindliche Eis müssen sich die Helden wahrscheinlich auf die Hilfe der Ketzer innerhalb Ryl'Arcs, der Firnelfen oder anderer Nordvölker verlassen, die bereits mit Vorräten und fluchtbereiten Eissegeln auf sie warten. Die Flucht durch das Wasser dagegen lässt sich vielleicht mit im Hafen lagerndem Purpurelixier oder den chimärischen Unterwasserschiffen der Nachtalben bewerkstelligen und so eine Kampagne um die Wunder des Meeres (deren Beschreibungen sich in der Spielhilfe **Efferds Wogen** finden lassen) einleiten.

All diese Gründe machen Ryl'Arc zu einem Abenteuerschauplatz der besonderen Art – denn bei Misserfolg wartet auf die Helden der Tod oder ein schlimmeres Schicksal und selbst bei Erfolg erntet man neben den wahrscheinlich nicht unbeträchtlichen Früchten des Abenteuers die Feindschaft einer Jahrtausende alten Schwarzelfe und ihrer Nachtalben-Scharen.

DIE SALYRVAN

☞ A 80

Die Salyrvan (Isdira: Wächterin des Heimatmeeres) erscheint von außen wie ein dreißig Schritt langer Grünwal mit pockentragender 'Haut', tatsächlich jedoch ist sie ein Meisterwerk hochelfischer Handwerks- und Zauberkunst, geschaffen von den Ratsellen des Himmelsturms fast 4.000 Jahre vor Bosparrans Fall. Der Schiffsbauer Vonthodael ließ sein Licht in die Konstruktion einfließen, gab seinen Körper auf und beseeelte so das Tauchboot, das – von elementarer Magie bewegt – der Erforschung der tiefen See und der Versorgung des Himmelsturms diene. Als die Hochelfen Pardonas Machenschaften mehr und mehr zum Opfer fielen, floh die Salyrvan und sucht an den Küsten von Ifirns Ozean Verbündete gegen die Nachtalben Pardonas, um ihr (längst vergangenes) Volk aus der Versklavung zu befreien.

DIE DUNKLE HALLE

☞ B 118

»Das Schicksal ist nun im Fluss. Die Kraft der Eiszitadelle wirkt, wo sie nicht wirken darf. Die Zeit der Wacht über das Eis ist für euer Geschlecht noch nicht angebrochen, da der Eisige Jäger noch immer sein beflecktes Werk tut. Sein Blut wurde vergossen, sein Blut muss vergossen werden, denn es ist seine Essenz, die die eisige Pforte offen hält. Meine Flamme wird nun in ihm sein, dort wo ihre Bestimmung liegt. Sie wird ihm Wärme in der Kälte sein und ihn leiten. Schmiedet nun eure Ketten.«

—der Zyklop Lar'Lovreen im Jahre 1026 BF zu den Recken, die Tronde Torbenson begleiteten

Die Dunkle Halle (thorwalsch: Darken Hjalla, Isdira: firnya kharjanda dala) ist ein Felsendom in den Nebelzinnen, in der sich ein mächtvoller Nodix von Kraftlinien, unter anderem der Schlüssellinie des Eises, befindet und der daher eine starke Affinität zum Element Eis besitzt.

Zunächst entdeckten Schergen Gloranas die Kristallhöhle wieder, und die Eishexe vermutete, dass es sich dabei um die *firnya kharjanda sala* (Isdira: Schicksalshalle an der Eisbucht) handeln musste, einer sagenhaften Stätte, an der die Firnelfen die bis dato potenteste magische Waffe gegen Pardonas und ihre Kreaturen aufbewahren sollten.

Die Firnelfen hatten uralten Legenden zufolge dort in jahrhundertlanger Arbeit ein machtvolles Artefakt erschaffen, das sie *diroy firvar* (isd.: Tor des Eishüters/-wächters) nannten. Dieses Artefakt schöpfte angeblich seine immensen Kräfte aus einer Verbindung mit der *Zitadelle des Eises* und sollte als erstes gegen die unterseeische Stadt der Nachtalben, Ryl'Arc, gerichtet werden.

Heutzutage hält hier Tronde Torbenson eisverkrustet und eingefroren mit dem Schwert Grimring ewige Wacht gegen Gloraniern, weshalb der Ort auch *Trondes Wacht* genannt wird und den Thorwalern als heilig gilt.

Die Wiederentdeckung der Dunklen Halle und der Kampf darum kann im Abenteuer **Die Dunkle Halle** nachgespielt werden.



ΠΑΓΡΑΧΣ WILDE JAGD

☞ A 150

»Mit einem Schlage wird es eisig kalt. Nicht die Kälte, die sich in der Nacht über die Lande legt, sondern eine Kälte, die dir das Herz gefriert. Eine Kälte, die deine Knochen klappern lässt wie dürre Stöcke im Wind. Und der Wind hebt an. Mit Wucht und wirbelndem, eisigem Schnee, brausender Sturm. Der Atem stockt, so schneidet der Frost in die Brust, und die Augen sehen keinen Schritt weit. Erst, weil es so weiß ist, und dann, weil die Schwärze über das Land fällt. Es ist selbst am Tag finsternste Nacht, das Heulen des Sturmes ist um dich und die Kälte lähmt dich. Und sie kommen. Du weißt nicht wer. Du weißt nicht woher, so wie du den Sturm kaum hast kommen sehen. Und wie der Sturm sind sie über dir. Du dachtest, es könnte nicht kälter sein, doch noch viel stärkerer Frost lässt die Luft klirren. In der Finsternis hörst du rasenden Hufschlag, das Bellen dämonischer Kreaturen, den eissprengenden Klang eines Jagdhorns, Rufe aus niederhöllischen Kehlen. Die Furcht umklammert dein Herz, die Kälte lähmt dich. Und als du die glühenden Augen des dämonischen Rosses erblickst und IHN, der auf dem gläsernen Ross reitet, den Eisigen Jäger, den Erzdämon, da zerspringt dein Herz und übrig bleibt von dir nur ein Häufchen gesplitterten, blutig roten Eises. Alleine, das sag ich dir, überlebt niemand die Begegnung mit der Wilden Jagd des Eisigen Jägers!«
—die Gartimpener Hexe Maline, neuzeitlich



Der Erzdämon Nagrach, hetzt seine Wilde Jagd – die Perversion von Firuns Jagdmeute – häufig hinaus in die Lande. Selten einmal begleitet er sie selbst, dabei auf einem durchscheinenden Ross mit glühenden Augen, dem fleischfressenden Yash'Natam reitend. Der gehörnte Umdoreel, sein Jagdmeister, steht meistens an seiner Stelle an der Spitze des Zuges, und seine Treiber sind die Usuzoreel, mindere Dämonen. Seine Meute besteht aus fahlweißen, kalbsgroßen Höllenhunden, den Karmanthi, deren Ausdauer niemals versiegt

und denen kein gejagtes Wild entkommen kann.

Auch Yash'Natams Kraft ist unerschöpflich, so lange das Ross über Schnee oder Eis stürmt.

Wo Firun auf seiner Heiligen Wilden Jagd die Tierkönige begleiten, bilden die widernatürlichsten Kreaturen das Gefolge des Erzdämonen: Jagdfalken mit ledernen Schwingen

und stachelbewehrtem Kopf, Spießträger, die gleich bleichen Sumpfranzosen durch den Schnee pflügen, das dämonische, blutsaufende Wiesel Thalon, fellbewehrte Kreaturen, deren Pranken bei jedem ihrer mächtigen Sätze ein schwarzes Mal im Schnee hinterlassen. Doch sicher ist das nicht, auch widersprechen sich die wenigen Augenzeugen in dem, was sie gesehen haben, da eine Begegnung mit der dämonischen Wilden Jagd kaum jemand lebendig und mit klarem Verstand überlebt.

Weitere Informationen zur Wilden Jagd Belshirashs finden Sie im **Tractatus contra Daemones** auf Seite 66.



INDEX

A

Aarbold von Eestiva 160
 Aelderfried 16
 Aelderhaven 16
 Affenmensch 144f.
 Agam Bragab 139, 198f.
 Aidari 62, 121
 Aikul 120
 Alavi-See 31
 Albenkristall 122, 126
 Aldiana Abrimov 161
 Aldo Tervillio 19
 Aleks Bolschanjeff 163
 Altpaavi 30f.
 Amanahti 70
 Amper 20
 Anaavi 20, 29
 Ancarion der Rote 70, 149
 Andela Gris 17
 Angara 117
 Angrosch 49, 52
 Annalen des Götteralters 7, 27, 49, 119, 133, 146
 Arcorion Demoriet 10
 Arjolf 9, 68f., 12
 Arjolfsspitze 131
 Arjuk 120
 Arkiniitu 89
 Ärö 120
 Asainyf 60f.
 Aschezinken 75
 Atanwald 37
 Atan-Kiefer 37, 39, 52, 54
 Audhumla 147
 Auelfen 22f.
 Auridalur 67

B

Bäreninseln 76f.
 Bärenwasser-See 28
 Bautasteine 110
 Belo-Karen 60
 Belshirash *siehe Nagrach*
 Beni Nurbad 8, 180
 Beorn der Blender 9, 127
 Bernik von Bjaldorn 165
 Bernstein 122
 Bernsteinbucht 64ff.
 Bernsund 66
 Bigesia
 Schnee-auf-den-Gipfeln 124f., 134
 Bishdara 170
 Bjaal 142
 Bjala der Bogner 45
 Bjalaburg 44
 Bjaldorn 43ff.
 Blauer Mahr 148ff.
 Blauer See 31f.
 Blizzard 61, 72, 81, 191
 Blume Nurdaban 70
 Borbarad 9f., 180f., 186f., 192
 Brecheisbucht 76f.
 Brinasker Marschen 85, 112
 Brobim 139ff.
 Brograch 49, 54
 Bron Bron 133
 Brydaborn 46
 Brydia 11f., 35f.

Bryhdmoorakai 25
 Brthona 137f.

C

Caamajuk 14
 Cor 37
 Cor-Berge 37

D

Dachsschlitten 151f.
 Dalkeshja Surjeljow 16
 Damiano zu Valavet 166
 Dämmerungshügel 11, 32
 Dämonenzitadelle 48, 185f.
 Darken Hjalla *siehe Dunkle Halle*
 Deredonsfirn 72
 Dermot von Paavi 10, 35, 38
 Dermot der Jüngere von Paavi 159f.
 Die vom ersten Blut 127
 Die vom letzten Blut 127
 Diroy firvar 10, 204
 Dolara Engstrand 16
 Donatella Syphax 16
 Drachenpass 48, 185
 Dragenburg 16
 Dukor Dreihand 160
 Dunkle Halle 10, 204

E

Efferd 58, 116, 119, 121
 Efferdrüder 40
 Efrun 138
 Egils Ende 197
 Ehernes Schwert 47ff.
 Eisfee 69, 185
 Eisherz 174f.
 Eishexe 173ff.
 Eismauer von Lyg 193
 Eisrose von Jarlak 45, 46
 Eissegler 126, 153
 Eiszinnen 72ff.
 Eiuuu-g-ia 148
 Elfenwälder 19ff.
 Elvurund 42
 Endurium 123
 Enqui 12, 14
 Erstarrtes Wams d. Belshirash 10, 199
 Eestiva 43
 Exodus frigidis 9

F

Falscher Wald
 und Falscher Sumpf 37, 182
 Farlorn 32
 Farlornschwelle 32
 Felsen der klagenden Ahnen 32, 162
 Fenew Muskelken 16
 Fienlauki 88
 Fien-Nikkaa 88, 162
 Firnelffen 124ff.
 Firnklippen 58ff.
 Firnya kharjanda sala 10, 204
 Firun 6ff., 118ff.
 Firunsatem 58, 64, 68, 81
 Firunsfinger 60
 Firunsnacht 151, 192

Firunsstraße 63, 64
 Firunswall 133, 147
 Fjadir von Bjaldorn 161
 Fjorinswohld 46
 Flutenkehle 61
 Flyrijas 58, 61
 Freie Schütz, Der 7, 179
 Frenjara 61
 Frigorn 32f.
 Frinja 45
 Frisov 67
 Frisund 28
 Fjarninger 105ff.
 Flammberger Bucht 47, 51, 53
 Flenserdünen 40
 Fluch des Ehernen Schwerts 53
 Foss 42
 Frostwurm 149
 Frunu 116
 Fuldigor 55ff., 149
 Fyrveigs Heim d. Harigastar 111, 165
 Fyrveig Doppelaxt 164

G

Gabijanan 196
 Gafka Sohn des Mafka 170
 Gajka 8
 Galandel Yetimutter 167
 Gelbe Sichel 27
 Geldana von Gareth 34
 Geldana II. von Paavi 159
 Gerasim 22f.
 Gespensterkessel 59
 Gewerkehoop 17
 Ghurkeh 138
 Gjalsker Höhen 12
 Gletscherherz-Sippe 125
 Glantuban 70, 81, 126, 133, 147
 Gletschermeer 79f.
 Gletscherwurm 149
 Glorana 10ff., 159ff., 173ff., 176
 Glyndhaven 65
 Goblins 142ff.
 Goldenes Ei 26
 Goldgrund 41
 Goldrausch 9, 24, 37, 38, 41, 122
 Golf von Riva 12ff.
 Goraanthan 62, 200
 Gordask 29
 Gorfang 89, 120
 Goswyn Orezarson 166
 Grauer König 179
 Greipnirtobel 6, 73, 148
 Grimmfrostöde 70ff.
 Grispelz 89
 Gritten 48
 Grlnack 132
 Grom Grom 133
 Grüne Ebene 24
 Gryphonen 7, 177

H

Harigastar 111
 Harrguhlach 138
 Haugriff 120
 Hæderstrid 112
 Herzogtum Paavi 33ff.
 Hildur die Einzige 165

Himmelsturm 195f.
 Himmelswölfe 88ff.
 Hjaldinger 8, 106
 Hjalmefjord 14
 Hjordvard der Wanderer 167
 Hokke 92
 Honuks Leiter 73
 Horasschwalbe 8
 Hriosari 31
 Hrm Hrm 133
 Hundeschlitten 151f.
 Hyrr-Kanhay 10, 11

I

Iaa-Kh-aaci 148, 149
 Ifirn 6, 60, 62, 72, 120, 150, 198, 199
 Ifirnslicht 83
 Ifirnslohe 200
 Ifirnspeiler 83, 186
 Ifirnsrudel 169
 Ifirns Ozean 61f.
 Iloinen Schwanentochter 169
 Ingra 8, 121, 139, 141
 Ingerimm 50, 58, 62, 116, 119, 121
 Inkra 138
 Isleif 9
 Iyi 120, 121, 151
 Iyis Wall 82, 83

J

Jhonkuhun 28, 89
 Jonsu 28f.
 Juajok 88
 Jujuk der-mit-den-Tieren-spricht 8

K

Kailäkinnen 161
 Kaiser-Gerbald-Fort 118
 Kajak 94
 Kalte Braut 60
 Kälteschutz 155
 Kältestufen 155
 Karankarn 117, 150
 Karmorrhagh 138
 Karuukijo 162
 Käämi 98
 Keamonmund 14
 Kekkääle 88
 Kela 29
 Kharrtak 75
 Kimi 163
 Kirma 28
 Kinder Brogars 8, 139
 Klirrfrostwüste 78ff.
 Kloster am Rabenpass 27
 Kholshach 170
 Kaskju 91
 Knrm Knrm 133
 Kolta 86
 Kor 27, 60, 121
 Koskjuk 29
 Krämerfried 16
 Kreis von Thorumbash 193
 Kristallglanz-Sippe 126, 150, 164
 Kristallkavernen 110
 Kubax Krähenfirn 168



Kvill	12, 20	Nivesendorf	41	Rieslandpassage	185	Thesia von Ilmenstein	177
Kvillwälder	20, 25	Nivesenland	11ff.	Rika-Lie	92	Thron der Winde	27
Kvirasim	21	Nivilaukaju	14, 91	Rilaukaän	72	Ti'Kharmra	127, 129, 131, 202
Kyrjaka	169, 171	Norbarden	8, 37, 51, 121	Riur'lara	20, 21	Tieha Mhagra	129
L		Nordmeer-Compagnie	15, 19, 121	Riva	14ff.	Tongja	90
Lahti	91	Nordstern	6, 82, 84, 89, 199	Robbenstrand	66	Tränensucher-Sippe	125
Lamsen	37f.	Nordwalsen Höhen	44	Rohal	55, 190	Trasik	14
Lemon	28	Norg Norg	133	Rooken	94	Travingen	26
Leskari	18ff.	Nornja	44f.	Rotschweif	89, 120	Tridekarion	193
Letta	42f.	Nosulgor	149	Ryl'Arc	201ff.	Trolle	8, 134
Lettjaskaja	42	Nuianna	61	S		Tronde Torbenson	10, 204
Lettastieg	35	Nujuka	94f.	Saäriko	48	Tundra	30
Lichthüter-Sippe	81, 126	Nunnur	8	Salyrvan	204	Tyros Prahe	9, 33, 199
Lidari	121, 151	Nysjunen	31, 35,	Sanin I.	8, 134	U	
Lied des Emetiel	7, 124	O		Sanin der Jüngere	8	Ugdalf Urrisk	32
Lieska-Jaärna	92	Oasen der Tsa	80, 119, 197	Sanin III.	8, 64	Ulva	14
Lieska-Kangerluk	92	Oblarasim	23f.	Sankta Efferdane	64, 166	Umjak	63, 94
Lieska-Leddu	9, 92, 178	Oblojo	27	Schirr'Zach	149, 172	Undere Wyk	18
Lieska-Lie	92	Oblomon	27f.	Schlacht im Eis	7, 8, 177	Unonii	88
Lisgram	117	Oblomon-Delta	28	Schlierental	59	Uta	29
Liska	88	Oblomonschatten	28	Schneesohuh	151	Uusipauki	93
Liushui	89	Oblosch	31	Schöpfer der Generationen	127	V	
Liwinja von Paavi	175	Oblotin	29	Schurachai	136ff.	Vakas Mal	111
Lorsol	22	Odilius von Mordain	9	Schwadenküste	12	Vandigra	133, 183
Lysira	33	Offenbarungen der Sonne	7	Schwanendelphin	62	Varmur	14
M		Olachtai	37, 179	Schwarzes Auge	8, 134, 149	Vielleibige Bestie	7, 177
Mada	88, 186	Öld Järnalfars	107	Schwarzes Eis	11, 125, 147, 173,	Vitsferdar	114
Madalieb von Bilsbrück	118	Öld Svartisjarrtas	107	Schwarzfrostwüste	53, 76, 173	W	
Magistra Sylphoria	41, 167	Olvir	8	Schwertprospektoren	54	Walberge	53, 144
Malmarsguss	65, 73	Omethon	7, 127	Schwerter Rivas	14	Walbirg von Löwenhaut	169
Manikku	<i>siehe Himmelswolf</i>	Orgel der letzten Melodie	196	Schwimmende Eisblume	62	Walfang	8, 39, 63
Mammutfriedhof	48, 73	Ossippa Mogoljeff	168	Sedragonil	149	Wald der Furcht	26
Mammuton	121	Övervinnur	108	Serach	8	Waldelfen	24
Mammutpfade	59, 60	P		Shakagra	127ff.	Waldschrat	146
Marhynia	54	Paavi	37ff.	Shirach'ras	127	Walsach	28, 49, 190
Maruk	136	Pardona	7, 125, 187	Sigasmörja	115	Warenschau	16
Meerlunge	12, 58, 59, 118	Pekkaani	36, 181	Silberhuf-Sippe	25	Weidensänger-Sippe	25
Mengbillar	46	Phanta	163	Sileri	28	Weißer Mann	45, 60, 175
Meriban	7	Pher Drodont von Nebachot	55, 56	Skagalli	28	Widderhyänen	143
Mido	162	Phexenskluft	59	Skagalju	28	Wildsau-Goblins	25, 27
Mikail von Bjaldorn	9, 119	Phileasson Foggwulf	9, 132, 135, 195	Skrechu	180, 193	Wilde Jagd (Firun)	120
Murkhall	74	Pinjus	30	Skuldar	116	Wilde Jagd (Nagrach)	205
Mutter Herdgard	26	Pjotr Surjeljow	16	Sphinx im Eis	193	Wilde Zwerge	<i>siehe Brobim</i>
Π		Pyrdacor	7, 8, 70, 78, 80, 149,	Spinnenschlucht	59	Winterdrache	149
Naauki-myrkkui-Kuuien		Pyriander Di'Ariachos	186, 192	Steinerne Schlange	180	Wogentanz-Sippe	125
<i>siehe Falscher Wald ...</i>		Q		Steppenelfen	25	Wolpe Wolpjes	48
Nachtalben	<i>siehe Shakagra</i>	Quenia Goldwige vom Berg	166	Stover Regolan Stoerrebrandt	9	Wühlschrat	60, 74, 140
Nacka Rächti	49, 142	Quillyana	21	Stoerrebrandt-Kolleg	9, 18	Y	
Nagrachs Eisiger Hauch	173, 174	R		Sumu	6, 50, 72, 176	Yash'oreel	72, 176
Nagrach (Fluss)	49, 189	Rabenpass	27	Svarthallir	117	Yeti-Land	68ff.
Nagrach-Splitter	10, 177	Raidri Conchobair	51, 57, 185	Svatkerbe	73	Yetis	132ff.
Namenloser	6, 7, 119, 133, 177, 185	Rajok	129, 151	Swafnir	62, 116, 121	Ynri	171
Nebelauen	54	Reelia	77f.	Swafnirland	83	Yrn Yrn	133
Nebelzinnen	58f.	Rdack	133	T		Z	
Neuheaven	16	Reifkönigin	33	Tages-Etappen	153	Za'oreel Treibt-in-die-Schatten	171
Neumarkt	41	Reifriesen	147	Taiga	20	Zauberseher	136
Ngar Ngar	133	Reifträumer-Sippe	126	Tairach	136	Zitadelle des Eises	191
Nidari	121, 151	Reißgram	32, 89, 169	Takku	92	Zitadelle der Luft	48
Niejjaa	90	Riesenstraße	48, 185,	Täl d. Donnerwanderer	70, 121, 133	Zorkyach	138
Niinaljok	163	Riesland	54	Täl der Feuernesseln	26	Zosgar Dolbrecht	16
Nija	29	Regenbogenrufer-Sippe	126	Täl der Herrin	197	Zurbaran von Frigorn	33, 143,
Nikalja	163	Richter Darek	19	Tavaljuk	14		179, 183
Nikku	65	Riedemoor	11, 178	Teliriyon Kristallpfeil	164		
Nivauesä	<i>siehe Nivesen</i>			Teufelstisch	6, 73, 148		
Nivesen	7, 85ff.			T'Eirra	138		
				Theriak	123, 176		

PAAVI

- 1 HERZOGENPALAST
- 2 GARNISON
- 3 GESINDENAVS
- 4 PELZMARKT
- 5 GILDE DER BERESTEINSAMMLER
- 6 GASTHAUS PORBADENHOF
- 7 MAGRACH-TEMPEL
- 8 FEIENSPLATZ
- 9 TRAPPENPEREI
- 10 AUSGUCK
- 11 EITERO-TEMPEL
- 12 HERBERGE SCHIFFERS RUH
- 13 SCHÄNKE HERINGSTONNE
- 14 WAFFENSCHMIEDE
- 15 HAUS DES LAHTI

- 16 TAARA / SCHWITZRÜTTE
- 17 ILUHELIN / EISHÖHLE
- 18 GEWITTERTURM
- 19 TRAVIA-TEMPEL
- 20 SCHNAPSBRNNEI
- 21 KRÄMERLADEN
- 22 SCHÄNKE GOLDRÄUSCH
- 23 SCHÄNKE WÜRKELPECH

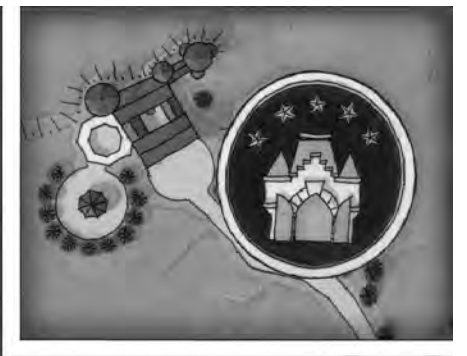
- 24 MARKTPLATZ
- 25 PAAVI-CONTOR
- 26 KONTOR WEYRINGER VOM BERG
- 27 BORDELL SCHNEEFALAST
- 28 HAUPTSPEICHER
- 29 KORNSPEICHER

ГЕР ИІРП

BRECHTEISBUCHT



© Holzart



RIVA



EESTIVA

LEGENDE

- 1 GUTSHOF
- 2 MARKTPLATZ
- 3 İFİRP-TEMPEL
- 4 GASTHAUS ZUR WEIßEN FEDER
- 5 EHEM. PAGRACH-SCHREIB
- 6 BRÜCKE
- 7 KORNMÜHLE
- 8 KOR-SCHREIB
- 9 TAVERNE KALTER AIRIK
- 10 BOOTSSTEG
- 11 PİVESEPLAGER

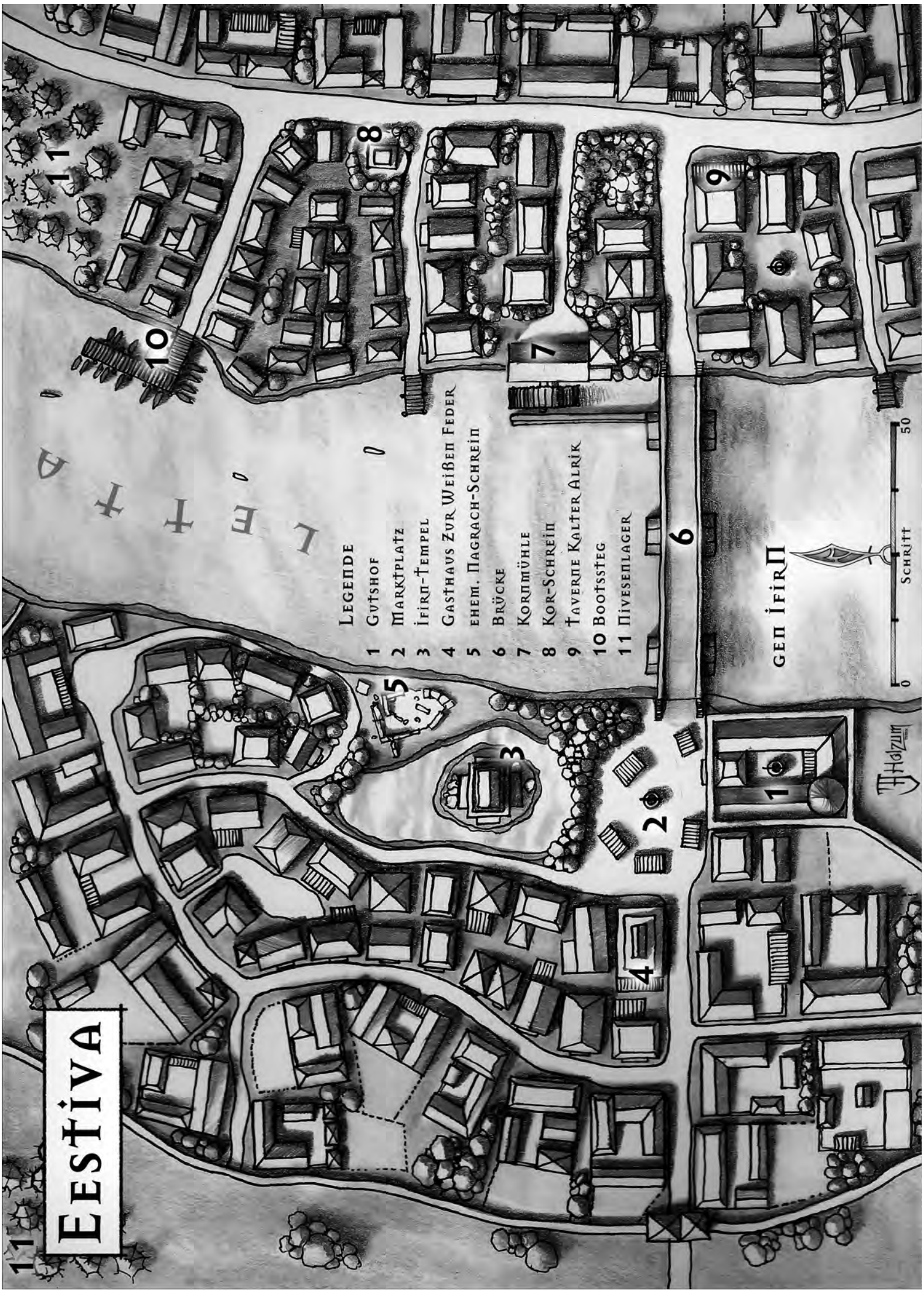
ГЕР İFİRP

Holzzeitung

SCHRITT

0

50

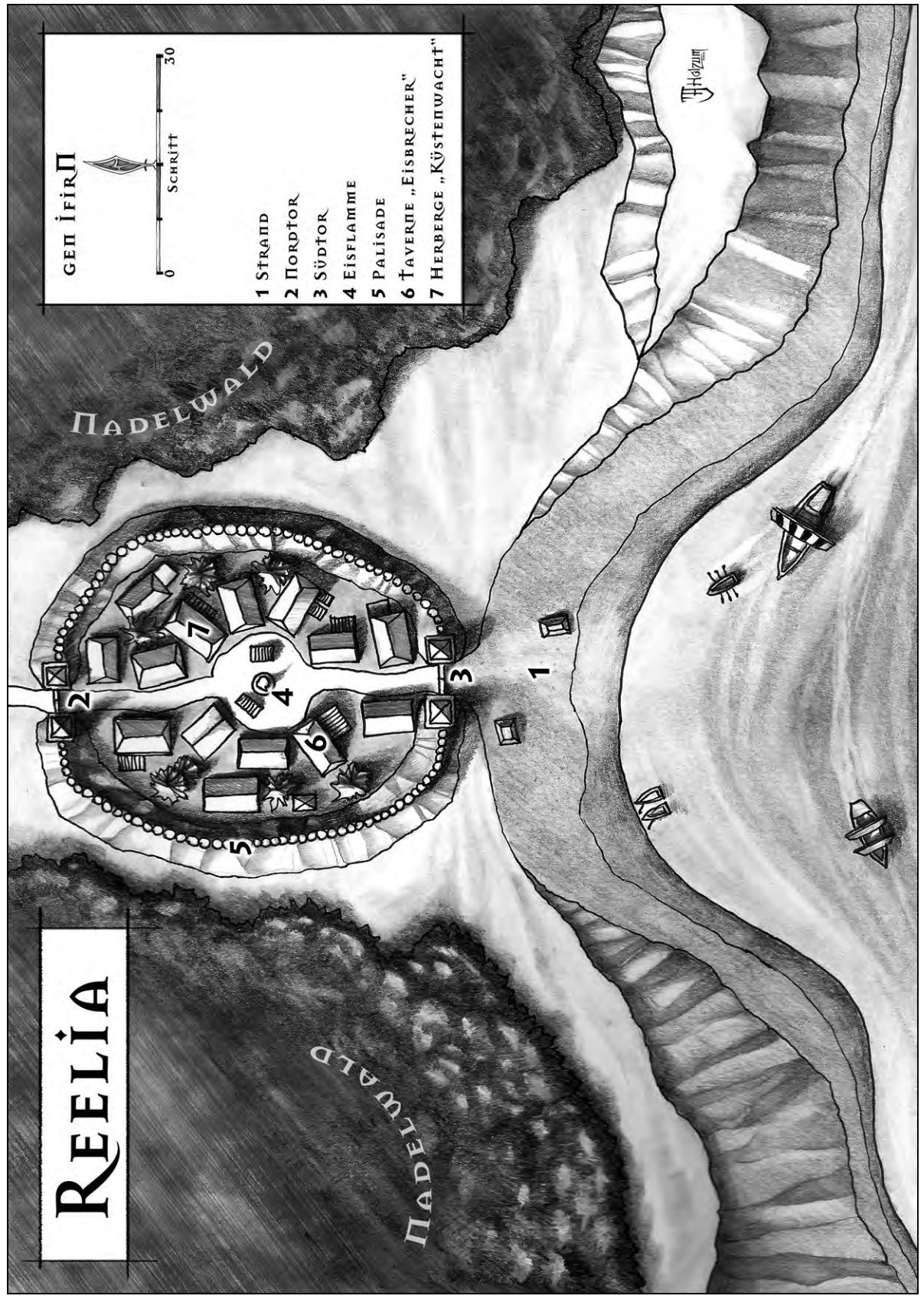


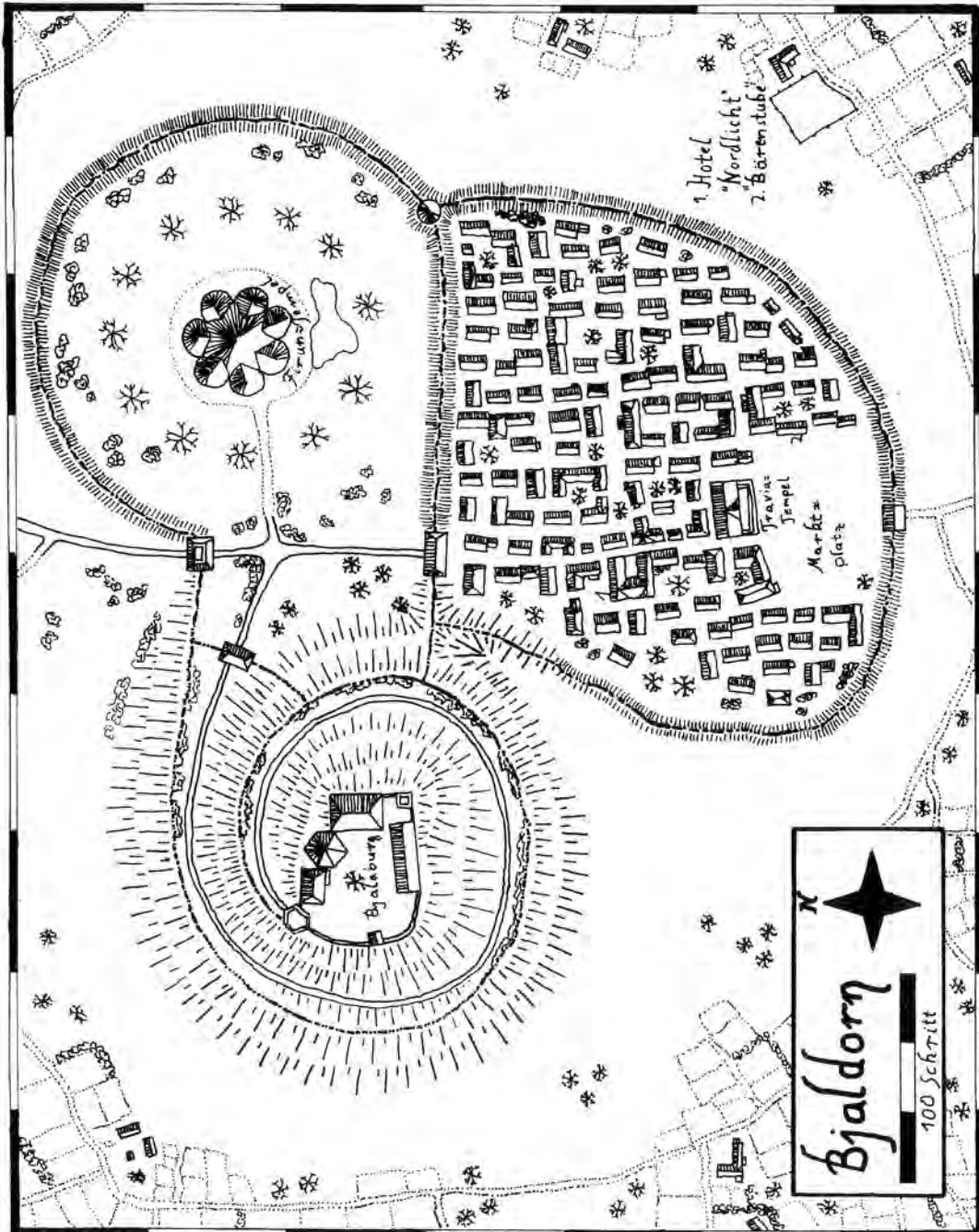
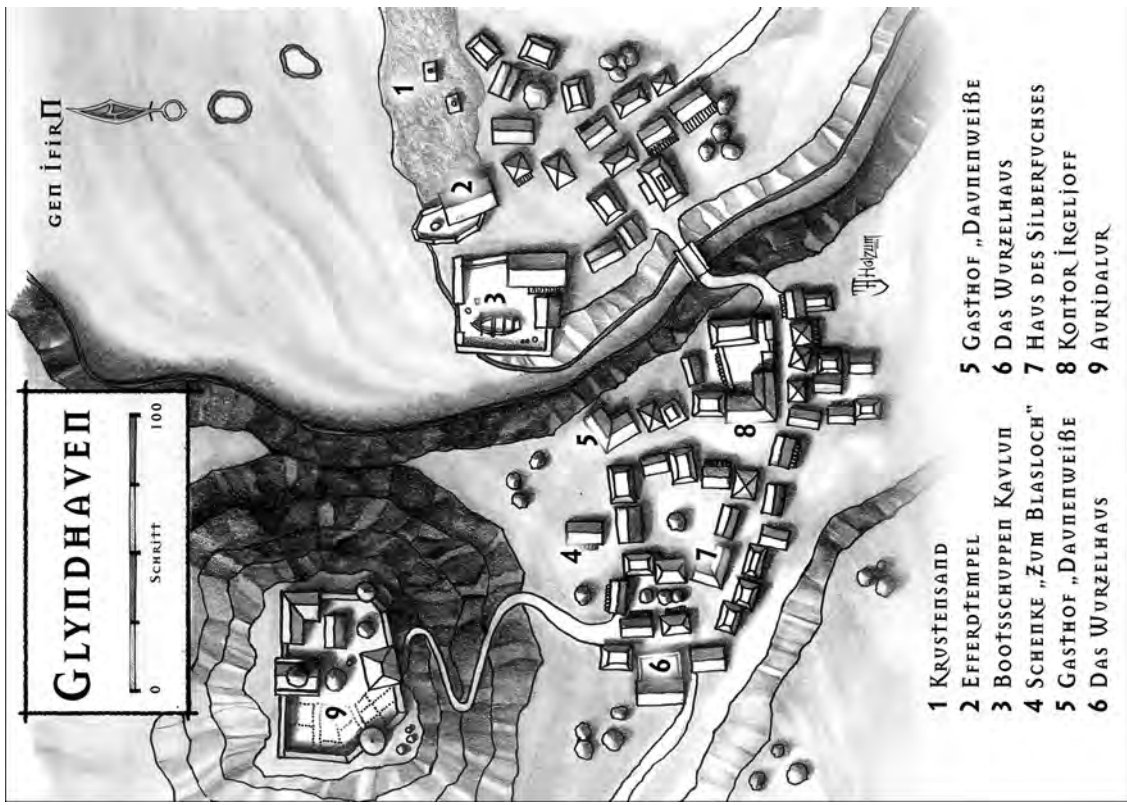
REELIA

ГЕР ÍFIRN



- 1 STRAND
- 2 PORTOR
- 3 SÜDTOR
- 4 EISFLAMME
- 5 PALISADE
- 6 TAVERNE „EISBRECHER“
- 7 HERBERGE „KÜSTENWACHT“





Ifirns Ozean

YETI - LAND

Firuns

Strabe

Bernsteinbucht

NIKKU

ALPTA-INSELN

SCHWADENKÜSTE

Arjoffs-
spitze





Westliches Nivesenland



Ifirns Ozean



Ifirns NAUALAUKI

NUJULEIKEN

TAARJUKAR

TAAANAKAUKI

CRIMMEROS ODE

Nuran Yell

Steinhav

Noran Eien

Felsen der legenden Ahnen

COR BERCE

FARLORNSCHWELLE

Frigorn

Parlorr

Kharrek

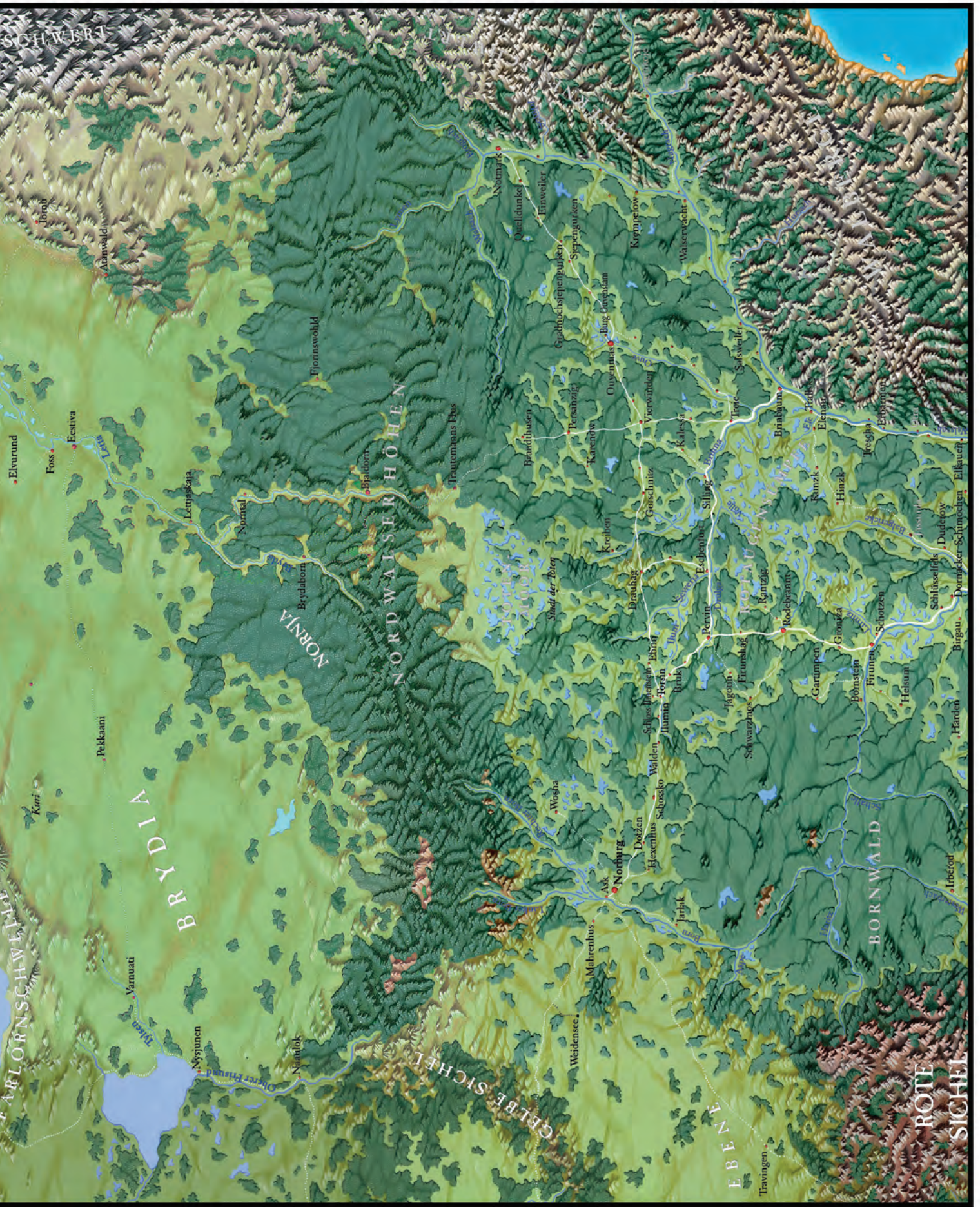
Marschall

Elvarund

Paavi

Cor

D. S. HELM'S



Östliches Niviesenland

100 Meilen

AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

IM BANN DES NORDLICHTS

REDAKTION: DANIEL SIMON RICHTER

Der hohe Norden Aventuriens: Sehnsuchtsort und Schreckgespenst, menschenleere Weiten und eisbedeckte Ebenen. Legendäre Schätze sollen hier seit Jahrtausenden verborgen sein, und immer wieder sind Menschen in die unwirtliche Region ausgezogen, um diese Reichtümer zu bergen. Doch zahlreiche Schrecken lauern unter dem Schnee, und häufig kann man sich in dieser lebensfeindlichen Region auf nichts als seine eigenen Fähigkeiten verlassen.

Dennoch haben Menschen hier auch dauerhaft Fuß gefasst, so die Nivesen, die mit ihren Karenherden ziehen und als eines der ältesten Völker Aventuriens gelten, die barbarisch lebenden Fjarninger und nicht zuletzt die Mittelländer, die in den Städten Riva und Paavi an den Küsten Handel treiben. Doch auch andere Völker leben in der Region: Die Firmelfen haben ihre glitzernden Eispaläste hier erbaut, die Shurachai ihre Heimstatt in den Eiszinnen gefunden und die Yetis ihre Dörfer nicht nur auf der nach ihnen benannten Insel errichtet. Dazu kommen die Wilden Zwerge, die aus dem verlorenen Stamm Aboralms stammen sollen, die Blauen Mahre im Ehernen Schwert und die schwarzgerüsteten Shakagra, deren Städte unter dem Eis des Nordmeers liegen sollen.

Im Bann des Nordlichts präsentiert Ihnen die Landschaften und Siedlungen des aventurischen hohen Nordens, die Tundra und Taiga der Nivesen, das Herzogtum Paavi, die Gebirge und Küsten der Region sowie das ewige Eis und die Schrecken, die im ehemaligen Reich der Eishexe Glorana noch immer dräuen.

In dieser Spielhilfe finden Sie ausführliche Informationen über die Völker und Kulturen des hohen Nordens, die wichtigsten Persönlichkeiten und die mysteriösen, wertvollen oder auch gefährlichen Geheimnisse, die am Rande des ewigen Eises oder gar darunter verborgen sind.

Diese Spielhilfe enthält alle wichtigen Informationen zu Geographie, Geschichte und den Kulturen des Hohen Nordens, der Tundra und Taiga der Nivesen, dem Herzogtum Paavi, den Gebirgen und Küsten der Region sowie dem Ewigen Eis und ist für Spieler und Meister gleichermaßen geeignet. Zum Spiel in Aventurien werden an weiteren Materialien nur die Basisregeln benötigt; Kenntnis der erweiterten Regeln, der *Geographia Aventurica* und der *Zoo-Botanica Aventurica* ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

ISBN 978-3-86889-721-0

**ULISSES
SPIELE**

www.ulisses-spiele.de

12048 PDF

Das Schwarze Auge

IM BANN
DES NORDLICHTS

DER HOHE NORDEN
IM JAHR 1034 BF

FÜR MEISTER UND
SPIELER ALLER
ERFAHRUNGSSTUFEN

MIT FARBKARTEN
UND STADTPLÄNEN
DER REGION

