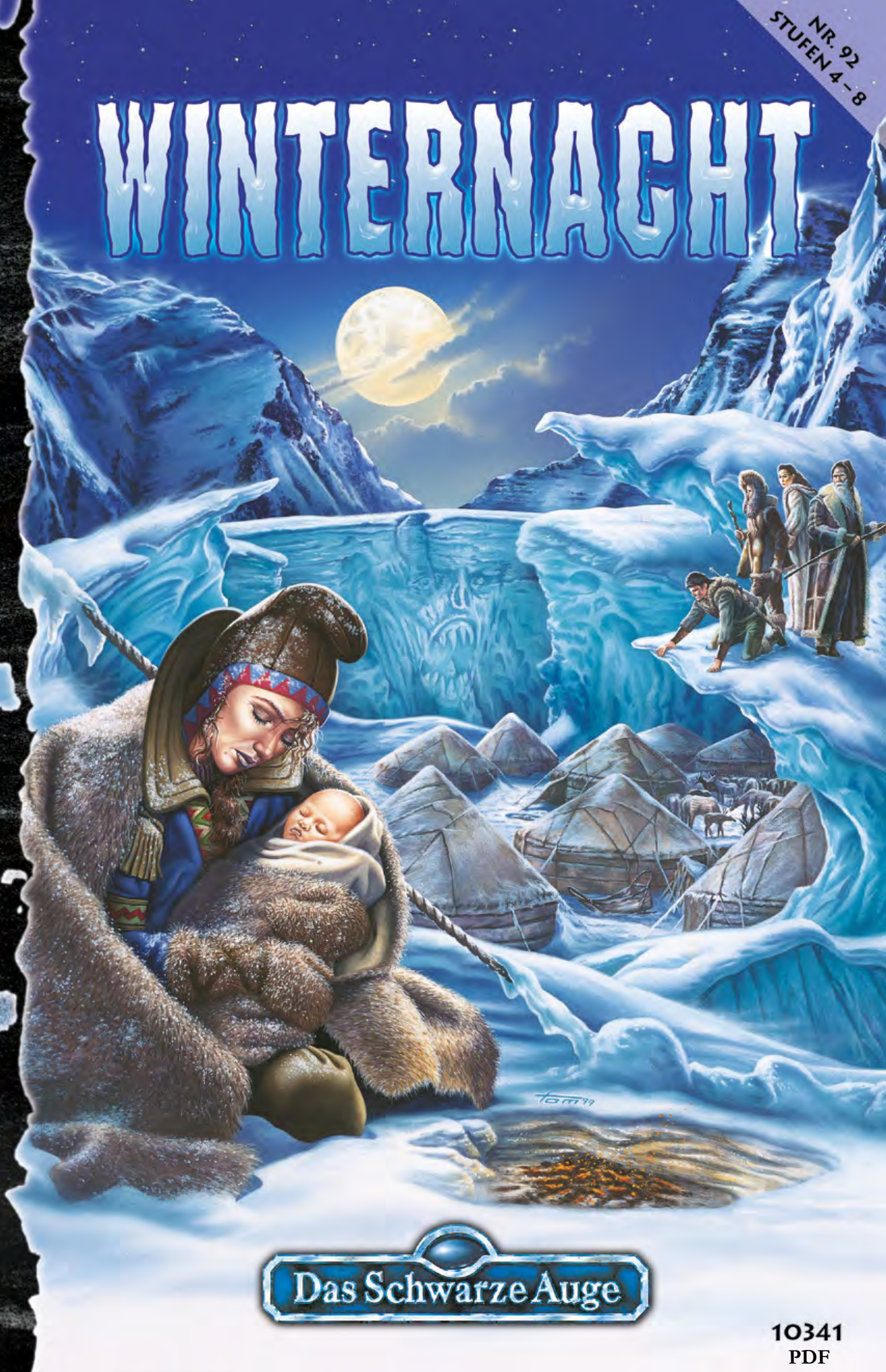


# WINTERNACHT

MOMO EVERS  
& SVEN WASNER

DSA-GROUPENABENTEUER FÜR 3 - 5  
HELDEN DER ERFAHRUNGSTUFEN 4 - 8



Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

# WINTERNACHT





Lektorat: Florian Don-Schauen, Thomas Römer  
Umschlagillustration: Tom Thiel  
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck  
Innenillustrationen: Caryad  
Karten und Pläne: Susanne Lork

Copyright © 2014 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.  
DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN, DERE,  
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA  
sind eingetragene Marken der Significant GbR.  
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

ISBN 978-3-95752-915-2

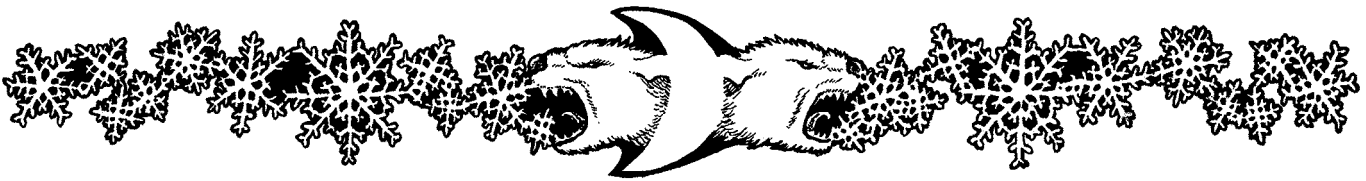


# Winternacht

von

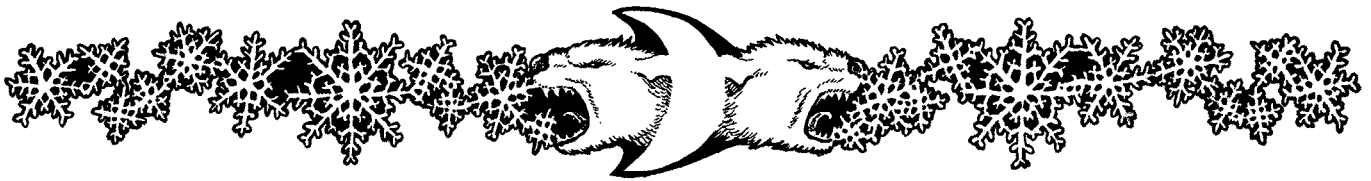
Momo Evers und Sven Wasner

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 4 – 8  
für den Meister und 3 – 5 Helden



# Inhalt

Vorwort für den Meister.....	5
Ein Blick durch Ymras Augen – Die Vorgeschichte der <i>Winternacht</i> .....	5
Historisches ... ..	7
Zum Inhalt von <i>Winternacht</i> .....	7
Irgendwo im Bornland ... ..	9
Der Weg ins Abenteuer.....	12
Ankunft in Ouvenmas.....	12
Zu den Nivesen.....	15
Uuund los!.....	20
Bis zur Eisgrenze (Szenenbaukasten) .....	20
Das verbrannte Dorf.....	23
Die Eisgrenze.....	24
Nagrachs Eisreich .....	26
In Nagrachs Reich (Szenenbaukasten) .....	27
Besuch bei der Hundwache.....	29
Die lange Nacht des Morcanen .....	30
Die Eckszenen .....	32
Trugbilder des Morcanen.....	41
Weitere mögliche Szenen in der Welt des Morcanen (Szenenbaukasten) .....	44
Im Tal der Feilscher .....	47
Böses Erwachen.....	47
Der Ausbruchversuch .....	49
Zurück in Nagrachs Armen .....	53
Unerwartete Hilfe.....	55
Der Rückweg in Kürze .....	56
Wieder In Ouvenmas .....	56
Der Mühen Lohn .....	57
Anhang 1: Dramatis Personae.....	58
Die Guten – Die Sippe Niinaljoks.....	58
Die Bösewichter.....	60
Anhang 2: ‘Problemcharaktere’ .....	62
Anhang 3: Ein Lied der Nivesen .....	63
Anhang 4: Zeitleiste.....	64
Was mit den anderen beiden Sippen geschah.....	64
Ein Blick durch Fatas’ Augen .....	64



# Vorwort für den Meister

**Winternacht** ist ein Gruppenabenteuer für 3 bis 5 Helden der Stufen 4 bis 8. Es ist, obwohl es im tiefsten Born- und Nivesenland spielt, ausdrücklich für alle Charaktere geeignet. (Mit einer einzigen Ausnahme: Achten Sie darauf, daß kein Magiebegabter Ihrer Gruppe als Spezialgebiet *Exorzismus* beherrscht. Die Zauber PENTAGRAMMA oder AUGES DES LIMBUS könnten Ihnen beim Meistern dieses Abenteuers eventuell Schwierigkeiten bereiten; deshalb lassen Sie Charaktere, die hohe Werte in diesen Zaubern haben, am besten nicht zu.)

Für Barden oder Skalden haben wir im Anhang des Hefes einen Liedtext (mit Melodievorschlag) vorbereitet. Geschichten zur Region am Rande des Ehernen Schwertes und den Nivesenstämmen finden Sie in der Box **Raues Land im Hohen Norden**.

Unter dem Abschnitt **Problemcharaktere** auf Seite 62 finden Sie Rat-

schläge für Situationen, die bei manchen Charakteren (Hexe, Nivese, Schelm, Geweihter) innerhalb des Abenteuers auftreten könnten, und Vorschläge für deren Lösung.

Sie werden in diesem Heft einige 'Baukästen' für Szenen finden. Unsere Intention dabei war es, das Abenteuer für den Meister übersichtlicher zu gestalten und ihm im Spiel eine größtmögliche Flexibilität zu ermöglichen, die in manchen Szenen des Abenteuers unerlässlich für den Spielfluß ist.

Am Ende des Abenteuers finden Sie überdies eine **Zeittafel**, die das Abenteuer in die aventurischen Geschehnisse einordnet, auf S. 21 hingegen eine Zeittafel für diese Stationen dieses Abenteuers und unter dem Abschnitt **Uuund: Los!** einen übersichtlichen Ablaufplan des Abenteuers in Stichpunkten.

## Sie tragen die Verantwortung für das Leben Ihrer Helden!

Da wir aufgrund der innerhalb des Abenteuers verwendeten Szenenbausätze nicht voraussehen können, welche und wie viele Kämpfe Ihre Helden in diesem Abenteuer bestehen werden, tragen Sie in diesem Spiel eine ganz besondere Verantwortung für das Leben Ihrer Helden. Der Schaden, den Ihre Helden in allen Kämpfen nehmen könnten, ist nicht abgestimmt auf den Schaden, den sie überleben könnten. Sie als Meister müssen allein abschätzen, was Sie Ihren Helden zumuten können und wann es an der Zeit ist, ihnen Ruhe oder Heilung zu gönnen. Wir haben Ihnen mit Nikalja, der Nivesenschamanin (siehe **Dramatis Personae** auf S. 58) eine Meisterfigur an die Hand gegeben, mit der Sie den Helden so oft helfen können, wie es Ihnen zwingend nötig erscheint – aber auch Nikalja ist keine nie versiegende Heilquelle! (Ihre Helden werden im Verlaufe des Abenteuers auch etliches zur Stärkung finden.) Dennoch möchten wir Ihnen ans Herz legen, den Schaden Ihrer Helden stets zu notieren und auch bisweilen nachzufragen, denn nichts ist unserer Ansicht nach frustrierender als ein Held, der durch einen 'Meisterpatzer' stirbt.

Gestalten Sie Kämpfe stimmungsvoll! Ziel eines Kampfes sollte es unserer Ansicht nach sein, den Spielern das Gefühl zu vermitteln, sie seien gerade eben noch mit dem Leben davongekommen! Würfeln Sie möglichst immer verdeckt für Ihre Meisterpersonen und kommentieren Sie Ihre Würfe stets mit Stirnrunzeln oder Unmutsbekundungen, weil der Gott der Würfel Ihnen im ungünstigsten Moment – nämlich kurz vor dem Tod eines Spielers – vermeintlich nicht hold gewesen ist. Ein Schlag, der den Helden in die Bewußtlosigkeit befördert, sollte von Ihnen immer einem Schlag vorgezogen werden, der ihn tötet – solange Ihre Helden stimmiges Rollenspiel betreiben, versteht sich! Wer einem Schwarzmagier freundlich die Hand reicht und lächelnd sagt: „Guten Tag, ich werde Euch jetzt erstechen!“, der hat den Tod verdient und wohl schwerlich anderes erwartet.

Aber bei charaktergerechtem Rollenspiel sollten Sie Ihre Macht als Spielleiter immer dazu ausnutzen, die Würfel im Zweifelsfall zugunsten Ihrer Helden rollen zu lassen – Phex, der Herr der Spiele, wird es Ihnen gewißlich nachsehen!

## Ein Blick durch Ymras Augen – Die Vorgeschichte der Winternacht

### Meisterinformationen:

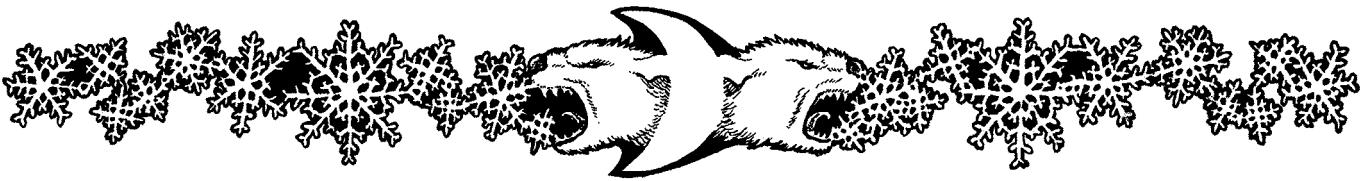
Im folgenden werden wir Ihnen unter anderem die Beweggründe der 'Guten' – der Gegner Borbarads seiner Schergen – und der 'Bösen' – eben seiner Handlanger und Helfershelfer – beschreiben. Der Abschnitt **Die Schwanentochter** (S. 8) ist vorrangig für Ihr Verständnis als Meister gedacht und sollte Ihrer Spielergruppe in diesem Abenteuer nur dann mitgeteilt werden, wenn diese sich aktiv darum bemüht, von Viala (einem heiligen Wesen der Nivesen, s.u.) oder aber von Kailäkinnen, dem berühmten Nivesenschamanen, mehr über Iloinen zu erfahren. Der Abschnitt **Zum Inhalt von Winternacht** faßt die Geschehnisse kurz zusammen und knüpft insofern an die oberen Beschreibungen an.

### Die Bösen

Im Phex 26 Hal las und hörte man es überall: HOLT EUCH EUREN TEIL DES NORDLANDGOLDES! Die Verheißungen von Reichtum

und Wohlstand lockten Scharen von Goldsuchern nach Paavi. Auch viele Händler ließen sich um Paavi herum nieder, und die Stadt erblühte und wuchs in kürzester Zeit zu einer, so der Aventurische Bote, 'kleinen Metropole' heran. Wie hätten die Menschen ahnen können, daß sie nur aus einem einzigen Grunde hierher gelockt wurden: um Glorana zu Diensten zu sein ...

Glorana ist eine Hexe; eventuell haben Sie ihre Bekanntschaft bereits in dem Abenteuer **Im Zeichen der Kröte** gemacht, wo sie sich schon den dämonischen Mächten zugewandt hatte. Borbarad selbst setzte die in den Namenlosen Tagen geborene Glorana als seine Statthalterin in Paavi ein, und zur Zeit unseres Abenteuers trifft sie ihre letzten Vorbereitungen, Paavi zu übernehmen und ihren Machteinfluß zu festigen. Im Jahre 27 Hal bewahrheiten sich die Prophezeiungen Kailäkinnens, eines weisen Nivesenschamanen: Der Winter endet nicht mehr – er wird vielmehr schlimmer, breitet sich wie ein tödlicher Atem über dem Land aus und schließt die Menschen in den Städten ein: Nagrach, der dämonische Widersacher Firuns, ist zum Herrscher über dieses Gebiet geworden.



Und Glorana, die von den geschundenen Menschen nun 'Die kalte Herrin' genannt wird, wird schon bald allein an seiner Seite herrschen ... Die Hexe wird dann nicht nur Herrscherin über Paavi und das Eisreich sein, sondern auch über das *Theriak*, das 'Blut Sumus', das ihrer kalten Gefolgschaft Stärke und Lebenskraft verleiht. Um Sumu ihr Blut zu entreißen, benötigt sie Arbeiter – und diese Aufgabe ist es, die sie den Goldsuchern zgedacht hat. Die Menschen in Glorania (so nennt die Hexe ihr Reich, und unter diesem Namen wird sie es im Jahre 28 Hal sogar offiziell ausrufen lassen) fürchten und hassen die Kalte Herrin, doch das Nagrachreich um sie herum ist schrecklicher und scheint eine Flucht überdies unmöglich zu machen.

Glorana und ihre Schergen halten einige Teile Glorantias eisfrei, um dort Felder bestellen und die Menschen in Glorania ernähren zu können. Doch viel Nahrung ist nicht vorhanden, und viele Menschen werden so an den Entbehrungen, in Verbindung mit der harten Arbeit beim *Theriak*abbau, sterben ...

An dieser Stelle kommen Jaren Feuermaal, der Nekromant und Thargunitoth-Paktierer, und der Feilscher Olek – die Bösewichter dieses Abenteurers – ins Spiel. Beide kämpften von der ersten Stunde an für Borbarad und unterstützten ihn, indem sie seinen Heeren etliche Untote hinzufügten. Jaren und Olek unterbreiten Glorana einen Plan: Sie hätten die Möglichkeit, die Nivesen und ihre Karene unter ihre Kontrolle zu bringen. Sie würden Glorania, sobald Glorana ihre Pläne in die Tat umgesetzt haben würde, mit Fleisch und Fellen versorgen, dafür würde Glorana ihnen nur eines geben müssen: regelmäßige *Theriak*lieferungen.

Glorana geht auf den Handel ein, und Feuermaal und Olek beginnen, ihren Plan in die Tat umzusetzen. In den Ausläufern des Ehernen Schwertes liegt versteckt ein großes, abgeschlossenes Tal. Es war vor langer Zeit über viele Jahrhunderte Wohnstatt einer Feilschersippe. Die Tunnelsysteme haben die Feilscher über Jahrtausende aus dem Fels geformt. Die Sippe lebt jedoch mittlerweile in südlicheren Gefilden, wo ihnen mehr Möglichkeit zum Handeln gegeben ist. Im Feilschertal entspringt eine heiße Quelle, deren warmer Bach auch das Tal selbst zu einem 'perainegesegneten' Garten macht – von seinen Bewohnern einmal abgesehen, versteht sich.

Feuermaal und Olek wissen, daß die Nivesenstämme immer zur gleichen Zeit in ihre Sommerlager ziehen und daß auch die Lieska-Jaärna sich – so wie jedes Jahr – für gewöhnlich nah an der Grenze des Ehernen Schwertes entlang gen Paavi bewegen werden. Sie haben vor, die Nivesen bei einem ihrer Nachtlager nahe des Tales abzufangen. Dort wird Olek die wenigen Wachen mit einem Zauber zum Schlafen bringen, und der Morcan, ein mächtiger Diener Thargunitoths, den Olek und Jaren beschwören werden, soll die Geister der Nivesen in den Wahnsinn treiben. Derweil werden Söldner die willenlosen Körper der Tiere und Nivesen in das Tal der Feilscher treiben. Und wenn die Nacht vorbei ist, wird das, was von den Nivesen übrigbleibt, eine willenlose Hülle sein, die aber für einfache Arbeiten – das Ausbauen des Tales, das Füttern der Karene – noch zu nutzen sein wird. Jaren Feuermaal weiß, daß die Träume des Morcanen tödlich sein können. Doch auch, wenn etliche der Nivesen sterben sollten, dann können ihre Körper immer noch zu untoter Existenz wiedererweckt und weiterhin genutzt werden ...

Mit ihrem Plan haben Olek und der Paktierer zwei Fliegen mit einer Klappe geschlagen: Zum einen erhalten sie das *Theriak*, zum zweiten opfert Feuermaal seiner Herrin Thargunitoth etliche Seelen. Und ganz nebenbei haben sie Anteil an einem sich aufbauenden Königreich und hoffen, dort später einigen Einfluß zu gewinnen ...

## Die Guten

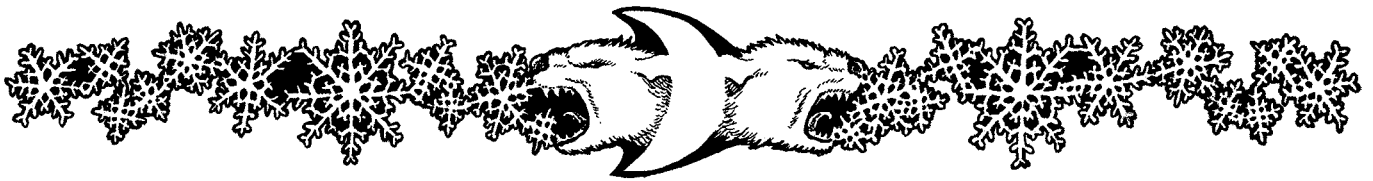
Im Jahre 25 Hal hat der weise Nivesenschamane Kailäkinnen eine grauenvolle Vision: Ein Teil des Nivesenlandes wird in einem ewigen, dämonischen Winter versinken. Er ruft die Stammesältesten der nivesischen Sippen bei Paavi zusammen und verkündet seine Warnungen. Kailäkinnen weiß, genauso wie die Stammesältesten der Lieska-Jaärna, daß die Karene – Ernährer und Lebensinhalt der Nivesenstämme – in jedem Fall ihre Jahrhunderte alten Routen weiterziehen werden – auch im kommenden Jahr. Und daß den Nivesen keine Wahl bleibt: Entweder sie folgen ihren Tieren, oder sie werden zu einem wurzellosen Volk, verlieren Heimat, Kultur und Lebensgrundlage. Die Lieska-Jaärna folgen ihren Tieren demnach auch im Sommer des Jahres 26 Hal gen Paavi – und ihre Gebete an die Himmelswölfe scheinen Gehör gefunden zu haben. Denn nichts hat sich verändert in dem weiten, rauhen Norden Aventuriens. Im Jahre 27 Hal bricht der Krieg im Bornland aus – die Truppen Uriels von Notmark verwüsten das Land und besiegen im Tsa des Jahres mit widernatürlicher Unterstützung in der Schlacht bei Ochs und Eiche bei dem Dörfchen Quelledunkel die Truppen Gräfin Thesias von Ilmenstein. Zu dieser Zeit vermuten nur wenige Geweihte und Magister, daß es sich bei dem eigentlichen Feind, der hinter Uriel steht, um Borbarad selbst handelt. Das Volk wird darüber weitestgehend in Unkenntnis gelassen, da man eine Panik verhindern möchte und überdies innigst hofft, das Problem auch so möglichst schnell wieder in den Griff zu bekommen. In jedem Fall sind die plündernden Heerzüge, die durch das Bornland wandern, ein weiterer Grund für die Nivesen der Lieska-Jaärna, ihr Winterlager, das sich unweit von Quelledunkel befindet, zu verlassen und – mangels Alternativen – erneut gen Paavi zu ziehen.

Doch die Nivesen fürchten sich und suchen nach einer Möglichkeit, auf ihrem Weg in eine ungewisse Zukunft Hilfe und Beistand für ihr Volk zu erlangen.

Niinaljok, der Stammeshäuptling, und Nikalja, seine Schamanin, wenden sich an Kailäkinnen, den größten Nivesenschamanen, der dem Stamm der Lieska-Leddu angehört. Dieser Stamm hat sein Winterlager westlich von Ouveenmas aufgeschlagen. Kailäkinnen wendet sich seinerseits mit der Bitte um Hilfe an Damiano Tergidion zu Valavet, einen Hesinde-Geweihten, der den Nivesen eng verbunden ist. Damiano, dem die Nivesen wegen seines Mutes den Namen Naāju, 'Bissiger Wolf', gaben, zog vor einigen Sommern ein ganzes Jahr mit dem Stamm der Lieska-Jaärna und studierte ihre Kultur. (Einen ausführlichen Bericht dieser Studien können Sie bei Interesse in der Box **Raues Land im Hohen Norden**, S. 36 ff. nachlesen.)

Kailäkinnen und Damiano beschließen, mehrere Heldengruppen zusammenzustellen, die die Nivesensippen und -stämme in diesem Jahr auf ihrer Reise in ihre Sommerlager begleiten. Mit diesem Plan verfolgen sie zwei Ziele: Zum einen hoffen sie, die Herrscher Aventuriens mit den Berichten der Helden auf die Gefahr, in der sich die Nivesen befinden, aufmerksam zu machen. Zum zweiten erwarten sie sich mehr Informationen über das Übel, das sich im Norden des Born- und Nivesenlandes zusammenzieht.

Damiano weiß um die Rückkehr Borbarads – und er weiß auch, daß die großen, legendären Helden Aventuriens vollauf mit ihrem Kampf gegen den Dämonenmeister beschäftigt sind und er bei seiner Bitte um Hilfe für die Nivesen dort wahrscheinlich auf taube Ohren stoßen wird. Und doch wird es wahre Helden brauchen, um den Nivesenvölkern zu helfen, denn Kailäkinnens Visionen deuten auf ein unaussprechliches Übel hin.



Und ein zweites Mal sprachen die Himmelswölfe zu Kailäkinnen. Eine Wölfin gäbe es, die ausgezogen sei, dem Dunkel zu trotzen. Und sie habe Sucher ausgeschickt, die Wesen zu finden, denen es bestimmt sei, den Völkern des Nordens zur Hilfe zu eilen – das Madamal würde sie alle zur rechten Zeit bei Ouveumas zusammenführen.

Kailäkinnen vertraut dem Zeichen der Himmelswölfe, und Damiano hat

lange genug unter den Nivesen gelebt und ihre Kultur erforscht, um zu wissen, daß auch die Himmelswölfe die Macht besitzen, in das Leben der Sterblichen einzugreifen.

Und so harren sie der Auserwählten, die kommen werden, den Nivesenvölkern beizustehen ...

An dieser Stelle kommen Ihre Helden ins Spiel.

## Historisches ...

Dieses Abenteuer ist nur lose mit der Borbarad-Kampagne verknüpft und benötigt auch nicht das Vorwissen der Abenteuer dieser Kampagne. Dennoch hat sich Aventurien in den letzten Jahren verändert: Borbarad, der finstere Dämonenmeister, ist zurück auf Dere, und er und seine Schergen verbreiten Angst und Schrecken in Aventurien. Tatsächlich wissen die meisten Bewohnern Aventuriens – und auch Ihre Helden – von Borbarads Rückkehr im Jahre 27 Hal erst seit kurzer Zeit, seit der Schlacht von Eslamsbrück – die Konsequenzen davon sind aber kaum jemandem bewußt.

Zeitlich ist **Winternacht** nach der Schlacht von Ochs und Eiche angesiedelt, d.h. Graf Uriel sammelt gerade seine Truppen, um das Bornland zu

erobern. Im 'Süden' wird heftig und verlustreich um Tobrien gefochten – Ysilia ist bereits gefallen –, während im 'Tiefen Süden' Maraskan in der Hand des Verräters Helme Haffax ist.

Eine detaillierte Zeitleiste zu den Abläufen innerhalb der Borbarad-Kampagne finden Sie in der Box **Borbarads Erben**. Zu den Ereignissen im Norden seien Ihnen die Romane **Steppenwind** von Niels Gaul (beschreibt den Fall Bjaldorns) und **Das zerbrochene Rad** von Ulrich Kiesow (das Erstarken Uriels und die borbaradianischen Machenschaften im Bornland) ans Herz gelegt. Daß sich zur Vorbereitung des Abenteurers die Box **Rauhes Land im hohen Norden** empfiehlt, haben Sie sich wahrscheinlich bereits denken können ...

## Zum Inhalt von *Winternacht*

Der 'ewige Winter', vor dem Kailäkinnen 25 Hal warnte, ist tatsächlich eingetreten. Nagrach, der dämonische Widerpart Firuns, hält das Land zwischen Bjaldorn und Paavi in seinem eisigen Griff.

Und tatsächlich vergessen die Himmelswölfe ihre Kinder nicht: Iloinen Schwanentochter (die wir Ihnen etwas weiter unten genauer vorstellen) eilt den Völkern des Nordens zur Hilfe. Sie ruft die nivesischen Wolfskinder, die in Tiergestalt unter den Wölfen leben, zu sich und schickt einige von ihnen aus, Hilfe für die Stämme der Nivesen zu suchen.

Die wilden Wolfskinder begegnen auf ihrem Weg durch das Bornland vorderrangig Menschen, die ihnen feindselig gesonnen sind. Sie werden als 'Werwölfe' gejagt, aus den Dörfern verschucht, und man trachtet nach ihrem Leben, statt sie, die sich den 'zivilisierten' Menschen nur schwer verständlich machen können, anzuhören. Doch ist dies wohl der Wille der Himmelswölfe: Daß nur diejenigen dem Volk der Nivesen werden helfen können, denen auch das Schicksal ihnen fremder Wesen am Herzen liegt ... Und so wird der Einstieg Ihrer Helden in dieses Abenteuer eine vermeintliche Werwolfshatz sein, an deren Ende sie nicht – wie erwartet – auf ein finstres Monstrum, sondern auf einen Niejaa, ein Wolfskind, stoßen, das die Helden um Hilfe bittet und ihnen den Weg nach Ouveumas weist.

Dort angekommen schließen sie Bekanntschaft mit Damiano von Valavet, dem Hesinde-Geweihten, der die meisten Fragen Ihrer Helden beantworten wird und sie schließlich mit Kailäkinnen bekannt macht. Kailäkinnen und Damiano bitten Ihre Helden, eine Sippe des Stammes der Lieska Jaärna zu begleiten und herauszufinden, ob der lange Winter tatsächlich begonnen hat.

Ihre Helden erwartet ein langer Marsch durch das kalte Bornland. In Fjorinswohld, einem kleinen Dorf inmitten der Wälder, machen die Helden eine sonderbare Entdeckung: Das Dorf ist geschleift worden, und von den wenigen Zurückgebliebenen – ausnahmslos sehr alte oder sehr junge Menschen – erfahren sie, daß in einigen Meilen tatsächlich eine sonderbare 'Grenze' sein soll und dahinter eine Frau mit einem Eisblock anstatt eines Herzens herrschen würde. Seit Monaten schon

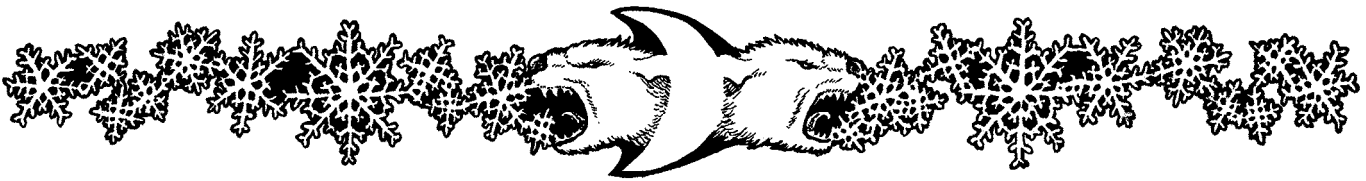
überfallen ihre Häscher die Dörfer am Rande der Eisgrenze und rauben Menschen und Vorräte. Doch einer der Söldner, die das Dorf überfielen, soll gesagt haben, bald werde das Hungern im Reich der kalten Herrin ein Ende haben – ihr Verbündeter Jaren Feuermal würde dafür Sorge tragen. Kurz darauf erreichen Ihre Helden mit den Nivesen tatsächlich die dämonische 'Eisgrenze'. Die Karene sind wenig intelligente Herdentiere, die sich von dämonischem Odem und Eis kaum irritieren lassen – wo immer Nahrung war, da wird auch jetzt früher oder später Nahrung sein. Vor den Helden und der Sippe der Lieska-Jaärna liegt nun ein gefährlicher Marsch durch das pervertierte Eisreich Nagrachs.

Eines Abends, bei der Hundswache, um genau zu sein, taucht an ihren Lagerfeuern ein kleines, hutzeliges Männchen auf. Doch als die Wache um Hilfe ruft, scheint es verschwunden ...

An dieser Stelle des Abenteurers werden Ihre Helden mitsamt der Nivesensippe – ohne daß es ihnen zunächst bewußt wird – in den Alpträum eines Morcanen, eines mächtigen Dieners Thargunitoths, gesandt. Und plötzlich ist auch eine seltsame, wölfische Frau bei ihnen, von der die Nivesenschamanin Nikalja behauptet, sie sei vormalig eine Wölfin gewesen.

Doch die Helden ahnen bislang nichts von den Plänen unserer Bösewichter: Sie verstricken sich – gleich den Nivesen – immer weiter in die Alpträumwelt des Morcanen, bis die Grenzen zwischen Realität und Traum mehr und mehr verschwimmen und die Helden selbst gegen den fortschreitenden Wahnsinn anzukämpfen haben. Doch sind Ihre Helden nicht so sehr durch Aberglauben gebunden wie ihre nivesischen Freunde, und so haben sie die Möglichkeit, hinter das Geheimnis der Realitätsveränderung zu kommen – bis der Morcan selbst die Helden zu sich ruft und ihnen einen Vorschlag macht: Wenn sie seinen Beschwörer töten, entläßt er sie und die Nivesen aus seiner Alpträumwelt.

Zurück in ihren Körpern, stellen Ihre Helden fest, daß sie sich gemeinsam mit den – noch in der Alpträumwelt gefangenen und daher willenlosen – Nivesen in einem Tal befinden. Sie arbeiten, bauen dieses Tal scheinbar aus, und werden von einigen Söldnern bewacht. Nun gilt es, schlau zu



agieren und unbemerkt den Beschwörer zu finden und zu töten. Wenn da nicht noch das kleine, hutzelige Männchen wäre: Der Feilscher, Gefährte des Beschwörers, fliegt nach Feuermals Tod auf seinem Riesenalken davon, um Verstärkung zu holen.

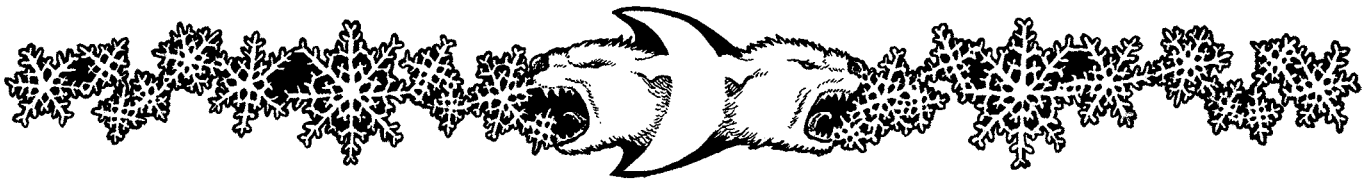
Doch noch ehe diese eintrifft, haben die Helden genug damit zu tun, die mit dem Tod des Paktierers aus der Alptraumwelt befreiten Nivesen

und sich selbst aus einem Tunnelsystem herauszuführen, das sie betreten haben, als sie nicht bei Bewußtsein waren. Eine gnadenlose Verfolgung durch Gloranas Eisreich beginnt, bei der Ihre Helden unerwartet auf Verbündete stoßen und die hoffentlich mit dem Sieg Ihrer Helden und der Rückkehr nach Ouveymas endet.

### **Die Schwanentochter**

“Die Götter vergessen uns nicht!”, so sagen es die Geweihten und Schamanen – und sie haben recht damit. Ihre Helden stehen nicht allein im Kampf gegen das Unheil, das sich über dem Nivesenland zusammenballt. Iloinen Schwanentochter, Tochter des Firunskindes Ifirn und eines Menschen, spürt das Anwachsen der Macht Nagrachs, des Widersachers ihres Großvaters Firun. Im Jahre 26 Hal ruft sie ein Wolfsrudel zur Hilfe, um mit ihm – in wölfischer Gestalt – denen zur

Seite zu stehen, die aus dem Eisreich fliehen wollen, und um gegen die dämonische Präsenz anzukämpfen, wo auch immer sie es vermag. Iloinen und ihr Rudel – unter denen sich auch Wolfskinder der Nivesen befinden – wird den Helden gegen Ende des Abenteuers zur Hilfe eilen und ihnen und den restlichen Nivesen die Flucht aus dem Eisreich ermöglichen. Sie war es auch, die einige Wolfskinder zu den Menschen schickte, um Hilfe für das Volk der Nivesen zu suchen ...



# Irgendwo im Bornland ...

## Meisterinformationen:

Der Anfang dieses Abenteuers kann in einer beliebigen Gegend des Born- oder Nivesenlandes oder auch an dessen Rand spielen. Legen Sie den Abenteuerbeginn an einen Ort, der Ihnen als Ausgangspunkt Ihrer Heldengruppe am wahrscheinlichsten erscheint. Am Ende dieser Einführungsszenen werden Ihre Helden sich – von welchem Weg aus auch immer – hoffentlich sowieso auf den Weg nach Ouvenmas machen. Die Anfangszeit Ihres Abenteuers sollte – der Entfernung nach Ouvenmas angemessen – so gelegt sein, daß Ihre Helden Ouvenmas Ende Phex/Anfang Peraine des Jahres 27 Hal erreichen. Wenn Sie hierbei von den Karten in der Box **Raues Land im Hohen Norden** ausgehen, entsprechen 50 Meilen auf der Karte etwa einer Reisezeit von 2 (mit einem Gewaltritt) bis 5 Tagen (bei durchschnittlich eiligem Marschtempo zu Fuß).

In jedem Fall aber sollten sich Ihre Helden früher oder später gemeinsam am begehrten 'Streunerplatz' (den schließlich fast jeder Held zuerst aufsuchen würde) in der unten beschriebenen Schenke wiederfinden.

## Allgemeine Informationen:

Ziellos wandert ihr durch die Straßen Alrikheims, als euch das Schild einer Schenke ins Auge fällt: Es zeigt das Symbol der Mada – und unter dem geschnitzten Bild prangt der Schriftzug *Madas Wacht* ...

Wie praktisch, euch steht der Sinn sowieso nach einem kühlen Bier und einem warmen Platz für die Nacht. Und diese Schenke scheint ganz nach eurem Geschmack – vergnügte Musik schallt bis auf die Straße heraus. Durch die gelblichen Butzenglasscheiben meint ihr sogar eine Tänzerin zu erkennen.

## Meisterinformationen:

Die Schenke Madas Wacht ist eine dieser klassischen aventurischen Heldenkneipen: An den Wänden hängen Gemälde, die den typischen Helden im Kampf zeigen (oder, wenn Sie so wollen: Eine Ansammlung etlicher Ihnen bekannter DSA-Abenteuercover). Viele Abenteurer warten dort auf neue Aufträge oder lassen es sich einfach bei einem Glas Brannt gut ergehen ...

Hier haben Ihre Helden erst einmal Zeit, sich gegenseitig kennenzulernen. Wann Sie den verängstigten Bauern auftauchen lassen wollen, liegt nun ganz in Ihrem Ermessen als Meister.

## Ein Bauer bittet um Hilfe ...

### Allgemeine Informationen:

Es mag wohl gegen Mitternacht gehen, als ihr aus den Augenwinkeln beobachtet, wie sich wieder einmal die Tür der Madas Wacht öffnet und ein Mann den Raum betritt. Er fällt euch vor allem deshalb auf, weil er in der Schenke ganz und gar fehl am Platze wirkt. Der etwa 40jährige Mann trägt die Kleidung eines bornischen Bauern und wirkt völlig verängstigt und außer Atem – ganz so, als wäre er eine lange Strecke in höchstem Tempo gerannt.

### Spezielle Informationen:

Unsicher bleibt der Mann an der Tür stehen und schaut sich suchend und verschüchtert in dem Raum um. Niemand außer euch scheint Notiz von ihm zu nehmen.

## Meisterinformationen:

Jasper Puspersen ist ein Bauer aus einem nahen Weiler. Vor einigen Stunden vernahm er Wolfsgeheul vor der Tür seines Hauses und kurz darauf ein Scharren an seiner Haustür. Aus einem der Fenster beobachtete der Mann eine sonderbare Gestalt vor seinem Haus, in gebückter Haltung, immer wieder knurrende Laute ausstoßend. Jasper ließ seine Knechte und seine Familie im Schutz des Hauses zurück, verbarrikadierte das Gebäude und lief in die nahe Schenke, um Hilfe zu holen. Er ist der festen Überzeugung, daß es sich bei dem nächtlichen Besucher um einen Werwolf handelt. Wenn die Helden ihn nicht ansprechen sollten, wird er sich einen Ruck geben und sie seinerseits um Hilfe bitten.

## Allgemeine Informationen:

Mit einer Mischung aus Angst und Hoffnung betrachtet der Bauer eure Waffen, dann holt er kurz und entschlossen Luft, und nun sprudeln die Worte förmlich aus ihm heraus:

„Bitte, helft mir, edle Leut! Bin der Jasper Puspersen vom Hof bei der großen Eich. Is wegen meiner Familie – die sind noch in mein Haus und da hats ein Ungetüm vor der Tür davor. Das heult und knurrt und, ich schwör's bei Mütterchen Peraine, daß es ein unheilig Wesen ist – ein Werwolf ist's, edle Leut! Und meine Urjelke, die fürcht sich, und meine Knecht. Un da bin ich schnell hergelaufen, raus aus dem Fenster – ach, daß Ihr mir helft, edle Leut, eh's zu spät ist und der Herr Boron meine Urjelke holt un die Kinders auch un meine klein Gritten, die zählt doch erst zwei Götterläuf.“

Der Mann beginnt zu zittern und bricht vor aufrichtigem Entsetzen in Tränen aus.

## Spezielle Informationen:

Wenn die Helden sich bereit erklären, Jasper zu helfen (und das nehmen wir fest an, da es sich schließlich um einen Menschen in höchster Not handelt), will der Mann keine Zeit verlieren und drängt, begleitet von stürmischen Dankesbekundungen und Dringlichkeitsäußerungen, zur Eile.

## Meisterinformationen:

Ein Blick auf die restlichen Kneipenbesucher zeigt, daß diese Schnaps und Bier schon derart zugesprochen haben, daß sie den Helden keine große Hilfe sein werden.

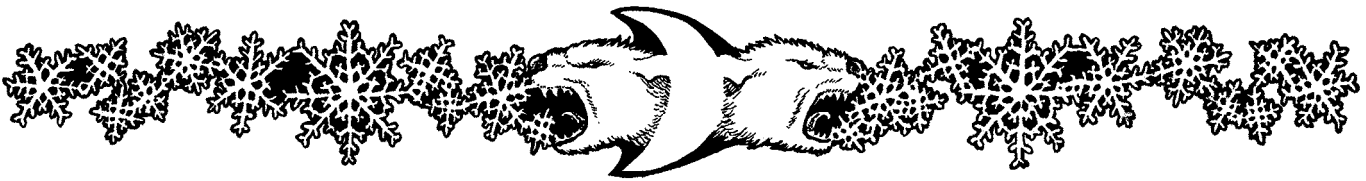
## Allgemeine Informationen:

Im Sturmschritt legt ihr den Weg bis zu Jaspers Gehöft zurück. Der Weg durch die kalte Nachtluft pustet auch die letzten Reste des in der Wacht genossenen Alkohols aus Kopf und Gliedern.

„Da sin wir. Peraine, hoffentlich kommet Ihr hohen Leut' nit zu spät!“ keucht Jasper.

## Spezielle Informationen:

Jaspers Gehöft liegt am Waldrand im Schatten einer großen Eiche. Die Fenster des Hauses sind dunkel, um euch her ist es still. „Die sin in der Kammer da oben!“ flüstert Jasper und deutet auf ein Fenster im oberen Stockwerk des Hauses. Angestrengt lauscht ihr in die Dunkelheit. Aus dem Wald vernehmt ihr knackendes Unterholz, über euch schreit eine Eule.



#### Meisterinformationen:

Gestalten Sie diese Szene so gruselig wie möglich. Lassen Sie die Helden ruhig ein wenig schmoren, bis sich die folgende Szene ereignet. Ideal wäre es natürlich, wenn Sie einen Ihrer Helden alleine erwischen würden. Lassen Sie in jedem Fall eine *Sinnenschärfe*-Probe würfeln.

### Karuukijo, das Wolfskind

#### Allgemeine Informationen:

Von irgendwoher erschallt das Heulen eines Wolfes. Und plötzlich richten sich deine Nackenhaare auf. Hinter dir ist irgend etwas!

#### Spezielle Informationen:

Als du herumfährst, blickst du in das Gesicht eines etwa 90 Finger großen Wesens, das nur aus Fell zu bestehen scheint. Hinter den langen, zottigen Haupthaaren funkeln dich helle Augen an, und die spitzen Eckzähne des Wesens blitzen im Schein des Madamals gefährlich auf ...

#### Meisterinformationen:

Es handelt sich bei der Gestalt um Karuukijo, einen 'Wolfsmenschen', dessen Bild (in menschlicher Gestalt) Sie nebenstehend, dessen genauere Beschreibung Sie im Heft *Rauhes Land im hohen Norden* auf S. 55 finden können.

Karuukijo ist bei Menschen groß geworden, lebt aber seit Jahren unter den Wölfen und steht sogar einem eigenen Rudel vor. Eigentlich haßt er die Menschen, allen voran die Südländer. Doch er beugte sich dem Ruf Iloinens, und die Sorge um sein Volk tat ein übriges, ihn dazu zu veranlassen, sein Rudel für kurze Zeit zu verlassen und Hilfe für die Völker des Nordens zu holen.

Karuukijo wird sich nicht auf einen Kampf mit den Helden einlassen. Sollten diese ihn angreifen, zieht er sich wieder in den Wald zurück und verbirgt sich mit einem ihm intuitiv zugänglichen Tarnzauber, der dem CHAMAELIONI und dem SCHLEIER DER UNWISSENHEIT vergleichbar, jedoch eher eine Art der Freizauberei ist. Karuukijo wird aber in jedem Fall versuchen, sich bei den Helden Gehör zu verschaffen, denn er weiß, daß die Zeit drängt und er bald Verbündete finden muß, da diese sonst zu spät in Ouveumas eintreffen würden.

Karuukijo hat die Umgegend des Gehöftes von Jasper einige Zeit lang beobachtet und festgestellt, daß es sich bei der Schenke *Madas Wacht* offenbar um eine 'Heldenschenke' handelt. Der Nivese hoffte – zurecht –, daß der einfache Bauer dort um Hilfe bitten würde. Und Menschen, die anderen in der Not helfen, sind es schließlich, nach denen auch das Wolfskind Karuukijo sucht ...

#### Spezielle Informationen:

Als du versuchst, nach dem Wesen zu schlagen, weicht es dir geschickt aus und entfernt sich einige Schritte von dir. Und dann meinst du ein Wort zu vernehmen, zwar mit einer seltsam rauhen Stimme, aber dennoch

in Garethi: „Hilfe ...“

Du hältst verwundert inne. Doch das Wesen hat einen Moment nicht aufgepaßt, und auch du hast nicht gesehen, daß Jasper sich, mittlerweile mit einer Mistgabel bewaffnet, von hinten an das Wesen herangeschlichen hat und es nun – da er dich in Gefahr wähnt – mit einem lauten Schrei angreift.

#### Meisterinformationen:

Karuukijo ist mehr Wolf als Mensch. Er wird intuitiv herumfahren und den Bauern mit einem lauten Knurren anspringen. Ob es nun zu einem Kampf kommt oder es Ihren Helden gelingt, schlichtend einzugreifen, müssen wir nun Ihrer Spielergruppe überlassen.

Im schlimmsten Fall wird Karuukijo möglichst bald versuchen, Jasper, den Bauern, in einen Klammergriff zu nehmen und sich auf diese Art Gehör zu verschaffen. Geben Sie dem Nivesen in jedem Fall eine sehr kehlige, rauhe Sprache.

#### Karuukijo

MU 18 KL 11 IN 15 CH 9 FF 13 GE 15 KK 12

ST 8 MR 3 LE 47 AE 15 AT/PA 12/13 (Speer)

Haarfarbe: rot mit grauen Strähnen Augenfarbe: bernstein

### Folgt dem Ruf der Wölfin!

#### Allgemeine Informationen:

„Ihr helft!“ knurrt das Wesen. „Kailäkinnen helft! Großes Land im Norden, kalt, Gefahr, Angst, lauft! Gesehen in Sternen – euch! Ruf der Wölfin, euch finden hat sie geschickt Wolfskinder – mich. Ist eure Herrin und Teil von uns, ist Wölfin. Kämpft. Wie ihr. Helft unser Volk. Folgt Ruf der Wölfin. Helft!“

#### Spezielle Informationen:

Kailäkinnen? Wölfin? Ihr seid auserwählt, dem Ruf irgendeiner Wölfin zu folgen? Jetzt versteht ihr überhaupt nichts mehr. Und das Geschrei des Bauern macht eine Verständigung auch nicht gerade leichter ...

#### Meisterinformationen:

Karuukijo hat nur ein Ziel: Die Helden zum baldigsten Aufbruch nach Ouveumas zu bewegen. Folgende Informationen will und muß er ihnen vermitteln:

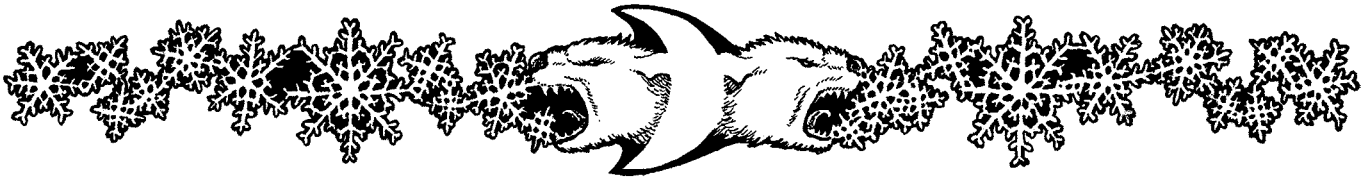
—Die Wölfin hat vorausgesehen, daß Ihre Helden auserwählt sind, den Nivauesä (das nivesische Wort für 'Nivesen') zu helfen. (Auf eventuelle Fragen der Helden, wer die Wölfin ist, ist die sinnvollste Antwort, die man Karuukijo entlocken kann: 'Wintertochter'. Sie als Meister wissen freilich, daß es sich bei der Wölfin um Iloinens Schwanentochter handelt. Karuukijo hat aber nicht vor, den Helden irgendwelche Erklärungen hierzu zu liefern.)

—Kailäkinnen ist ein weiser Mann seines Volkes, ihn sollen sie aufsuchen.

—Die Helden sollen nach Ouveumas ziehen und seinem Volk helfen.

—Die Helden sollen sofort aufbrechen, da sie sonst zu spät kommen werden.

Das Wolfskind ist nicht an langen Diskussionen interessiert, er wird immer wieder mit größtmöglicher Dringlichkeit auf seiner Botschaft insistieren und auf andere Themen nicht eingehen – zumal er sie



zu großen Teilen auch nicht verstehen wird. Karuukijo spricht zwar fließend nivesisch und auch annehmbar norbadisch, aber mit seinem Garethi ist es nun wahrlich nicht weit her.

Wenn die Helden ihm aufrichtig versichern, seinem Volk zu helfen, verschwindet der Nivese.

*Allgemeine Informationen:*

Schließlich sagt ihr dem Wolfswesen eure Hilfe zu. Der Mann nickt kurz und entschieden, und es hat etwas feierliches, als er nun vortritt und einem von euch (dem Charakter, der Karuukijo am sympathischsten erscheint, einem Wildnischarakter) eine dünne Lederkette mit einem Amulett um den Hals hängt. Während ihr verwundert das Amulett betrachtet, hört ihr ein kurzes Rascheln im Wald. Das Wolfskind ist verschwunden. Nur ein letztes Mal vernehmt ihr noch, wie zum Abschied, das Heulen eines Wolfes.

*Spezielle Informationen:*

Zu eurem großen Erstaunen handelt es sich bei dem Amulett unverkenn-

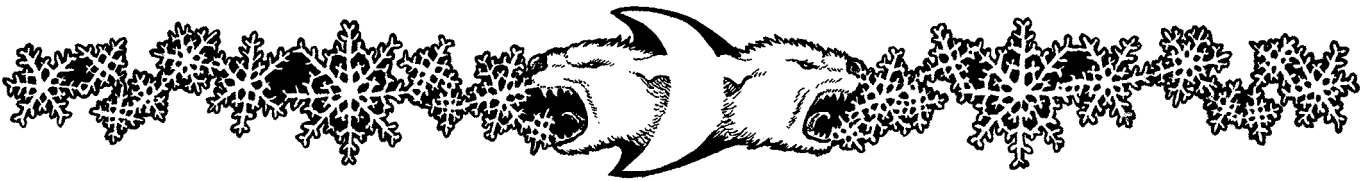
bar um ein Firnamulett. Es zeigt einen mächtigen Eisbären und ist aus einem weichen, hellen Material (Mammuton) gefertigt.

*Meisterinformationen:*

Das Firnamulett, das Karuukijo – genauso wie die anderen Wolfskinder, die sie ausschickte – von Iloinen Schwanentochter erhielt, erfüllt zwei Funktionen:

Zum einen ermöglicht es Iloinen, den Helden am Ende des Abenteuers zur Hilfe zu eilen, zum zweiten erhöht es in gefährlichen, Situationen den MU-Wert seines Trägers um 2 Punkte (jedoch nur bei firungefähigen Handlungen) und wird den Helden insofern im Nagraereich – nicht aber in der Alptraumwelt – eine große Hilfe sein.

Nun wollen wir hoffen, daß Ihre Helden sich – ihrem Versprechen zufolge – möglichst schnell auf den Weg nach Ouvenmas machen. So Sie den Weg nach Ouvenmas ausspielen wollen, finden Sie hierzu genug Informationen in der Box **Rauhes Land im Hohen Norden**.



# Der Weg ins Abenteuer ...

## Ein Land im Krieg (Meisterinformationen)

Es ist der Monatswechsel von Phex zu Peraine 27 Hal (1020 BF), und das Bornland befindet sich in Aufruhr. Gräfin Thesia von Ilmenstein hat ein Heer gegen Uriel von Notmark gesammelt, der sich offenbar mit Dämonen verbündet hat. (Sie, werter Meister, wissen freilich, daß er sich Borbarad unterworfen hat.) Viele Bronnjaren haben sich ihr angeschlossen und sind im Tsa (also vor erst zwei Monaten) in einem großen Heerzug mit über zweihundert Getreuen gen Notmark gezogen. Einige der Bronnjaren trugen große Schwingen auf dem Rücken – Adlerschwingen waren es, Schwanenschwingen und sogar Drachenschwingen. Die Bronnjaren, so erzählt es das Volk, hätten die Schwingen schon lang nicht mehr getragen. Denn sie würden – so erzählt es die Sage – nur im Kampf gegen unbezwingbare Feinde getragen. Vor Urzeiten hätten die Bronnjaren, so sagt das Märchen, damit einen bösen Drachen erschlagen. (Diese Geschichte finden Sie im Roman **Das zerbrochene Rad** auf S. 739 ff.; einem Geschichtenerzähler in Ihrer

Runde könnte sie unter Umständen bekannt sein.)

Die *Schlacht von Ochs und Eiche* (benannt nach der Schenke, in deren Nähe die Schlacht stattfand) endete mit einer Niederlage für die Ilmensteiner. Erst wenige Wochen sind vergangen, seit das stark dezimierte Heer der Ilmensteinerin durch Ouveumas zurück gen Ilmenstein zog. Das Volk lebt in Angst, denn es kommen schreckliche Nachrichten aus den Dörfern östlich von Ouveumas. Oger sollen im Heer von Uriel mitgezogen sein, finstere Zauberer, sogar Dämonen! Was, wenn die Warzensau (so wird Uriel im Bornland wegen seines warzenübersäten Gesichtes genannt) sich nun zum Herrscher über das ganze Bornland aufschwingen würde?! Die *Schlacht bei Ochs und Eiche* ist das Hauptthema in der Gegend um Ouveumas. Genaueres darüber wird Ihren Helden der Geweihte Damiano erzählen können. Und auf ihrer Reise gen Norden werden sie mit dem Stamm der Nivesen auf einige versprengte Truppenteile Uriels stoßen ...

## Ankunft in Ouveumas

### Meisterinformationen:

In dieser Sequenz sollen Ihre Helden einen ersten Eindruck von Ouveumas bekommen. Nach der folgenden Beschreibung, die Sie Ihren Helden vorlesen oder nach Ihren Wünschen variieren können, finden Sie weiter unten eine kurze Beschreibung der Stadt Ouveumas und eine stichpunktartige Übersicht über die Dinge, die Ihre Helden in der Stadt erfahren können, wenn Ihnen der Sinn danach steht.

### Allgemeine Informationen:

Nach langer Reise nähert ihr euch endlich Ouveumas. Trotz des nahenden Frühlings ist es merklich kälter geworden, je mehr ihr gen Osten (oder woher auch immer Ihre Helden kommen) gezogen seid – kein Wunder, daß das Bornland so dünn besiedelt ist, denkt ihr euch und zieht eure leichten Umhänge fester um die Schultern. Außerdem, so überlegt ihr weiter, während ihr eure Reise durch das Bornland Revue passieren laßt, sind diese Bornländer derart abergläubisch, daß es der Herrin Hesinde das Fürchten lehren müßte. Überall wird man mit Schutzzeichen empfangen oder verabschiedet, mancherorts stehen gar kleine Häuschen – auf einen Besenstiel gesteckt – vor den eigentlichen Wohnhäusern, in denen die ‘guten Geister des Hauses’ wohnen sollen. Für alles und jedes scheint es einen Schutzgeist zu geben, und auch die Geschichte von den Feilschern, einem koboldartigen Volk, das im Ehernen Schwert wohnen soll und alles stiehlt, was nicht niet- und nagelfest ist, habt ihr nun schon öfter gehört. Euch erscheint es wahrscheinlicher, daß das Volk selbst zu stehlen versucht, denn es ist bitterarm. Hier im Bornland herrscht Leibeigenschaft, und die Bronnjaren, die adligen Herrscher des Landstriches, fordern hohen Tribut von den Bauern, Städtern und Händlern.

Endlich erreicht ihr Ouveumas. Die von einer Stadtmauer umgebene Ansiedlung soll, so habt ihr es aus Reisebeschreibungen gehört, eine ‘Perle des Bornlandes’ sein – von Basaren hat man euch erzählt und von großen Märkten, auf denen man die wundersamsten Dinge finden kann. Auch daß die Stadt bunt und fröhlich sei, hat man euch berichtet. Doch der Büttel, der euch vor dem mit dem Stadtwappen geschmückten Tor – ein

weißer Eberkopf auf rotem Grund – empfängt, blickt nicht besonders vergnügt. Er erscheint euch eher mißgelaunt und feindselig ...

### Meisterinformationen:

Die einst blühende Stadt zittert seit dem Tod der Bronnjarin Tsaiane von Ouveunstam (vor wenigen Monaten) unter dem strengen Regiment ihres Nachfolgers, Ljasew von Utzbinnen-Ouveumas. Die Stadt ist ärmer als je zuvor, die Menschen sind resigniert und verzweifelt. Der Büttel am Tor wird die Helden mürrisch nach ihrem Begehren fragen, sie nach Waffen untersuchen und sie einem mißtrauischen Verhör unterziehen – schließlich herrscht Krieg im Bornland. Doch mit Offenheit und Ehrlichkeit – und noch schneller mit blanker Münze – sollte es den Helden gelingen, das Tor zu passieren.

### Spezielle Informationen:

Sollten Ihre Helden die Wache nach Kailäkinnen fragen, wird diese sie verwundert anschauen: „Ist das nicht einer von diesen Nivesen? Der mit dieser Weissagung? Nee, keine Ahnung, wo ihr den finden könnt, bestimmt bei seinen Karenen, hähä. Aber der Hesindepriester ist seit einigen Wochen wieder in der Stadt, der hat’s mit den Wölfischen. Wo ihr den findet, weiß ich aber auch nicht.“

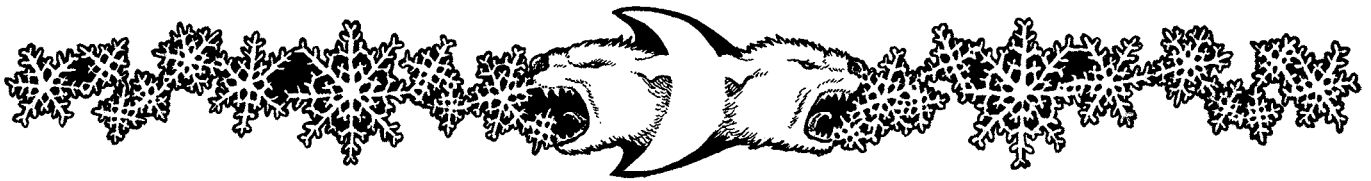
## Auf der Suche nach Kailäkinnen

### Spezielle Informationen:

Auf eurem Weg in das Zentrum von Ouveumas findet ihr nur wenig des über diese Stadt Gehörten bestätigt: Ja, die Stadt ist bunt. Die wundervoll verzierten und bemalten, hochgiebligen Holzhäuser sind eine Augenweide – und doch wirken die Menschen eher verzagt und traurig als voller Lebensfreude.

### Meisterinformationen:

Im folgenden finden Sie einige kurz angerissene Szenen, die Ihren Helden in Ouveumas widerfahren könnten. Diese enthalten Informa-



tionen zu dem Krieg im Bornland und auch einige, die Hinweise auf dieses Abenteuer liefern können, sind aber allesamt für das Abenteuer nicht zwingend nötig. Sollten Sie es also vorziehen, Ihre Helden auf der Stelle auf ihren Auftraggeber treffen zu lassen, so gehen Sie direkt zum Abschnitt **Damiano Tergidion zu Valavet**, ehe Sie Ihren Helden die Möglichkeit geben, die Stadt zu erkunden.

Sollten Sie vorhaben, eine längere Sequenz des Spieles in Ouveumas zu verbringen, möchten wir Sie an dieser Stelle auf das Heft **Das Land an Born und Walsach** verweisen, wo Sie eine Beschreibung von Ouveumas mit weiteren Spielideen finden.

**Kurzinformation:** Ouveumas verfügt über Tempel der Peraine (Schutzgöttin der Stadt), des Phex, der Rondra (der Tempel ist schlecht gepflegt und sehr heruntergekommen), der Travia und der Tsa. Außerdem ist hier der Orden der Marbiden (benannt nach Marbo, Tochter des Gottes Boron) angesiedelt, die sich um Sterbende und, da es keine Noioniten in Ouveumas gibt, auch um geistig Verwirrte kümmern. Ouveumas hat etwa 1.700 Einwohner. Der Graf selbst wohnt nicht in Ouveumas, sondern auf seinem Herrschaftssitz im nahegelegenen Ouvestam.

#### Mögliche kurze Szenen sind:

—Eine Begegnung mit Elkwine und Oswin, zwei Söldnern, die bei der Schlacht bei Ochs und Eiche im Tsa 27 Hal dabei waren. Sie ergeben sich in epischer Länge über die Schlechtigkeit Uriels und vergleichen ihn mit dem neuen Herrscher über Ouveumas, der in ihren Augen ein genau so widerlicher Menschenschinder ist. Uriel allerdings habe sich mit den Dämonen eingelassen!

Außerdem erzählen sie von den Schrecken des Krieges: Zauberer seien dort gewesen, Menschenfresser, sogar echte Dämonen! Und sie alle hätten zu Uriels Leuten gehört. Die Schlacht, so erzählen sie, sei verloren worden. Die beiden sind dennoch stolz darauf, an dieser Schlacht teilgenommen und an der Seite der Bronnjaren gekämpft zu haben, möchten solch ein Grauen aber nie wieder erleben. Allerdings wissen sie, daß sie Thesia von Ilmenstein, die das Heer gegen Uriel anführte, wieder folgen werden, wenn sich das Heer neu formiert, was ihrer Ansicht nach noch einige Monde dauern wird.

Je mehr Details sie jedoch erzählen sollen, desto bedrückter werden die beiden. Schließlich bestellen sie bei der Wirtin einen großen Krug Schnaps und sind an einer weiteren Unterhaltung nur noch bedingt interessiert (und nach kürzester Zeit auch nicht mehr dazu zu gebrauchen). Wer genauer hinschaut, sieht, daß Oswin sich energisch eine Träne aus den Augenwinkeln wischt und sein Blick namenloses Entsetzen widerspiegelt.

—Das alte Mütterchen oder Väterchen, das von der guten Herrin Tsaiane (der jüngst verstorbenen Herrscherin von Ouveumas) erzählt und darüber, daß seit ihrem Tod alles immer schlimmer geworden ist und die Menschen in Ouveumas nicht nur nichts mehr zu essen, sondern auch keine Hoffnung mehr haben. (Tatsächlich breitet sich seit Tsaianes von Ouveumas Tod eine regelrechte Heiligenverehrung für die Tote aus, und hin und wieder richtet man sein Stoßgebet in Ouveumas eher an Tsaiane als an Peraine!)

—Eine Begegnung mit Jeijkaj, einem jungen Nivesen der Sippe der Lieska-Jaärna, die östlich vor der Stadt Ouveumas lagert. Der Junge fürchtet sich, mit den Nivesen zu ziehen, da er schlimme Träume von seinem eigenen Tod gehabt hat. Er will sich nun in Ouveumas verstecken, um nicht mit der Sippe gen Norden zu ziehen, spricht aber kaum Garethi und ist in der Stadt völlig verloren. (Der Junge hat wirklich Gesichte – oder, um es regeltechnisch auszudrücken,

einen hohen *Prophezeien*-Wert – und tatsächlich seinen eigenen Tod vorausgesehen. Ob die Helden ihn später mitnehmen oder nicht, wird sich zeigen. Ob Sie den Helden dann ermöglichen, die von dem Jungen beschriebene Szene wiederzuerkennen und ihn zu erretten, bleibt Ihnen als Meister freigestellt.)

### Ein Schrei in der Nacht

#### Meisterinformationen:

Wenn Sie Ihren Helden keine Möglichkeit geben wollen, zuerst Ouveumas zu erkunden, lassen Sie sie am späten Abend in der Stadt ankommen und spielen Sie als erstes die nun folgende Szene.

#### Allgemeine Informationen:

Mittlerweile ist es dunkel geworden. Die Fackeln und Öllampen in den größeren Straßen verbreiten flackerndes Licht; die Hauseingänge sind dunkle Schlünde voller Schatten. Ziellos wandert ihr durch die Gassen der Stadt, die nun, nach Sonnenuntergang, wie ausgestorben wirken. Nur aus wenigen Schenken dringt noch Licht, doch auch hier ist die Stimmung eher gedrückt. Plötzlich zerreißt ein gellender Schrei die Stille der Nacht. Er scheint aus einer der Seitengassen zu kommen.

#### Spezielle Informationen:

Schnelle Schritte bewegen sich auf euch zu und hallen in den leeren Gassen wieder, eine hohe, furchterfüllte Kinderstimme schreit in einer fremden Sprache, dann hört ihr ein Lachen, das euch das Blut in den Adern gefrieren läßt. Es klingt ganz und gar wahnsinnig.

#### Meisterinformationen:

Wenn einer Ihrer Helden des Nivesischen mächtig ist, versteht er auch, was der Junge schreit: „Menschenfresser! Sie kommen! Überall! Erheben sich! Brenne! Brenne! Feuer! Kaltes Metall! Tod, Tod ... Kommt, meine Kinder ... Blut, Blut ... Hahahaha ...“

Die Stimme gehört Valen, einem Jungen der Lieska-Jaärna. Der elf Götterläufe zählende Nivese geriet vor Wochen bei einem Streifzug durch die Wälder bei Queldunkel unbeabsichtigt zwischen die Schlachtreihen Uriels von Notmark bei der Schlacht von Ochs und Eiche. Die Himmelswölfe waren mit ihm und der Junge kam mit dem Leben davon, doch wurde er bei den Erlebnissen wahnsinnig.

Die Nivesen werden bald in ihr Sommerlager aufbrechen. Ein Wahnsinniger ist für sie Ballast und würde, da die Schamanin ihn auch mit viel Mühen nicht hat heilen können, von dem Stamm zurückgelassen werden wie ein krankes Tier. Damiano Tergidion zu Valavet jedoch konnte die Nivesen überreden, den Jungen in die Obhut der Marbiden zu geben. Nun ist er auf dem Weg zu ihrem Kloster, um den Jungen dort abzugeben. Doch Valen fürchtet sich in den engen Gassen der Stadt und hat sich losgerissen und versucht zu fliehen.

#### Allgemeine Informationen:

Die Schritte werden lauter, eine zweite Stimme – die eines Mannes – ruft einen Namen: „Valen!“ Der Mann scheint die Verfolgung des Jungen aufgenommen zu haben. Und nun biegt die erste Gestalt um die Ecke und läuft direkt auf euch zu. Der Junge, der sich euch nähert, ist von kleinem Wuchs, hat rotes Haar und ist in bunt bestickte Lederkleidung gehüllt. Sein Gesicht ist angstverzerrt, und noch immer ertönt dieses irre Lachen. Er scheint euch nicht wahrzunehmen.



*Spezielle Informationen:*

Wenn die Helden den Jungen aufhalten wollen, schlägt er wild schreiend um sich und wird unter allen Umständen versuchen, sich loszureißen.

*Allgemeine Informationen:*

Nun biegt auch die zweite Gestalt um die Ecke. Es handelt sich um einen hochgewachsenen, schlanken Mann mit wehendem, schwarzem Haar, gekleidet in die Tracht der Hesindepriester. Als er euch erblickt, ruft er euch in Garethi zu: „Haltet den Jungen fest! Schnell!“

*Spezielle Informationen:*

Mit vereinten Kräften sollte es gelingen, den Jungen festzuhalten. Wenn der Hesinde-Geweihthe die Helden erreicht hat, nimmt er ihnen den Jungen ab und redet in der fremden Sprache beruhigend auf ihn ein. Plötzlich hört das Kind auf zu schreien, wirft sich in die Arme des Priesters und beginnt statt dessen, bitterlich zu weinen ...

*Meisterinformationen:*

■ Nivesisch sprechende Helden hören Damiano beruhigende Worte wie „Es wird wieder gut, mein Kleiner, habe keine Angst“ etc. sagen.

## Damiano Tergidion zu Valavet

*Allgemeine Informationen:*

„Den Göttern sei's gedankt, daß sie euch geschickt haben“, wendet sich der Mann nun an euch, und ihr bemerkt erstaunt, daß er trotz des schnellen Schrittes kein bißchen außer Atem ist. Seine Stimme klingt dunkel, sicher und überaus charismatisch.

*Spezielle Informationen:*

Tatsächlich öffnet sich trotz des Lärmes keines der Fenster der umliegenden Häuser. Obwohl hier und da ein Schatten in den Fensterhöhlen zu erkennen ist, kommt niemand zur Hilfe.

*Meisterinformationen:*

■ Nun werden die Helden Damiano hoffentlich einige Fragen stellen: Was mit dem Jungen geschehen ist, ob er Kailäkinnen kennt oder ähnliches. Wenn nicht, wird Damiano früher oder später von selbst zu erzählen beginnen und Ihren Helden von dem Schicksal des Jungen berichten. Wenn die Helden ihn nach Kailäkinnen fragen – oder ihm sogar von der Begegnung mit Karuukijo erzählen – mustert er sie einige Zeit schweigend, ehe er nickt und murmelt: „Ihr seid also die Gesandten ...“ Er verspricht, den Helden all ihre Fragen zu beantworten, und auch, sie zu Kailäkinnen zu führen, bittet sie aber, ihn und Valen zuerst in das Kloster der Marbiden zu begleiten, um den Jungen dort abzugeben.

## Marbo hilf! – Im Kloster der Marbiden

*Allgemeine Informationen:*

Das Marbidenkloster ist von einer hohen Mauer umgeben und liegt etwas abseits der anderen Häuser. Damiano betätigt eine neben dem schweren Holztor befestigte Glocke, deren tiefer, dunkler Klang weithin zu hören ist. In die Verzierung des hölzernen Tors ist, äußerst kunstvoll, die Gestalt einer in weite Gewänder gehüllten Frau eingearbeitet. Der gütige, verstehende und wissende Blick der Frau scheint bis in euer Innerstes vorzudringen, und in euch breitet sich eine wohlthuende Ruhe aus. Die Frauengestalt hält das zerbrochene Rad, Zeichen Borons, in Händen.

Nach einiger Zeit vernehmt ihr langsame Schritte auf Kies, dann das Klimpern eines Schlüsselbundes und das Öffnen etlicher Schlösser. Als das Tor endlich aufschwingt, steht euch ein Mann gegenüber, der in die Robe der Boronis gekleidet ist. Auf der Höhe des Herzens ist mit silbernem Faden das Abbild eines fliegenden Raben eingestickt. Er nickt euch freundlich zu und tritt einen Schritt zur Seite, damit ihr das Tor passieren könnt. Hinter euch drehen sich wieder etliche Schlüssel in verschiedensten Schlössern. Dann wendet sich der Mann erneut euch zu und führt euch schweigend durch einen weitläufigen Garten auf ein großes, zweistöckiges Gebäude zu, in dem nur wenige Fenster erleuchtet sind. Er führt euch durch lange, dunkle Gänge in einen karg eingerichteten Raum mit einem großen Tisch, einigen Stühlen und einer Pritsche an der Wand. Hier sitzt eine weitere Marbidin, in eine Stickerarbeit vertieft, die kurz aufsieht, als ihr den Raum betretet.

*Spezielle Informationen:*

Damiano scheint den Marbiden zu kennen. Er stellt euch als Freunde vor und berichtet dem Ordensbruder dann in kurzen Worten, was es mit dem Jungen auf sich hat, und trägt seine Bitte vor. Der Marbide hört ihm aufmerksam zu und bittet euch dann, kurz zu warten, während er den Jungen mit Damiano zusammen in seine Kammer führt.

*Allgemeine Informationen:*

Als Damiano und der Ordensbruder verschwunden sind, blickt die Frau erneut von ihrer Arbeit auf und betrachtet euch interessiert und aufmerksam. Der forschende Blick ihrer dunklen Augen erinnert euch an das Schnitzwerk am Eingangsportal, und euch läuft ein sanftes Kribbeln durch den ganzen Körper.

*Meisterinformationen:*

■ Schildern Sie die folgende Szene nur dem Helden mit dem höchsten *Propheten*-Wert. Sollte niemand Ihrer Helden einen solchen besitzen, nehmen Sie den Charakter mit der höchsten Intuition.

*Spezielle Informationen (nur für den einen, von Ihnen ausgewählten Helden wahrzunehmen):*

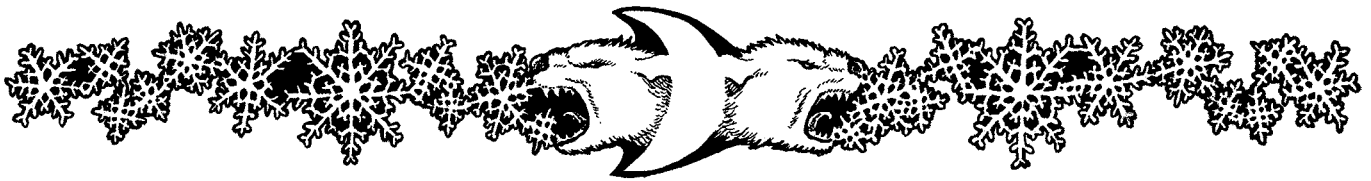
Mit einem Mal verändert sich der Gesichtsausdruck der Marbidin. Ihre Augen sind nun schreckensgeweitet wie die des kleinen Jungen, dem ihr gerade auf der nächtlichen Straße begegnet seid. Segnend hebt sie ihre Hand und flüstert mit zitternder Stimme: „Möge Boron mit Euch sein! Möge der, der am Ende des Weges steht, Euch das Grauen der letzten Wochen vergessen machen und Eure Seelen heilen ...“

*Meisterinformationen:*

■ Wenn Ihr Held sich fragend an die anderen Spieler wendet, haben diese nichts bemerkt – der Held hat soeben einen kurzen Blick in seine eigene Zukunft geworfen. Denn nachdem die Helden in einigen Wochen aus dem Reich des Morcanen geflohen und nach Ouveenas zurückgekehrt sind, werden sie wieder in das Marbidenkloster zurückkehren – entweder, um selbst Hilfe zu finden, oder, um eventuell gerettete, doch in den Fängen des Morcanen wahnsinnig gewordene Nivesen gleichfalls in die Obhut des Ordens zu geben. Dann wird ihnen dieselbe Ordensschwester gegenüberstehen, und sie wird die gleichen Worte sprechen, die Ihr Held soeben in seiner Vision vernahm. Doch das Rätsel dieses Gesichtes wird sich Ihren Helden erst später offenbaren.

*Spezielle Informationen:*

Die Marbidin schüttelt fast unmerklich den Kopf, ganz so, als wäre sie



kurze Zeit eingenickt. Verwundert mustert sie euch ein letztes Mal, schlägt ein Boronsrad und wendet sich dann wieder ihrer Arbeit zu.

#### *Meisterinformationen:*

Die Marbidin hat in dem Visionär ihrer Heldengruppe für kurze Zeit einen völlig verängstigten Menschen gesehen, kann diese Vision jedoch gleichfalls nicht zuordnen. Wenn Ihr Held der Frau von seiner Vision berichtet, wird sie ihm mit sanfter Stimme sagen: „Der Herr wacht über die Lebenden und die Toten. Unser Werden und Vergehen liegt in seinen Händen. Dort ist es sicher. Alles wird sich weisen. Alles wird sich finden. Alles hat seinen Sinn, der sich früher oder später offenbaren wird. Fürchtet euch nicht.“

#### *Allgemeine Informationen:*

Kurz darauf kehrt Damiano allein zurück, und ihr verläßt das Marbidenkloster.

### **Im Neumond**

#### *Allgemeine Informationen:*

Als ihr euch wieder auf den nachtdunklen Straßen von Ouveumas befindet, seufzt Damiano erleichtert auf. „Noch einmal: Danke für Eure Hilfe – jetzt und in naher Zukunft. Doch jetzt will ich mein Versprechen erfüllen und all Eure Fragen beantworten, soweit ich es vermag. Kommt, ich lade Euch auf ein Glas Wein in den *Neumond* ein. Bei einem guten Wein läßt es sich besser reden.“

Im *Neumond* – einer gediegenen Wirtschaft der teureren Art – führt euch der Hesinde-Geweihnte an einen der Tische, gibt die Bestellung auf und sieht euch dann auffordernd an. „Nun fragt, werte Freunde!“

#### *Meisterinformationen:*

Nutzen Sie Damiano, um den Helden, denen Nivesen und ihr Umfeld suspekt oder wenig göttergefällig erscheinen, ihre Skrupel zu nehmen. Natur-Charaktere, Thorwaler oder Hexen werden Sie gewiß auch so dazu bewegen können, den Nivesen beizustehen und an ein Zeichen der Himmelswölfe zu glauben. Bei Zwölfgötter-Geweihten, Adligen oder Weißmagiern dürfte das schwieriger werden. Hier kann Damiano Überzeugungsarbeit leisten und es auch diesen Helden ermöglichen, sich motiviert und guten Gewissens auf ihre Aufgabe einzulassen. Damiano ist ein studierter und weitgereister Mann und kennt sich auch mit Glauben und Lebensauffassung anderer Völker und Kulturen aus – so wird er sich auch mit einem Tulamiden, Novadi oder Rur-Gror-Gläubigen auf einen Disput einlassen und auch hier mit einem erstaunlichen Wissen aufwarten können. (Lassen Sie solchen Helden dennoch das Erfolgserlebnis, daß Damiano mitnichten alles weiß und auch hin und wieder mit großem Interesse nachfragt. Den fremden Kulturen gilt sein Forschungsinteresse, aber am besten kennt er sich mit den Nivesen aus.)

Freilich kennt Damianos Offenheit allem Fremden gegenüber auch Grenzen. In letzter Konsequenz ist und bleibt er bei aller Toleranz

■ ein Hesinde-Geweihter und somit ein zwölfgöttergläubiger Mensch.

#### *Spezielle Informationen:*

Folgendes wird Damiano den Helden mitteilen:

—Ja, sie sind wohl auserwählt, den Nivesen zu helfen. Er hat lange deren Kultur und den Glauben an die Himmelswölfe studiert, und für die Völker des Nordens scheinen die Himmelswölfe einen Einfluß und eingeschränkte Handlungsgewalt zu besitzen. (Über die Verwandlung Iloinen Schwanentochters in eine Wölfin weiß Damiano nichts.)

—Kailäkinnen hat eine Vision gehabt. Diese Vision liegt nunmehr zwei Jahre zurück. Damiano selbst nimmt die Warnung des Schamanen sehr ernst, weiß aber auch, daß kaum ein anderer der 'zivilisierten' Herrscher den Worten des Schamanen besondere Bedeutung zumißt.

Damianos Ansicht nach braut sich etwas Schreckliches über Aventurien zusammen, über dessen Hintergründe es so viel als möglich herauszufinden gilt. Sein Anliegen ist es, daß die Helden bei ihrem Weg mit den Nivesen Augen und Ohren offen halten und alle Informationen sammeln, derer sie habhaft werden können. Diese sollen sie ihm bei ihrer Rückkehr mitteilen, um so den Feind besser einschätzen und somit besser bekämpfen zu können.

#### *Meisterinformationen:*

Sollten Ihre Helden Damiano – aufgrund von Vorwissen aus vorherigen Abenteuern – explizit auf Borbarad ansprechen, so möchte er derlei Dinge in jedem Fall an einem ungestörteren Ort besprechen. Damiano weiß um die Rückkehr des Dämonenmeisters, die Gezeichneten, und auch, daß sich ein Heer unter Brin und dem Schwert der Schwerter zusammengefunden hat. Er wird den Helden aber deutlich machen, daß ihnen eine andere Aufgabe vorausbestimmt ist und daß es vor allem auch wichtig ist, so viel wie irgend möglich über den Feind herauszubekommen. Es gibt kaum Informationen über seine Pläne, und Damiano vermutet (zurecht), daß die Weissagungen Kailäkinnens mit diesen Plänen zusammenhängen. Für die kommenden Schlachten werden sich genügend Streiter finden. Aber nur wenige sind bereit, auf die Warnung eines Nivesen zu hören. Sie seien dazu auserwählt, den Nivesen zu helfen und so möglichst viele Informationen über den Feind und seine Macht einzuholen. Denn das Hinterland, in dem Borbarad seine Truppen sammelt, sei überhaupt nicht erforscht, wenn alle Welt sich auf die Schlachten konzentrieren würde.

Auch über die *Schlacht bei Ochs und Eiche* kann er ihnen detailliertere Informationen geben, desgleichen über die Heiligen Wesen (wie jenes, das ihren Helden bereits begegnet ist) und über alles und jedes, das Kultur und Wesen der Nivesen betrifft – schließlich ist dies sein spezielles Forschungsgebiet.

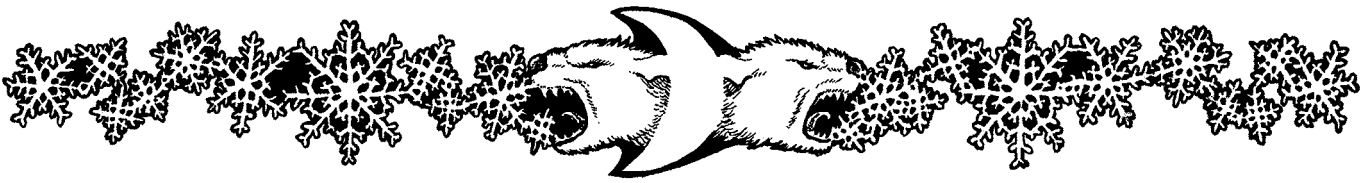
Genauere Ausführungen zu dem Auftrag der Helden und dem Problem der Nivesen möchte er gerne am morgigen Tag gemeinsam mit Kailäkinnen besprechen. Er wird ihnen in dieser Nacht die Übernachtung im *Neumond* bezahlen und morgen gemeinsam mit ihnen aufbrechen.

## **Zu den Nivesen**

#### *Allgemeine Informationen:*

Nach dem Frühstück brecht ihr gemeinsam mit Damiano auf. Gespannt blickt ihr dem heutigen Tag entgegen. Was man wohl genau von euch erwartet? Und was es wohl mit dieser Prophezeiung auf sich hat? Als ihr euch, derart in Gedanken versunken, über schmale Pfade in Richtung

Nordwesten von Ouveumas entfernt, vernehmt ihr ein Blöken aus vielen Kehlen. Und als ihr verwundert aufblickt, seht ihr etwas, das euch den Atem stocken läßt: Nördlich der Straße, den ganzen Hügel hinauf, weidet, soweit das Auge reicht, eine riesige Tierherde. Und am oberen Rand des Hügel seht ihr in etlicher Entfernung die Ausläufer eines riesenhaften



Lagers aus Zelten. Zwischen den Tieren her rennen unzählige kleine, drahtige Hunde und kleine, in Felle gekleidete, rothaarige Menschen. Sie halten offenbar die unglaublich große Herde zusammen und treiben immer wieder allzu vorwitzige Tiere zu den anderen zurück.

#### *Spezielle Informationen:*

Selbst dem im Rechnen Kundigsten unter den Helden wird es schwer fallen, die Zahl der Tiere zu schätzen – es müssen Tausende sein. Und: Das müssen sie sein, die riesigen Karenherden, mit denen die Nivesenstämme ziehen – und die kleinen rothaarigen Menschen sind demnach gewiß Nivesen.

#### *Meisterinformationen:*

Bei diesem Nivesenstamm handelt es sich um den Stamm der Lieska-Leddu, dessen oberster Schamane Kailäkinnen ist, dem die Helden bald begegnen werden. Der Stamm der Lieska-Jaärna lagert östlich in einiger Entfernung von Ouveimas, und die Helden werden erst später zu ihm stoßen.

#### *Allgemeine Informationen:*

Ihr sucht euch euren Weg durch über tausend blökende und bellende Karene. Vor euch liegt schließlich, in einem weitläufigen, flach abfallenden Talkessel, das Lager der Lieska-Leddu. Es mögen Hunderte von kleinen Jurten sein, aus denen sich der Rauch vieler Feuer kräuselt und zwischen denen sich die Stammesangehörigen in ihrer täglichen Arbeit bewegen. Hier bessern einige Jäger ihre Waffen und Werkzeuge aus, dort ziehen einige Frauen fröhlich schwatzend mit ihren Kindern und der Wäsche zum Fluß. An anderer Stelle begegnen euch mehrere Hirten, die glücklich, mit hochroten Köpfen, ein neugeborenes, erzürnt blökendes Karen zu einem kleinen Stall tragen.

Mitten in diesem vielstimmigen Gemurmel eines arbeitsamen Lagerlebens versucht euch Damiano zum Zelt Kailäkinnens zu führen, vorbei an bellenden Steppenhunden, ballspielenden, kreischenden Kindern und singenden, alten Frauen. Vor dem imposanten Zelt des Schamanen angekommen, das mitten im Lager, unweit des Zeltes des Häuptlings, steht, wie euch Damiano erklärt hat, wendet sich der Geweihte abermals an zwei Nivesen.

## Der Weg zu Kailäkinnen

#### *Allgemeine Informationen:*

Als die beiden wohlgewachsenen nivesischen Jäger den Namen Kailäkinnen hören, führen sie euch lächelnd vom Zelt des Schamanen fort, zu dem euch Damiano geführt hatte. Ihr laßt die beeindruckende, aus weißem Karenleder gefertigte Jurte mit dem mehr als drei Schritt hohen und über und über verzierten Totem hinter euch. Die beiden geleiten euch zu einer kleineren Jurte am Rand des Lagers der Rauhwölfe (denn das ist die garethische Bedeutung von Lieska-Leddu). Aus der Spitze der unscheinbaren Jurte steigt lotrecht eine breite Rauchsäule auf.

„Großer Schamane hier!“ sagt einer der rothaarigen Nivesen und deutet auf das Zelt. „Nein, Nein!“ meint er weiter, als der erste von euch die Türe zur Jurte öffnen möchte. „Oh, ihr müsst wegtun Kleidung in Schwitzhütte.“ Und ohne Scham oder Furcht vor körperlicher Nähe beginnt er demonstrativ dem ersten von euch an dem Gewand herumzunesteln und Knöpfe oder Schnallen zu lösen.

#### *Spezielle Informationen:*

Den Helden bleibt wohl keine Wahl, denn man klärt sie weiter auf, daß der Besuch der Schwitzhütte viele Stunden dauern kann und die beiden Jäger den Oberschamanen sicher nicht bei seinem Schwitzbad stören werden. Der einzige Weg heißt also: Hinein ins Vergnügen!

Die Nivesen reichen jedem Gruppenmitglied, bevor es das Zelt betritt, ein großes Stück Stoff. (Dies ist weniger dafür gedacht, seine Scham zu bedecken, sondern vielmehr, um sich den Schweiß abzuwischen, wie die Helden aber noch feststellen werden). Waffen und Ausrüstung der Spielercharaktere werden ihre beiden Führer natürlich im Auge behalten.

Damiano beobachtet euch gleichfalls mit amüsiertem Lächeln, und erstaunt stellt ihr fest, daß der mittlerweile splitterfasernackte Geweihte sich seiner Blöße mitnichten zu schämen scheint – was er im übrigen auch nicht braucht, denn der Geweihte hat einen muskulösen Körper und straffe, feste Haut und ist überhaupt, wie ihr spätestens jetzt feststellt, ein sehr ansprechender Mann.

## Mit Kailäkinnen in der Schwitzjurte

#### *Allgemeine Informationen:*

Für einen Moment fühlt ihr euch wie von einem Blitz getroffen, als ihr die Jurte betretet. Gerade noch hat euch die frostige Luft des Nordlandes einen eisigen Schauer über die zitternde Haut gejagt, nun umschließen euch dichte, heiße Nebelschwaden – fast wie im tiefsten Dschungel des Südens. Die Hitze treibt sofort Schweiß aus jeder Pore eures Körpers, und ihr braucht einige Augenblicke, um euch das Naß aus den Augen zu wischen und durch die dunstige Dämmernis der Hütte mehr als nur Umrisse zu erkennen.

Vor euch sitzen am fellbedeckten Boden, in einem dichten Halbkreis um ein brennendes, rauchendes Feuer zwischen heißen Steinen geschart und die Köpfe und Oberkörper längst in eure Richtung gedreht, fünf dicke, alte Männer und grinsen euch an!

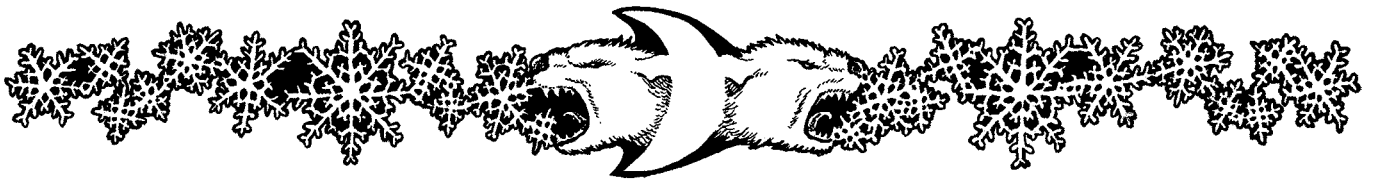
Alle Nivesen sind weit über 60 Sommer alt und grau- oder bereits weißhaarig. Schweiß läuft ihnen in kleinen Rinnsalen über das rote, schweißbedeckte Gesicht und den Körper. Die Männer sagen nichts, schauen euch nur auffordernd an und rutschen ein wenig enger zusammen. Auch die uralte Gestalt in der Mitte, mit dem eingefallenen, gebeugten Körper, dem tief zerfurchten Gesicht mit den wachen grauen Augen und ... der buntbestickten Kopfbedeckung, nickt euch auffordernd zu. Sollte dies etwa der große, weise Kailäkinnen sein?

Schweigend laßt ihr euch auf die nassen Felle nieder, und bevor ihr das Wort ergreifen könnt, erhebt sich einer der Nivesen und schüttet aus einer Flasche eine weißliche Flüssigkeit in die Flammen. Sofort verstärkt sich mit einem Zischen der Qualm, die Luft wird nun beinahe unerträglich heiß, und ein anderer Geruch überdeckt plötzlich die Ausdünstungen – Alkohol.

#### *Spezielle Informationen:*

Die meisten der Stammesältesten sind in ihrem Leben nie von ihren Herden fort, in ferne Länder des aventurischen Kontinents gekommen. Aus diesem Grunde sprechen die wenigsten von ihnen Garethi, fast alle jedoch Norbardisch. Kailäkinnen hat keine Sprachprobleme, läßt aber anfänglich mit einer legeren Handbewegung eines der Sippenoberhäupter für sich sprechen.

Von Zeit zu Zeit schüttet einer der Alten eine gute Portion Käämi in die Flammen des Feuers: ein hochprozentiger Aufguß, der den Helden, die



keinen Alkohol vertragen, recht schnell zu Kopf steigt. Die offensichtlich nimmerleere, kreisende Flasche, aus der jeder mindestens einen Schluck bei jeder Runde nehmen muß, tut dabei ihr übriges. Es ist ein Spaß der Nivesen, zu testen, wieviel die blassen Fremden vertragen können. Verlangen Sie ruhig einige *Zechen*-Proben von Ihren Spielern. Niemand kann sich drücken!

Für genaue Beobachter (*Sinneschärfe*-Probe +6) ist unschwer zu erkennen, warum der große Kasknuk seine Kopfbedeckung selbst an diesem Ort trägt: Kailäkinnen ist anscheinend etwas eitel, denn obwohl rechts und links unter der bestickten Mütze lange, strähnlige, weiße Haare herabfallen, hat der Schamane offensichtlich eine Stirnglatze.

#### Meisterinformationen:

Diese Szene soll auf die Helden entspannend wirken. So wie die Umgebung dieser Begegnung eine besondere ist, so handelt es sich ja auch, wie Sie bereits wissen, um ein besonderes Abenteuer, was Ihre Heldengruppe erleben wird. Natürlich deutet an dieser Stelle noch nichts auf die alptraumhaften Geschehnisse hin, die die Helden bald erleben werden.

Kailäkinnen ist einer der mächtigsten Schamanen Aventuriens, doch der alte Mann ist eben auch ein hochbetagter Nivese und versteht genauso das Dasein an einem erfüllten Lebensabend zu genießen, ohne dabei allerdings seine Bedeutung im Weltgefüge zu vergessen, die die Himmelswölfe ihm zugedacht haben.

Nehmen Sie sich mit dem Einstieg in diese Szene Zeit. Tun Sie so, als wisse Kailäkinnen gar nicht, warum die Helden zu ihm gekommen sind. Fordern Sie die Spieler in aller Ruhe vor der versammelten 'Altherrenriege' der Lieska-Leddu auf, ihre Reisegeschichten und Heldentaten berichten. Und obwohl mit Sicherheit jeder der anwesenden Nivesen von seinem Hintergrund und seinen spieltechnischen Werten her ein mächtigerer Seher, besserer Jäger oder begnadeter Mediziner ist als jede der Spielerfiguren, zeigen Sie den Helden, daß man diese ernst nimmt. Spielen Sie als Meister die Helden an. Stellen Sie die alten Stammesmitglieder der Lieska-Leddu als herzensgute, offene Männer dar: Lassen Sie die Nivesen bei imposanten Erzählungen der Spieler beifällig nicken oder aus vollem Herzen lachen und in die Hände klatschen. Da macht der in ganz Aventurien berühmte Oberschamane natürlich keine Ausnahme. Schildern Sie einige gesellige, geruhsame Stunden, und lassen Sie zu übereifrige Spieler einfach links liegen. Direkte Anfragen bezüglich Abenteuern oder Aufträgen werden einfach wohlgesonnen ignoriert. ('Abenteurer? Aaah! Oh, du erzählst von deinem Abenteuer, Mann mit roten Haupt!') Bevor die Stimmung aufgrund der zu häufigen Käämi-Aufgüsse jedoch lächerlich wirken kann, beginnt Kailäkinnen mit seiner Erzählung, die wir Ihnen im nächsten Abschnitt darlegen wollen. Damiano hält sich während der ganzen Unterredung zurück und spricht nur, wenn die Helden oder Kailäkinnen ihn direkt ansprechen.



## Der Auftrag

#### Allgemeine Informationen:

„Nun“, sagt Kailäkinnen mit aufrichtiger Anerkennung, in fließendem Garethi und mit einer Stimme wie knisterndes Pergament, „da habt ihr ja schon etliches in eurem jungen Leben erlebt und viel Gutes dabei bewirkt. So haben die Himmelswölfe gut daran getan, euch zu erwählen, den Völkern des Nordens auf ihrem Weg in eine ungewisse Zukunft zur Seite zu stehen. Hört nun, was ich euch zu erzählen habe über die Dinge, die wir fürchten und doch nicht klar benennen können. Zwei Sommer sind nun vergangen, seit die Himmelswölfe mir eine Vision sandten. Folgendermaßen war das Gesicht beschaffen, das die Wölfe mich schauen ließen.“

Und Kailäkinnen erhebt seine Stimme, als er nun die Worte der Prophezeiung spricht. Und während ihr der nun erstaunlich festen Stimme lauscht, scheinen sich die Nebel in der Schwitzhütte zu verdichten, und Bilder entstehen vor euren Augen und begleiten die Worte des Schamanen – Bilder des Schreckens ...

*„Von den Wipfeln im Osten wird ein Wind in einer Kälte hinabfahren, wie ihn die Brüder und Schwestern der Wölfe und die Kinder der zwölfgöttlichen Geschwister noch nie gespürt haben. Tier und Mensch werden, wie vom Speer getroffen, vor ihm fallen.“*

*Eis wird sich auftürmen auf den Flüssen und Berge aufwerfen auf den Seen und wandern mit Macht. Und vor dem Eis werden die Tiere fliehen und die Menschen mit ihnen. Wer aber nicht flieht, dessen Blut wird zu Eis werden. Der Schnee wird die Jäger verschlingen und selbst zum Jäger werden. Und jeder Winter wird zwei Winter dauern, denn die Kinder der Kinder werden keinen Sommer kennen. So spricht Kailäkinnen, denn so flüstern es die Wölfe,*

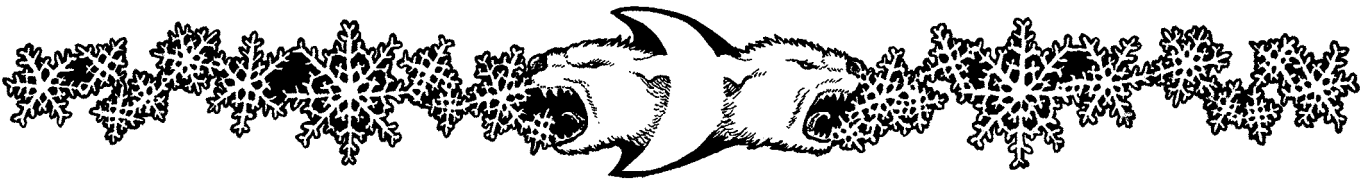
*und so singen es die Ahnen.“*

Kailäkinnen macht eine kleine Pause, um seine Worte wirken zu lassen, ehe er, ein wenig müde, fortfährt:

„Die Stämme der Nivesen, mein Volk, ist in großer Gefahr. Auch euer Volk ist in Gefahr, doch habt ihr Streiter – große Heere, die für euch eure Kriege kämpfen. Und wenn ihr eine Schlacht verloren wißt, so könnt ihr fortgehen und an einem anderen Ort leben. Wir aber können nur hier leben – im Einklang mit der Natur und unseren Karenherden. Nun aber scheint es, als würde sich diese Natur verändern und gegen uns stellen. Wir können der Warnung der Himmelswölfe nicht folgen, indem wir fortgehen. Wir haben nur eine Heimat, und die ist hier, in diesem rauhen Land. Die Karene laufen seit Anbeginn der Welt die alten Pfade. Sie werden ihre Routen nicht ändern. Doch die Himmelswölfe sandten mir noch eine zweite Vision.“

Wieder scheinen sich die Nebel zu verdichten, und die Stimme des alten Kailäkinnen hallt plötzlich laut und ehrfurchtgebietend durch den kleinen, hitzeerfüllten Raum:

*„Doch wenn die Not am größten ist, werden die Wölfe ihren Kindern zur Seite stehen. Und die Wolfskinder und die Kinder der zwölfgöttlichen Geschwister werden gemeinsam gegen die Widersacher allen Lebens stehen. Das Lied der Wölfe wird einen, was entzweit gewesen. Die Geister werden sich erheben“*



und keine Ruhe finden, ehe der Frevel gestöhnt. Die Grenzen Deres werden durchstoßen, und was sich verliert zwischen den dunklen Abgründen, wird nicht mehr zurückkehren. Viele werden sterben, ehe am Ende zusammenfindet, was zusammengehört. So spricht Kailäkinnen, denn so flüstern es die Wölfe, und so singen es die Ahnen.“

Die Bilder, welche die Worte Kailäkinnens begleiten, lassen euch vor Ehrfurcht erschauern. Ihr seht euch selbst, wie aus großer Ferne, in dem Nebel der Hütte. Eure Gesichter sind ausgemergelt und von Erschöpfung gezeichnet. Einer von euch hält einen Dolch in Händen, an dem

Blut klebt. Das Bild verändert sich, und ihr seht euch um euer Leben rennen – auf der Flucht vor einem unsichtbaren Feind – und inmitten eines Rudels von Wölfen.

Wieder herrscht eine Zeitlang Stille, ehe der alte Mann weiterspricht: „Ihr seid dem Ruf der Wölfin gefolgt, Ihr seid zu uns gekommen. Zieht mit einem unserer Stämme nach Norden. Erneuert das Band und stärkt es durch euer Wissen, eure Kraft, euren Mut. Und das Volk der Nivesen wird das seinige tun, um die Prophezeiung zu erfüllen. Werdet ihr eure Aufgabe annehmen?“

## Über die Nivesen – Eine kurze Einführung für den Meister

Versuchen Sie von Anfang an, ein möglichst stimmungsvolles Bild der Nivesen zu erschaffen. Sie haben hier die einzigartige Möglichkeit, den Helden eine ihnen völlig fremde Kultur nahezubringen, die diesen nicht feindselig gegenübersteht.

Ein Spieler-Nivese mit seinem deutlichen Wissensvorsprung vor den Jänaks eignet sich an dieser Stelle natürlich hervorragend als ‚Dolmetscher‘ und Lehrer ...

Erschöpfendes Wissen zu den Nivesen finden Sie im Band **Rauhes Land im hohen Norden** auf den Seiten 29 bis 43.

### Die Lieska-Jaärna

Der Stamm der Lieska-Jaärna, der wohl kleinste Nivesenstamm Aventuriens, besteht aus drei Sippen von je etwa 100 Männern, Frauen und Kindern und je Sippe etwa 700 Karenen. Wir haben im Anhang einige der herausstechenden Charaktere der Sippe Niinaljoks beschrieben. Sie sollten diese wenn möglich jetzt lesen, damit Sie im weiteren wissen, auf welche der Nivesen wir uns beziehen. Es bleibt Ihnen als Meister natürlich unbenommen, diesen Personen weitere hinzuzufügen oder andere zu streichen. Die Helden werden es nach ihrer Rückkehr aus der Alptraumwelt des Morcanen sowieso nur noch mit einer sehr dezimierten Sippe zu tun haben. Nur etwa 30 Nivesen werden diese Welt bei klarem Verstand überleben. Die Beschriebenen sollten darunter sein, obwohl natürlich auch der Tod eines lieb gewonnenen Freundes der Helden an der richtigen Stelle zur Spielstimmung beitragen kann. Legen Sie Ihren nivesischen Meisterpersonen immer wieder nivesentypische Worte in den Mund, die diese den fragenden Helden gern – auch in radebrechendstem Garethi – zu erklären suchen. Wir können Ihnen aus Platzgründen hierzu leider nur stichpunkthaft einige Verhaltensweisen und Denkmodelle an die Hand geben, die für Nivesen typisch sind und Ihnen als Meister das Darstellen einer fremden Kultur erleichtern sollten.

### Die Himmelswölfe und der Glaube der Nivesen

Die Götter des nivesischen Glaubens sind die Himmelswölfe, die Ihnen kurz mit Namen und Bedeutung vorgestellt werden sollen.

*Gorfang*: Rudelführer, wird sehr selten angerufen, verkörpert Herrschaft und Rache

*Grispelz*: Frau Gorfangs, gute Seele des Rudels, Fruchtbarkeit  
Rotschweif: deren Sohn, sehr schlau, will Gorfang stürzen; Gewitter (Zeichen für Streit)

*Reißgram*: geschickter Jäger, Jagdglück

*Firngrim*: eiskaltes Herz, befiehlt den Winter, wird nicht angerufen

*Arngrim*: Frühling, Leben

*Lis̄ka*: Gorfangs Liebling, Mittlerin zwischen Mensch und Wolf; die Milde

*Rangild und Rissa*: die ewig Liebenden

*Tongja*: Schönheit & Anmut

*Ranik*: Sonnenscheibe

Die Nivesen verbrennen 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 erkennen auch Firun und Ifirn als Götter an. Die meisten des Stammes der Lieska-Jaärna kennen auch den Glauben an die Zwölfgötter – schließlich ist ein Hesinde-Geweihter ein ganzes Jahr mit ihnen gezogen und hat ihnen das Wesen der Zwölfgötter nahegebracht.

Wenn Ihre Helden mit einem der älteren oder gebildeteren Nivesen (wie Nikalja oder Jeini) einen Glaubensdisput führen wollen, werden sie feststellen, daß zumindest diese Nivesen die Existenz der Zwölfgötter keineswegs in Frage stellen. Nur sind sie, die Nivesen, eben doch das Volk der Himmelswölfe. Diese sorgen für sie und deren Wirken erleben sie unmittelbar. Die Helden gehören nicht zum Volk der Himmelswölfe, und es gibt selten Menschen, die nicht zu den Wolfskindern gehören, die je hoffen könnten, auf die Ewiggrüne Ebene zu gelangen. (Damiano bildet hier vielleicht eine Ausnahme, aber selbst bei ihm ist man sich nicht sicher.) Aus dem Mund der Nivesen klingen diese Worte mitnichten eingebildet – sie sind in ihren Augen vielmehr eine Tatsache.

Die Helden hingegen haben eigene Götter, die für sie Sorge tragen und über ihr Leben wachen.

### Wesenszüge

Nivesen sind allem neuen gegenüber stets aufgeschlossen und ausgesprochen gastfreundlich. Sie sind geduldige Zuhörer, die ihr Gegenüber nie unterbrechen oder verspotten würden und es immer ernst nehmen. In ihrem ruhigen, immer gleichen Leben haben sie vor allem eines gelernt: das Bewahren der inneren Ruhe.

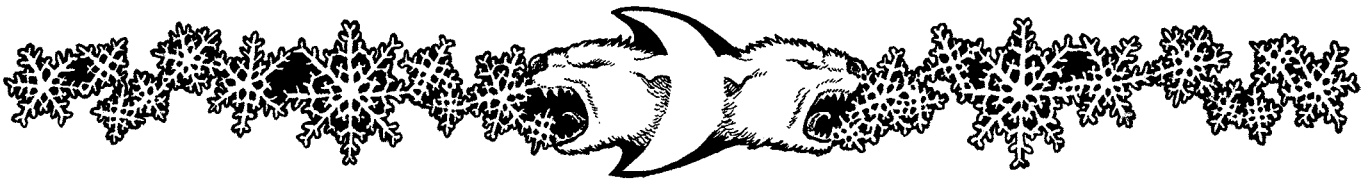
Es mögen die empörendsten Dinge geschehen, es wird eine wirklich lange Zeit brauchen, bis Sie einen Nivesen in Wut ausbrechen sehen – doch wenn dies geschieht, dann werden Sie wünschen, diese Wut nie provoziert zu haben. Denn dann bricht das wölfische Erbe durch.

Neid oder das Streben nach materiellen Gütern ist den Nivesen fremd. Sie leben – gleich den Wölfen – im Hier und Jetzt, sind Jäger und eins mit der Natur, in der sie leben.

Jeder Stamm ist untergliedert in Sippen. Jede Sippe hat einen eigenen Schamanen und einen eigenen Häuptling.

Die Nivesen haben eine sehr enge Bindung an ihre Karene. Es muß deutlich hervorgehoben werden, daß die Nivesen mit den Karenen ziehen – ihr Leben also voll und ganz dem Rhythmus der Tiere anpassen – und nicht umgekehrt.

Ein Nivesenleben ist hart und entbehrungsreich, und so kommt es, daß nur die Stärksten unter ihnen je das Erwachsenenalter erreichen.



*Meisterinformationen:*

Wenn die Helden dem Alten von den Bildern berichten, die seine Worte begleitet haben, nickt er bedächtig. „So seid ihr die Richtigen, und die Prophezeiungen werden sich durch euch erfüllen.“

Kailäkinnen und Damiano werden den Helden noch Zeit lassen, um Fragen zu stellen und diese – soweit als möglich – beantworten. Danach werden Ihre Helden gemeinsam mit Damiano die Schwitzhütte verlassen – und das Bad in dem eiskalten Zuber zu schätzen wissen, der unweit der Hütte steht.

*Allgemeine Informationen:*

„Morgen werden die Stämme in ihr Sommerlager ziehen. Ich werde euch morgen früh zum Stamm der Lieska-Jäärna begleiten und euch mit Niinaljok, dem Stammeshäuptling, und Nikalja, seiner Schamanin, bekannt machen. Mit seiner Sippe werdet ihr gen Norden ziehen, denn die Stämme der Nivesen teilen sich auf ihre Reise in unterschiedliche Sippen und finden erst im Sommerlager im Norden wieder zueinander. Nikalja und Niinaljok erwarten euch mit Freude. Sie sind gastfreundliche und herzliche Menschen. Ich bin ein Jahr lang mit ihnen gereist und schätze sie sehr.

Jeden Stamm der Nivesen werden einige Vertraute auf dem Weg in ihr jeweiliges Sommerlager begleiten. Ich hingegen werde in Ouveumas im Neumond bleiben, um die Informationen zu sammeln, die mir zugetragen werden.

Für eure Kleidung und für Proviant ist gesorgt. Ich möchte euch aus mehreren Gründen anraten, die Kleider der Nivesen zu benutzen. Zum einen sind sie praktisch für eine lange Wanderung und wärmen besser als eure Gewänder. Zum anderen wißt ihr nicht, was euch im Norden erwartet. In eurer Kleidung fällt ihr unter den Nivesen auf wie ein Krieger in einer

Koboldstadt. Wenn ihr vom Äußeren her den Nivesen gleicht, wird es euch leichter fallen, schnell und heimlich zu agieren, wenn es nötig ist.“

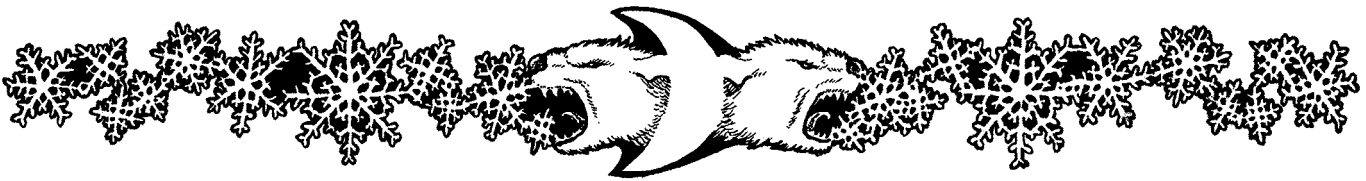
*Meisterinformationen:*

Versuchen Sie in jedem Fall, Ihre Spieler – auch Magier und Geweihte – dazu zu überreden, ihre Kleidung gegen die der Nivesen zu tauschen; es wird den Helden später den Ausbruch aus dem Tal der Feilscher ungemein erleichtern. Auch Damiano ist in seiner Zeit mit den Nivesen in ihrer Kleidung gereist. An dieser Stelle ist anzumerken, daß z.B. das Tragen eines Kettenhemdes unter einem nivesischen *Anaurak* nicht möglich ist; beachten Sie auch die Regelungen für Kälteschutz (**Raues Land im hohen Norden**, S. 58f.).

## Der Stamm der Lieska-Jäärna

*Allgemeine Informationen:*

Noch vor der Morgendämmerung des nächsten Tages brecht ihr mit Damiano zum Lager der Lieska-Jäärna nordöstlich von Ouveumas auf. Deren Herde ist kleiner als die der Lieska-Leddu, aber in euren Augen noch immer unvorstellbar groß. Als ihr euch nähert, denkt ihr zuerst, ihr wäret zu spät, denn ein großer Teil der Herde setzt sich bereits in Bewegung. Doch Damiano erklärt euch, daß die Sippen nicht gleichzeitig aufbrechen und auch auf unterschiedlichen Routen gen Norden ziehen. Die Sippe Niinaljoks und Nikaljas sei noch nicht aufgebrochen. Als Damiano euch den beiden vorstellt, findet ihr die Ankündigung des Hesinde-Geweihten bestätigt: Es handelt sich um überaus freundliche Menschen, die euch mit großer Herzlichkeit und als Freunde Kailäkinnens empfangen und aufnehmen. Ehe sich Damiano von euch verabschiedet, habt ihr nun in den letzten noch stehenden Zelten Gelegenheit, euch umzuziehen.



# Uuund ... Los! Mit den Nivesen gen Norden

## Allgemeine Informationen:

Endlich kann es losgehen! Das Lager ist zusammengeraumt, einige zahme Karene sind beladen, genauso wie die Tragegestelle auf den Rücken der meisten Nivesenmänner und -frauen, und die Sippe setzt sich in Bewegung. Noch nie seid ihr mit so vielen Lebewesen gezogen! Ihr könnt weder Anfang noch Ende eures Zuges erkennen – und das ist nur eine Sippe, verschwindend klein im Gegensatz zu einem kompletten Stamm! In Leder und Felle gehüllt, fällt ihr zwischen den knapp hundert Nivesen, etwa 600 Karenen und gewiß 40 Steppenhunden tatsächlich kaum auf. Als ihr noch überlegt, ob ihr euch irgendwo nützlich machen könnt, kommt Niinaljok, der Häuptling, strahlend auf euch zu. An seiner Seite geht ein kleiner, drahtiger Junge von etwa 14 Götterläufen, der euch neugierig mustert.

## Spezielle Informationen:

„Das Genko!“ donnert Niinaljok gutgelaunt und klopft dem Jungen wohlwollend auf die Schulter, der unter dem kräftigen Schlag erfolgreich um sein Gleichgewicht kämpft. „Genko Lie – wie sagt Kuri – Jäger. Sieht Spuren gut wie Luchs. Ihr sollt begleiten Jungen! Naäjānu (damit, werter Meister, meint er den Hesinde-Geweihten Damiano) hat Freunde gefunden und ist geworden, was jetzt ist. Ihr könnt lernen, wir können lernen. Ihr jetzt Späher!“ Mit einem aufmunternden Schulterklopfen – diesmal auf eine Schulter der euren (Lassen Sie eine KK-Probe würfeln, ob auch Ihr Held sein Gleichgewicht halten kann) – nickt Niinaljok euch hochzufrieden zu und stapft von dannen. Genko macht euch ein Zeichen, ihm zu folgen, und setzt sich gleichfalls in Bewegung.

## Meisterinformationen:

Hiermit sind Ihre Helden offiziell in einen der Spähergruppen der Lieska-Jaärna befördert worden. So 'brisant', wie die Aufgabe sich anhört, ist sie normalerweise nicht, denn welcher Wegelagerer greift schon eine Sippe Nivesen mit Hunderten von Tieren an? Außerdem

kennen die Nivesen ihren Weg – sie wandern ihn, seit sie denken können. Vorrangig gilt es also, die Tiere zusammenzuhalten. Doch seit dem Jahre 26 Hal, in dem die Unruhen des Krieges im Bornland begannen, sind die Nivesen vorsichtiger geworden. Denn bereits im letzten Jahr begegneten sie auf ihrem Weg Truppen aus Notmark – und diese Begegnungen waren nicht erfreulich für die Nivesen. So kann es ihnen nur nützlich sein, wenn sich an der Spitze des Zuges Menschen wie ihre Helden befinden, die im Umgang mit Söldnern und Kriegern gewiß erfahrener sind als die Nivesen.

Zudem befindet sich das Land, wie Sie ja wissen, mittlerweile im Krieg. Und auch unter diesem Aspekt ist mit unliebsamen Begegnungen zu rechnen ...

Freilich bilden Genko und Ihre Helden nur einen der Spähertrupps.

Die Spähergruppen ziehen stets gut zwei Stunden vor dem großen Troß her, denn es braucht Zeit, die Tiere eventuell rasten zu lassen oder in eine andere Richtung zu treiben. Gegen Abend halten die Späher an einem geeigneten Rastplatz für die Nacht inne und lassen den Troß aufschließen. Damit sich die Spähergruppen nicht verpassen, wird am Abend stets festgelegt, welche am nächsten Tag den Lagerplatz wählen wird.

## Allgemeine Informationen:

Ihr folgt dem flinken Genko an die Spitze des langen Zuges und gewinnt nach einiger Zeit bereits etwas Abstand zu dem Troß. Nun bleibt der Junge immer wieder einmal stehen, kniet sich auf den Boden und sucht diesen nach Spuren ab.

## Spezielle Informationen:

Genko ist, wie Sie ja bereits wissen, ein guter Spurenleser. Leider spricht er – wie die Helden bald feststellen werden – sehr schlecht Garethi. Aber er beginnt sofort wie selbstverständlich, sich mit Händen und Füßen verständlich zu machen und den Helden alles zu erklären, von dem er meint, daß es sie interessieren könnte.

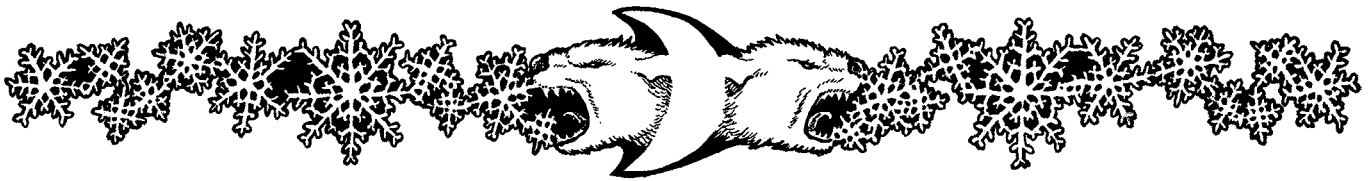
## Bis zur Eisgrenze – Ein Baukastensystem für den Weg nach Fjorinswohld

### Meisterinformationen:

Vor Ihren Helden liegt nun ein mehrwöchiger Marsch durch die Nadelwälder gen Norden. Wie detailliert Sie diesen ausspielen möchten, bleibt Ihnen überlassen. Wir geben Ihnen an dieser Stelle erstens einen Zeitplan der Reise und zweitens ein 'Baukastensystem' von Szenen an die Hand, die Sie beliebig variieren und zum Einsatz bringen können. Die nächste notwendige, abenteuerrelevante Szene finden Sie im Kapitel **Das verbrannte Dorf** (S. 23).

Doch auf dem Weg nach Fjorinswohld können Ihren Helden, wie Sie gleich sehen werden, etliche spannende – und auch informations-trächtige – Begegnungen und Entdeckungen widerfahren – und vor allen Dingen können Ihre Helden die Nivesensippe und deren Leben kennenlernen und sich mit den Nivesen anfreunden.

Die vorgeschlagenen Szenen sind aufgeteilt in Kampf-, Informations- und Stimmungsszenen. So können Sie leichter und nach Bedarf auswählen, was Ihren Helden als nächstes widerfahren soll.



## Zeittafel der Reise

**Phex 27 Hal:** Begegnung der Helden mit Karuukijo

**Anfang Peraine 27 Hal:** Ankunft in Ouveimas

**2. Per.:** Besuch in Kailäkinnens Schwitzhütte

**3. Per.:** Aufbruch mit den Lieska-Jäärna

**20. Per.:** Ankunft in Fjorinswohld

**24. Per.:** Ankunft an der Eisgrenze (Anmerkung: Auf der der Box **Rauhes Land im hohen Norden** beiliegenden Karte der Region beginnt die Eisgrenze, auf die Ihre Helden stoßen, wenn sie nach dem Passieren von Fjorinswohld nördlich gehen, am Ende des auf der Karte eingezeichneten, dichten Waldes. Weiter westlich beginnt die Eisgrenze schon erheblich früher, zwischen Bjaldorn und Trautemans Hus.)

**25. Per.:** Aufbruch in das Eisreich; Der gefrorene Weiler

**1. Ingerimm:** Der Besuch bei der Hundswache

**in der Nacht vom 1. auf den 2. Ing.:** Die Welt des Morcanen, Aufwachen im Tal der Feilscher, Tod Jaren Feuermals, Flucht aus dem Tal, Flucht vor den Häschern Gloranas, Zusammentreffen mit dem Rudel Iloinens

**Ende Ing.:** Rückkehr nach Ouveimas

## Kampfszenen

### Söldner

Noch vor der Überquerung des Walsach (*ca. 9. Peraine*): Die Spähergruppe der Helden begegnet einem Trupp Söldner aus Uriels Heer. Es sind grobschlächtere Gesellen, berauscht von ihrem Sieg, die eine kleine Gruppe Norbarden umzingelt haben, die mit ihrem Karren von Fjorinswohld herunterkommen, wo sie ihre Waren feilgeboten haben. Sie sind nun auf dem Weg nach Sjepengurken, als sie von den Söldnern überrascht werden.

Die Söldner plündern die Waren der Händler und quälen diese aus purem Spaß an der Freud', indem sie die an Bäume gebundenen Norbarden als lebendige Ziele beim Dolchwerfen verwenden. Um den makaberen Zeitvertreib noch etwas kurzweiliger zu gestalten, betrinken sie sich dabei mit dem bei den Norbarden gestohlenen Alkohol.

Sie tragen noch das Wappen Uriels – ein silbern und schwarz gespaltener Schild, darin gegenfarbig ein Paar Schröterzangen – und begrüßen die Helden – die sie für Nivesen halten – mit dem Spott eines Angetrunkenen und der Arroganz des Siegers. Wenn die Helden sie angreifen, werden sie sich freilich zu wehren wissen.

#### 6 Söldner

**MU 15 LE 35 RS 3 AT/PA 15/12 (Schwert, 1W+4) MR 2**

### Mammutjagd

Einige nivesische Jäger gehen mit den Helden auf die Jagd und stoßen auf ein Mammut. Die Nivesen sind außerordentlich irritiert, denn normalerweise ziehen Mammuts erstens in Herden und leben zweitens nicht im Wald, sondern in der Steppe! Dieses Mammut ist geschwächt, aber dennoch wissen die Nivesen, daß viele Menschen notwendig sind, um ein Mammut zu jagen.

Diese Szene sollten Sie kurz vor Fjorinswohld ansiedeln. Sie enthält auch eine Information: Das Mammut gehört nicht hierher, es lebt auf weiten, offenen Flächen. Es ist ein versprengtes Tier aus einer Herde, die vor dem Eisreich nach Süden geflohen ist.

### Mammut

**MU 15 LE 120 RS 5 AT 12/6 PA 4 TP 4W+4 (Stoßzähne) / 5W20 (Trampeln) GS 9 AU 50 MR 4 GW 18**

**Beute:** 1200 Rationen Fleisch, Haut, Stoßzähne

**Optionale Kampfregelein:** Niederstoßen, Trampeln (zum Überrennen hat das Mammut im Wald nicht genügend Platz)

### Revierstreit

Ein Auerochse greift die Karene an, die ihm – seiner Ansicht nach – sein Revier streitig machen. Die Helden müssen nun für die Sicherheit der Karene sorgen.

### Auerochse

**MU 20 LE 50 RS 2 AT/PA 11/7 TP 1W+6 (Niederstoßen) / 4W (Überrennen)**

**GS 10 AU 30 MR -2 GW 11**

**Beute:** 70 Rationen Fleisch, Horn, Fell

### Jäger und Beute

Immer wieder werden gerissene Kälber gefunden. Die Helden können dem 'Täter' auflauern – es handelt sich um einen Waldlöwen.

### Waldlöwe

**MU 18 LE 40 RS 2 AT 16 (2AT/KR) PA 8 TP 1W+5 (Pranken) / 2W+2 (Rachen)**

**GS 12 AU 45 MR -2 GW 14**

**Beute:** 60 Rationen Fleisch, silbernes Fell

### Aasfresser

Im Wald stoßen Ihre Helden auf den Leichnam eines Beilunker Reiters, der offenbar bei einem Kampf mit einem Löwen gestorben ist. Nun tun sich einige Riesenschröter an seinem Leichnam gütlich. Wollen die Helden die Schröter verscheuchen, werden diese angreifen. Bei dem Reiter können die Helden ein Beutelchen mit Geld (1D, 1S, 2H, 6K) finden. Überdies seine in einer festen Lederrolle bewahrte Botschaft: *»Liebste Firijane! Utjelke bekommt ein Kind! Reise doch schleunigst nach Ouveimas, damit Du am Tsatag des neuen Derebürgers bei uns sein kannst. Es herzt Dich Deine Schwester Marescha vom Tuchmarkt.«*

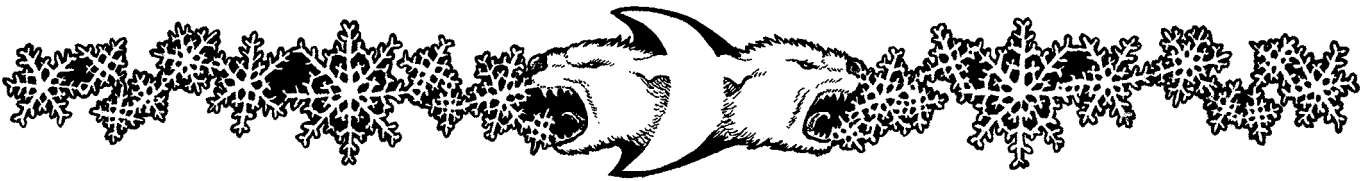
### Drei Riesenschröter

**MU 13 LE 35 RS 5 AT 10/16 (Umklammern/Biß) PA 4 TP 2x(1W+2), RS -1 (Zangen) / 1W+1, RS -1 (Biß)**

**GS 3 AU 30 MR 10 GW 9**

### Meister der Illusionen

An einem Abend machen die Nivesen Rast an einem kleinen Weiher. Eine herrliche Gelegenheit, um baden zu gehen! Doch auf dem Gewässer, das am Rande eines kleinen Sumpfgbietes liegt, wächst die Iribaarslilie (**Herbarium Aventuricum**, S. 104). Die Pflanze erblüht, wenn die Helden sie erblicken, eindrucksvoll zu ihrer ganzen Pracht und öffnet ihre Blüten. Die Farben ändern sich gleich einem Regenbogen, fast scheinen die Helden sanfte Musik zu hören, so wundervoll ist der Anblick der Pflanze. Nähert man sich ihr jedoch auf 10 Schritt Radius, so kommen ihre unter dem Wasser verborgenen Schlingarme zum Vorschein und reißen ihr Opfer in die Tiefe.



Ein ODEM ARCANUM ergibt, daß die Pflanze magisch ist, ein ILLUSIONEN ZERSTÖREN läßt das Trugbild der Musik und der irrisierenden Blüte zerfallen, eine gelungene MR-Probe+6 erlaubt, sich von der lockenden Pflanze abzuwenden, eine *Pflanzenkunde*-Probe +16 läßt Ihre Helden das Gewächs als das identifizieren, was es ist.

Das Gift der Pflanze führt vorübergehend zur vollständigen Lähmung. Die Raspelmäuler der Schlingpflanze verursachen pro KR 1W+1SP Schaden, binnen 4 KR ist das einmal umschlungene Opfer unter Wasser gezogen, wenn es nicht zuvor befreit wird.

LE 25 RS 3

## Informationsszenen

### Firrar, die Jägerin

Firrar kann Ihren Helden irgendwo im Wald begegnen. Sie möchte beinernes Werkzeug von den Nivesen kaufen und hat bei Nachfrage folgendes zu erzählen: Es gibt seit einigen Monaten immer mehr Tiere im Wald, auch solche, die normalerweise nicht dort leben. Auch die Fährten der Tiere haben sich verändert und verlaufen nunmehr nur noch sehr selten gen Norden. (Viele Tiere, die am Rande des Eisreiches gelebt haben, sind intuitiv geflohen, deshalb gibt es nun mehr – und häufig ungewöhnlich – Wildtiere im Wald. Diese Begegnung sollte um Fjorinswohld herum stattfinden.)

### Rowin

Rowin, eine junge männliche Hexe, und seinen Raben Krawak treffen die Helden in völliger Verzweiflung an, der junge Mann sitzt schluchzend auf einem Baumstumpf und hört in seinem haltlosen Weinen weder das warnende Krächzen Krawaks, noch das Näherkommen der Helden.

Rowin ist das Ziehkind der Hexe Tschinjuscha, die Uriel im Kampf gegen die Ilmensteiner zur Seite stand. Er verachtet die Ziehmutter für ihr Handeln, da er von einigem weiß, das Uriel und sein finsterer Berater Mengbillar planen. Nun befindet er sich auf der Flucht, weiß aber nicht, an wen er sich wenden soll, denn, so denkt der 17jährige, wenn seine eigene Ziehmutter zu derlei Schlechtigkeit imstande ist, vielleicht sind die anderen Töchter Satuaris ja dann auch darüber informiert? (Was, werter Meister, eine unbegründete Angst des jungen Mannes ist.)

Rowin irrt seit einigen Tagen allein durch den Wald. Auch steht das nächste Hexenfest bevor, doch traut er sich nicht, teilzunehmen, da er dort auf Tschinjuscha treffen würde. Die Helden können ihm raten, sich an Damiano oder Kailäkinnen zu wenden, die Lieska-Jaärna kennen deren Zugroute. Begleiten will Rowin die Helden nicht, da er sich hier innerhalb des Waldes sicher ist, daß seine Ziehmutter ihn früher oder später finden wird.

### Rauhwölfe

Die Sippe trifft auf ein Rudel Rauhwölfe, das mit den Nivesen – vorder-rangig mit Nikalja – 'um Wegzoll verhandelt'. Die Sippe überläßt den Wölfen zwei Karene, die die Wölfe auf der Stelle reißen. Symbolisch essen Niinaljok, Nikalja, Hieraken und einige andere der Alten auch etwas rohes Fleisch. Die Helden – die ja von den Himmelswölfen gesandt sind – werden aufgefordert, es den Nivesen gleichzutun.

Nikalja erzählt, die Tiere hätten eine schwer zu bestimmende Furcht vor „etwas, das sich verändert hat“. Außerdem gäbe es eine neue Wölfin unter den ihren, eine mächtige Wölfin, die ein eigenes Rudel gerufen hätte. Dieser Wölfin seien auch die Nivesen Achtung schuldig, wenn sie ihr begegnen würden. Genaueres vermag auch Nikalja nicht zu sagen.

## Stimmungsszenen

### Grenzwächter

Beim Überqueren des Walsach (*ca. 11. Peraine*): eine Begegnung mit Streitern des Widderordens, einem Orden, der die Reisenden am Walsach vor Piraten schützt und den Helden und ihren nivesischen Freunden noch eine gute und sichere Weiterreise wünscht.

### Papa Brückentroll mit Sohn

(Wenn Sie und Ihre Spieler ein ausgewogenes Verhältnis zur Selbstironie haben ...) Nachdem die Helden mit der Sippe den Walsach überquert haben, erwartet sie auf der anderen Seite bereits Prügelschnüss, der Brückentroll, der seinem Sohn eine beeindruckende Vorstellung liefern möchte, wie man die unartigen kleinen Zweibeiner zurechtweist: "Hohoo! Halt, Menschlein! Ihr habt meinen Fluß überquert, ohne mir Zoll zu zahlen! Meine Brücke liegt dort hinter der Flußbiegung. Ihr werdet nun entweder auf der Stelle umkehren und auf meiner Brücke den Fluß überqueren, oder ich hau' euch den Rotz aus der Nase, daß es kracht!" Beeindruckend schwingt Prügelschnüss seine riesige Keule, und der 'kleine' Trolljunge, Prügelschnute, der seinem Vater hinter einem Stein bewundernd zuschaut, klatscht vor Begeisterung in die Hände und feuert seinen Vater lauthals an, während er den Helden zuruft: „Ihr habt keine Chance gegen den Papa! Papa macht euch zu Matsch! Peng! Bumm! Krach!“

Die Werte von Prügelschnüss werden hier nicht angegeben, weil der Troll gar nicht vorhat, die Helden anzugreifen. Er will sie lediglich einschüchtern und seinem Sohn imponieren, dem er gerade Lektionen in 'Menschleinkunde' erteilt. Mit Verhandlungsgeschick und einem Tauschgeschäft wird sich der Troll nach etlichem Posieren und Muskelspiel auch dazu überreden lassen, die Helden 'seinen' Fluß überqueren zu lassen. Sind die Helden besonders umgänglich, kramt er aus seinem breiten Fellgürtel ein – in seinen Händen winzig erscheinendes – Fläschchen, das ihm vor kurzem jemand als Zoll gegeben hat und mit dem er nichts anzufangen weiß. Unter Umständen wäre er bereit, es mit den Helden zu tauschen. Es handelt sich um ein Verwandlungselixier (E), das eine Person für eine Stunde äußerlich in eine Maus verwandelt. Der Verwandelte kann die Verwandlung selbst beenden. (*Alchimie*-Probe + 5, um zu erkennen, um was für ein Elixier es sich handelt, +10, um die genaue Wirkung zu ermitteln).

### Ein nivesischer Steinkreis

Übernachtung an einem der nivesischen Steinkreise: Nikalja wird die magisch begabten unter Ihren Helden auffordern, mit ihr im Kreis der Steine zu übernachten und ihnen den Ursprung der Kreise erklären (s. *Rauhes Land im hohen Norden*, S. 32). Die astrale Regeneration erhöht sich in dieser Nacht um drei Punkte, und Sie sollten den Helden wilde Träume von einer rauschenden Jagd mit den Himmelswölfen beschreiben. Ein ODEM ARCANUM enthüllt den Ort als magisch aufgeladen, eine besonders gut gelungener ODEM enthüllt schwache Kraftlinien.

### Weitere mögliche Szenen

—Jeini und Neaju versuchen, den Helden die nivesische Art des Singens nahezubringen.

—Genko gesteht den Helden, daß er in Nikalja verliebt ist, es ihr aber bislang nicht sagen wollte, weil er sich nicht traut. Freilich ist Nikalja viel zu alt für den pubertierend schwärmenden Genko, doch der Junge möchte die Helden nun dazu bringen, mit ihm gemeinsam einen Plan auszuhecken, wie er die Frau seines Herzens erobern könnte – am lieb-



sten hätte er ja einen inszenierten Ringkampf gegen den stärksten der Helden, bei dem er, Genko, gewinnen würde. So könne er, wie er findet, die Schamanin gewiß beeindrucken. Eine andere seiner Ideen ist es, einen Zauber zu lernen, um Nikalja auf sich aufmerksam zu machen – Genko ist jedoch unmagisch wie ein Selemferkel.

—Niinaljok und Schmalrik laden die Helden zu einem 'zünftigen' Besäufnis mit *Käämi*, dem seltsamen, aber nichtsdestotrotz hochprozentigen Schnaps der Nivesen, ein.

—Jukjak, eine hübsche nivesische Jägerin, hat es sich in den Kopf gesetzt, einen ihrer Helden zu erobern. Der 'Glückliche' findet etliche Tage lang

immer wieder frisch erjagte kleine Tiere auf seinem Schlaflager, bis er Jukjak schließlich dabei erwischt, weil sie eines der Beutegeschenke auf seinem Lager plazierte und sich ihm stürmisch an den Hals wirft, weil sie glaubt, er sei wegen ihr in die Hütte gekommen und habe ihr Werben so beantwortet.

—Der alte Nivese Hieraken erzählt den Helden am Lagerfeuer die Geschichte Madas, wie die Nivesen sie kennen (s. **Rauhes Land im Hohen Norden**, S. 29f.).

## Das verbrannte Dorf

### Allgemeine Informationen:

Am 20. Peraine erreicht eure Spähergruppe als erste das kleine Dorf Fjorinswohld (nach eurem Wissen die nördlichste 'bornische' Ansiedlung, in der aber auch einige Norbarden und wenige Nivesen leben sollen), das inmitten einer größeren Lichtung liegt. Schon von weitem seht ihr Rauchschwaden aufsteigen und vernehmt die Schreie von Menschen.

### Spezielle Informationen:

Das Dorf brennt! Ihr nehmt eure Beine in die Hand und eilt den Bewohnern zur Hilfe. Doch viele der einfachen Holzhäuser stehen in hellen Flammen und sind nicht mehr zu retten. Als die Feuer gelöscht sind, fällt euch auf, was euch die ganze Zeit über sonderbar vorgekommen ist: Bei den Löscharbeiten haben euch nur Alte, kleine Kinder und Krüppel geholfen. Gibt es in diesem ganzen Dorf denn keinen 'normalen' Menschen?

### Meisterinformationen:

Das Dorf wurde vor einigen Stunden von Gloranas Schergen angezündet. Die mehrere Dutzend zählenden Angreifer raubten Nahrungsmittel und alle Männer und Frauen, die ihnen halbwegs kräftig erschienen, und zogen mit Nahrung und Menschen fort. Gloranas Schergen besitzen Zugtiere und Kaleschkas, unter die sie wahlweise Kufen oder Räder montieren können (und sind demzufolge für die Helden nicht mehr einzuholen). Ein altes Mütterchen gibt den Helden weinend Auskunft über den Überfall.

### Allgemeine Informationen:

„Da warn so viele Leut, mit große Schwerter und Wagen und viel Rüstung an den Männern und Frauen dran. Un die ham uns keine Wahl nit gelassen. Ein paar von unsern Jungens, darunner mein Sohn der Staane ...“ (Sie wird wieder von Weinen geschüttelt und es dauert eine Zeit, ehe sie weitersprechen kann) „... das is son guter Jung, mein Sohn ... Nu ja, ich wills den Herrschaft ja erzähle, weilse uns geholfe ham, aber verstehts doch, junge Leut, lieber wär ich in den Herrn Borons Arm, als das mein'n Sohn ein Unheil geschieht, das schwör ich bei Mütterchen Peraine! Jedenfalls habens gesagt, sie wärn von der Kalten Herrin un wir müssens unsern Tribut zahln für deren Sach. Un unser Alrik, der iss nich so helle im Kopf, der Jung, der hat gefragt, wer das denn is, die Kalte Herrin, un die ham gelacht un gemeint, das würdn wir bald schon noch wissn, dat sei die Herrin von dat Reich in'n Norden. Aber hörts, mein Herrschaft, ich kenn da kein Reich net – bei uns kommen sons

manchmal die Leut von der Warzensau un wolln Geld, aber ich kenn keine Herrin im Norden nit.

Un dann ham's gemeint, sie wollen unser Leut un alles Essen, was wir ham, un unsere Viechers, die auch noch dazu. Un ich hab versucht, die Kinders fortzuschaffen mit mein Mann, in die Hütten, damit sie uns die Kinders nit nehmen tun, doch die Kinders, die ham se gar nit gewollt. Ham ihre Karren volladen lassen von unsern eign'n Leut, un wie ich so mit die Kinders in dat Haus da drüb'n lieg, da hab ich gehört, wie sich zwei unterhalten ham. Der eine hat gesacht, dat das jetz mitte Zeit schwieriger wird mitte Dörfers, weil, so viele hats nit an der Grenz – ich weiß gar nit, was für ne Grenz der meint – un dat die Glorana oder wie die heißen tat, also, die Glorana wär bestimmt wütend, wennse nix mehr ranschaffe täten.

Aber der andre, das war der vornehmste von deren Leut, der hat gelacht und gemeint, die Herrin – und deshalb gloob ich, de Glorana, dat is die, wenn der doch Herrin zu der sogt – de Herrin jedenfalls, die hat jetz Vabündete, dat sein der Feuer mal un son anders Männeken, da wo ich den Namn von vergessn hob. Aber das mit den Feuer mal, das hab ich mir gemerkt, weil er da so bei gelacht hat bei den Namn, das mir ganz gruselig gewordn iss, un dann hat er gesagt, 'Feuer mal' – dat bringt mich auf ne Idee – Feuer mal! Un dann hat er gelacht un ne Fackel genomm un alles angesteckt un sie sin fortgezogn mit unsern Leut un hamse, dem Mütterchen Peraine se is gedankt, nich erschlag, weil die Nadjescha, was unsre Amme is, ein kräftiges Mädle, gesagt hat, wenn ma uns wehrn tun, dann bringense uns alle um. Un da hatse Recht gehabt, abba genutzt hats ihr auch nix, sie hamse ooch mitgenomme ...“

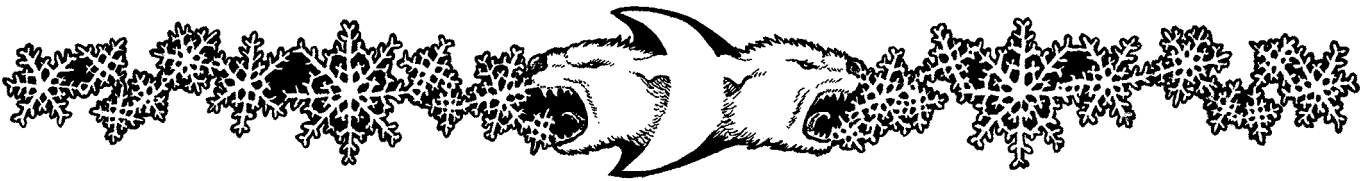
Und die Alte bricht erneut in Tränen aus.

### Meisterinformationen:

Für Sie, werter Meister, fassen wir nun das wirre Gerede der alten Frau noch einmal in kurzen Worten zusammen. Auch die Helden sollten, wenn sie nun eventuell noch weitere der Fjorinswohlder befragen, folgende Informationen mitbekommen und in ihrem Hinterkopf gespeichert haben, ehe sie das Dorf wieder verlassen:

—Die Schergen Gloranas, der Kalten Herrin, haben das Dorf überfallen. Diese scheint 'die Herrin des Nordens' zu sein oder sich zumindest für eine solche zu halten. (Wer Glorana wirklich ist, können Ihre Helden in einem der von uns als Nachfolgebenteuer empfohlenen Hefte erfahren – siehe Seite 64.)

—Sie haben Nutztiere, Nahrungsmittel und alle kräftigen Männer und Frauen mitgenommen.



- Es gibt irgendwo in der Nähe eine irgendwie geartete Grenze.
- Die räuberischen Schergen fürchten, daß sie entlang dieser Grenze bald nicht mehr genug zum Plündern finden werden.
- Die Kalte Herrin hat Verbündete, die dieses Problem beheben werden, einer von den Verbündeten heißt Feuermal.

Sollten Ihre Helden auf die glorreiche Idee kommen, die restlichen

Fjorinswohlder mit gen Norden zu nehmen, so wird Niinaljok ihnen kurz, aber bestimmt erklären, daß die Sippe kräftige Leute braucht und die Alten den Marsch in den Norden nicht überleben würden. Niinaljok ist aber gerne bereit, den Leuten Nahrung und Felle zu überlassen. Schließlich steht für die Nivesen ja der Sommer vor der Tür, in dem sie genug Muße finden werden, die fortgegebenen Dinge zu ersetzen. (So denkt er zumindest ...)

## Die Eisgrenze

### Allgemeine Informationen:

Mittlerweile seid ihr vier Tage von Fjorinswohld entfernt, und wenn ihr Niinaljoks Worten Glauben schenkt, müßt ihr nun bald die große, grüne Ebene erreichen. „Wird auch langsam mal Zeit!“ denkt ihr euch. Schließlich seid ihr nun drei Wochen ununterbrochen durch den düsteren Tannenwald gezogen, und die Aussicht auf eine weite, offene Grasebene erscheint euch daher – zumindest im Moment – durchaus verlockend. Ein kühles Bier in einer Schenke wäre natürlich noch weniger zu verachten, doch, nun ja: Das Leben eines Helden ist nun einmal hart und entbehrungsreich ...

Kurz laßt ihr die letzten Wochen Revue passieren: die Begegnung mit dem Wolfswesen, das Zusammentreffen mit Damiano Tergidion zu Valavet, der Aufenthalt in der Schwitzhütte Kailäkinnens, die lange, ereignisreiche Wanderung mit den Nivesen, unter denen ihr euch mittlerweile wie in einer großen Familie aufgenommen und pudelwohl fühlt – bis auf die Sehnsucht nach der Schenke und dem kühlen Bier eben, aber der Käämi ist schließlich auch nicht zu verachten.

Wie es wohl den anderen Sippen ergangen ist? Und was wohl aus dem armen Leuten in Fjorinswohld werden wird? Nun ja, spätestens auf dem Rückweg werdet ihr es erfahren. Und auch, ob die Ilmensteinerin mittlerweile ein neues Heer aufgestellt und der Warzensau ordentlich den Marsch geblasen hat! Fröstelnd zieht ihr euren Fellumhang etwas enger um die Schultern.

### Spezielle Informationen:

Lassen Sie Ihre Helden eine *Sinnenschärfe*-Probe würfeln, und teilen Sie denjenigen, die diese bestanden haben, folgendes mit: Ja, warum ist es eigentlich so kalt? Fast schlagartig hat sich die Luft derart abgekühlt, daß sich beim Ausatmen Wölkchen vor eurem Gesicht bilden. Und außerdem – warum ist es eigentlich mit einem Mal so still geworden? Und tatsächlich: Als ihr nun genauer lauscht, stellt ihr mit Erstaunen fest: Um euch her ist es tatsächlich still – totenstill. Kein Vogel singt, kein Rascheln dringt aus dem Unterholz, noch nicht einmal die Äste der Tannen bewegen sich.

### Meisterinformationen:

Lassen Sie Ihren Helden etwas Zeit, um auf die veränderte Umwelt zu reagieren. Denn nun trennen sie nur noch wenige Schritte von der Eisgrenze. Sobald Ihre Helden etwa 100 Schritt weitergehen, lichtet sich der Wald.

### Allgemeine Informationen:

Der Wald lichtet sich vor euch, die Kälte hat rapide weiter zugenommen, eurer Atem scheint nunmehr fast vor eurer Nase zu gefrieren, eure Augen schmerzen vor Kälte, als ihr fassungslos innehaltet – vor euch erstreckt sich eine schier endlose Eis- und Schneefläche!

### Spezielle Informationen:

Ja, diese weiße Öde reicht, soweit eure Augen blicken können – und vermutlich noch weiter. Und nun glaubt ihr auch zu verstehen, von welcher „Grenze“ die Plünderer in Fjorinswohld gesprochen haben. Denn die Eisgrenze – der Übergang von normalem Tannenwald zu eiskalter Ödnis – vollzieht sich innerhalb weniger hundert Schritt.

In trügerischer Idylle scheint das Licht der Praiosscheibe auf die weiße Fläche vor euch und läßt sie funkeln und gleißen. Langsam wird euch übel.

### Meisterinformationen:

Sollten Sie einen Elfen in Ihrer Gruppe haben, möchten wir Ihnen raten, diesem nun eine *Selbstbeherrschungs*-Probe+5 abzuverlangen. Denn was Ihre Helden hier vor sich sehen, ist pervertierte Natur pur, um es einmal leger auszudrücken. Gerade die intuitiv veranlagten Elfen sind schier ‘erschlagen’ von diesem Anblick. Sollte Ihrem Helden die Probe nicht gelingen, schildern Sie ihm, wie ihm von einer Sekunde auf die andere derart übel wird, daß er sich auf dem Boden zusammenkauert und wimmernd Blut erbricht. Ähnliches kann, so Sie möchten, auch einer Tochter Satuaras oder einem Geweihten geschehen.

## Die Ankunft des Trosses

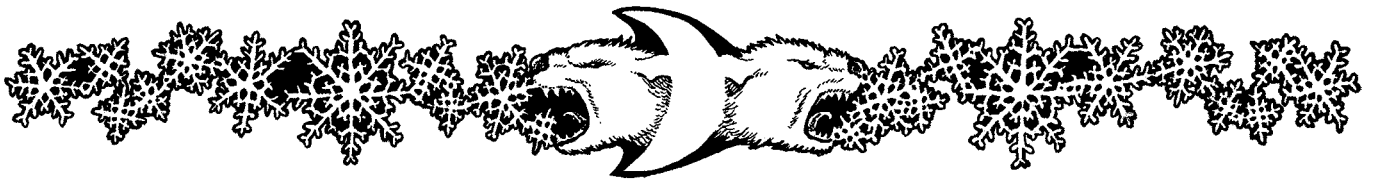
### Allgemeine Informationen:

Schreckensbleich stehen Niinaljok und Nikalja an eurer Seite und starren auf die weiße Öde, die sich vor euch ausbreitet. Der Stamm ist an der Eisgrenze zum Stehen gekommen, doch die meisten Tiere scheint das Eis nicht von ihrem Wanderwillen abzuhalten. Nur einige wenige weichen vor dem harschen Untergrund zurück, die anderen scharen blökend in dem kalten Weiß und scheinen nach Nahrung zu suchen. Da sie solche nicht finden, traben sie schließlich doch zurück in den Wald und suchen dort nach Eßbarem.

Niinaljok läßt die Herde zusammentreiben. „Wenn wir wollen weiter nach Norden, wir brauchen Schlitten, brauchen Fußschlitten. Müssen bauen. Haben nicht gesorgt für Winter. Ist immer Sommer zur Zeit von Wanderung, ist immer große Ebene, Gras grün. Bilder von Kailäkinnen wahr, Winter dauert, aber Schnee ... Ist bei euch ein Wort, ist bei uns viele Wort. Dieses Schnee heißen Njagjark – böses Eis. Schneiden in Haut, auch von Tier.“

Der Häuptling deutet auf Nikalja, die sich zu einem der Steppenhunde hinuntergebeugt hat, der kurz zuvor geholfen hat, die Karene auf dem Eis zusammenzutreiben. Nun leckt er sich jaulend die Pfoten. Sie sind blutig und zerschunden. Die Karene sind unruhig wegen der ungewohnt frühen Rast und nur schwer zum Anhalten zu bewegen.

Niinaljok sieht fragend zu Nikalja hinüber, diese zuckt resigniert die



Schultern und sagt etwas auf nivesisch zu dem Häuptling. Niinaljok nickt und wendet sich dann erneut an euch:

„Nikalja sagen, wir ziehen weiter oder verlieren Tiere. Ist wahr. Nikalja sagen, vielleicht Eis hören wieder auf. Ist auch wahr. Vielleicht. Warum Tiere wollen gehen, wenn nicht ahnen, daß Eis hört auf bei Sommerlager? Vielleicht wissen Tiere? Ist ihr Weg wie unserer. Nikalja auch sagen, seien wie Prophezeiung. Langer Winter bringen Furcht und Angst. Aber ihr geschick von Himmelswölfen. Und Kailäkinnen sagt, wird zusammenfinden, was zusammengehört. Am Ende. Dies nicht ist Ende von Weg zu Sommerlager. Nikalja sagen, dies ist, weshalb ihr gekommen seid. Wir große Furcht. Ihr Freunde. Ihr sagt, was Niinaljok und Volk tun? Niinaljok schicken Späher aus, zu sehen, ob andere Sippen von Lieska-Jaärna gegangen. Ob Spuren finden. Wenn, müssen folgen.“  
Der Häuptling läßt noch einmal schauernd seinen Blick über das Eis wandern. „Wenn nicht ... müssen Tieren folgen ...“

*Spezielle Informationen:*

Niinaljok hört sich eventuelle Ratschläge der Helden aufmerksam an. Doch einige Stunden später kommen die Späher zurück und berichten, etliche Meilen weiter südwestlich hätten sie die Spuren von einer der Sippen gefunden, die in das Eis hineingezogen sei.

Niinaljok wird beschließen, Schlitten, Skier und Schneeschuhe zu bauen, das Hab und Gut der Nivesen umzuladen und den Spuren der anderen Sippe zu folgen. Denn vereint, so denkt er, hätten sie eine größere Chance. Und wenn sie umkehren müßten, so könnten sie gemeinsam gehen. Dabei wirft er wieder einen hilflosen Blick auf die Tiere. Der kleine Schmalrik ist an die Seite des Häuptlings getreten und reicht dem Hünen einen großen Becher Käämi – es ist wohl seine Art, seinem Freund Trost zuzusprechen. (Eine Beschreibung von Schmalrik finden Sie auf Seite 60.)



# Nagrachs Eisreich

## Der erste Tag im ewigen Winter

### Allgemeine Informationen:

Die Nivesen haben Schlitten und Skier gebaut und auf Geheiß von Niinaljok auch Feuerholz geschlagen und auf Schlitten geladen. Am nächsten Tag zieht ihr weiter, den Spuren der anderen Sippe folgend. Wider Erwarten kommt ihr auf dem pervertierten Eis schneller voran als auf eurer Reise zuvor, denn die Karene laufen schneller – wohl in der Hoffnung, bald wieder vertrautes, lebendes Land unter den Hufen zu spüren. Und auch die Nivesen auf ihren Schlitten und Skiern beeilen sich, denn jede unnütze Rast läßt eure ohnehin ausgekühlten Körper noch mehr Wärme verlieren. Um den Hunden das Laufen auf dem harten Schnee zu ermöglichen, haben die Nivesen den Tieren 'Schneeschuhe' aus dickem Leder um die Pfoten gewickelt, was den Tieren zwar unangenehm ist, ihnen aber blutige Wunden erspart.

Die unerbittliche Kälte zehrt an euren Kräften, und selbst die Stille scheint auch hier noch immer allumfassend. Es kommt euch vor, als würde das Eisreich jeden Laut verschlucken – alles wirkt seltsam dumpf und hohl, jede Empfindung wie durch einen Nebel von euch getrennt. Spähertrupps benötigt ihr nicht mehr – das Land ist flach, soweit das Auge reicht, und von strahlendem, erbarmungslosem Weiß, das euch in den Augen schmerzt, wenn ihr längere Zeit euren Blick darauf richtet. Die Praiosscheibe, die sich auf der kalten Ebene widerspiegelt, taucht alles in schmerzvoll grelles Licht. Nach stundenlangem Marsch habt ihr das Gefühl, langsam aber stetig zu erblinden. Ihr ertappt euch dabei, wie ihr eure Blicke immer wieder auf die bunte Kleidung der Nivesen oder die stoisch vorwärtstrabenden Karene richtet, nur, um Farben zu sehen ... Aus alter Gewohnheit befindet ihr euch mit Genko an der Spitze des Trosses. Immer wieder aufkommendes Schneetreiben macht eine Orientierung schwer, denn es verschleiert den Blick auf das Eherne Schwert, dessen mächtige, ehrfurchtgebietende Ausläufer etliche Meilen östlich von euch beginnen. Wo der wirbelnde Schnee eure nackte Haut berührt, schmerzt er wie Peitschenhiebe – und so verkriecht ihr euch noch tiefer in eure dicken Fellmäntel. Ihr dankt den Göttern, als der Schneesturm endet und es endlich zu dämmern beginnt.

### Spezielle Informationen:

Lassen Sie die Helden eine *Selbstbeherrschungs*-Probe würfeln. Nur, wer sie bestanden hat, schafft es nach dem langen und ermüdenden Marsch noch, seine schmerzenden Augen achtsam über das Umland streifen zu lassen. Teilen Sie den erfolgreichen Helden zuerst folgendes mit: Ihr vermeint, in einiger Ferne eine Erhebung im Eis zu sehen. Es sieht fast aus wie ... ein Dorf!

## Der gefrorene Weiler

### Allgemeine Informationen:

Auch der Häuptling hat den Weiler erblickt und schließt nun zu euch auf. Ihr erkennt ihn nur an seiner Größe und an seinem breiten Kreuz, denn er ist genauso dick in Mäntel gehüllt wie ihr und wirkt in seiner Massigkeit wie ein wandelnder Berg aus Fellen. Aufgeregt deutet er auf die Häuser in der Ferne – auch er scheint in dieser lebensfeindlichen Umgebung dem Schutz einer Siedlung nicht abgeneigt zu sein.

Menschen! Wärme! Leben! Schießt es euch durch den Kopf, als ihr euch mit Niinaljok gemeinsam an der Spitze des Trosses auf die Ansiedlung zubewegt.

### Spezielle Informationen:

Beim Näherkommen stellt ihr fest, daß es sich bei dem Weiler um eine Wassermühle handelt, die in der Mitte einiger Häuser steht. Doch die Räder drehen sich nicht mehr, der Bach ist zugefroren. Aus den Fenstern dringt kein Licht, die Läden sind verschlossen. Vielleicht sind die Menschen fortgegangen? geht es euch durch den Kopf. Doch nein! Als ihr das erste Haus erreicht, seht ihr eine Gestalt in dem Garten vor dem Haus stehen – oder in dem, was das Eis von dem Garten übriggelassen hat. Die Gestalt steht im Windschatten des Hauses an einem Baum und scheint dessen Krone zu betrachten.

### Meisterinformationen:

Wenn Ihre Spieler den Mann anrufen, wird er nicht reagieren, denn der Ärmste ist schon lange tot. Wenn Ihre Spieler sich der Gestalt nähern, wird ihnen erst nach und nach der gesamte Umfang des Grauens bewußt werden: Das gesamte Dorf ist eingefroren!

## Eine schreckliche Entdeckung

### Allgemeine Informationen:

Ihr bemerkt es erst, als ihr euch dem Mann bis auf wenige Schritte genähert habt, und das Grauen der Erkenntnis schnürt euch schier die Luft ab: Der Mann, der vor euch steht, ist erfroren – vollkommen bedeckt von einer dünnen, durchsichtigen Eisschicht, auf der sich der Schein eurer Fackeln spiegelt! Das Gesicht des Mannes drückt – der Situation vollkommen unangemessen – Zufriedenheit aus, und ihr seht, daß er die ersten Knospen begutachtet, die das kleine, windschiefe Bäumchen vor eurer Nase trägt. Auch der Baum ist von einer Eisschicht bedeckt!

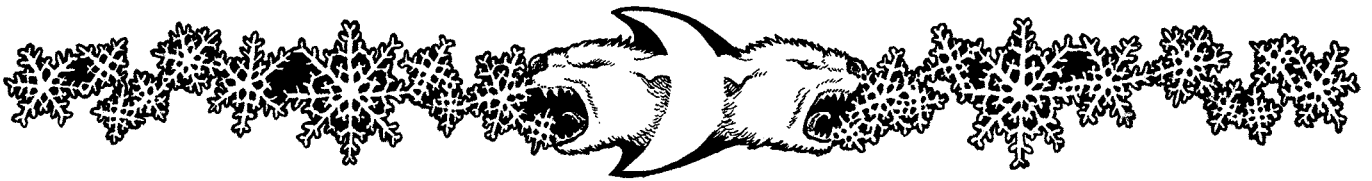
### Meisterinformationen:

Das Durchsuchen der Hütten erweist sich als schwierig, denn auch die Türen und Fenster sind mit dieser dünnen, bei zaghaften Versuchen scheinbar undurchdringlichen Eisschicht bedeckt. Hier kann das Gebet eines Geweihten, aber auch das Firunamulett, das einer Ihrer Helden trägt, Wunder wirken und das dämonische Eis schmelzen lassen. Natürlich hilft nach einiger Zeit auch das rar werdende Feuerholz Ihrer Helden ...

Alle Menschen sind tot.

Ein ANALÜS ARCANSTRUKTUR, ODEM ARCANUM oder OCULUS ASTRALIS ergeben: Das Eis ist magisch, die arkanen Strukturen wirr und ungeordnet, aber sehr dicht gewoben (siehe auch **In Nagrachs Reich**).

In den Hütten bietet sich den Spielercharakteren dasselbe Bild wie draußen: Menschen, die im Schlaf, bei der Arbeit, beim Stillen eines Kindes oder beim Zubereiten des Essens scheinbar von einer Sekunde auf die nächste eingefroren sind. An relevanten Dingen können Ihre Helden in dem Weiler folgende Pflanzen finden, die das Eis – eine Ironie des Schicksals – gleichfalls 'konserviert' hat und die Ihre Helden im Verlauf des Abenteuers wahrscheinlich bitter nötig haben werden:



—drei Portionen Thonnys: (*Pflanzenkunde*-Probe+6, bei Zaubernern, die Thonnys nutzen könnten, erfolgt die Probe ohne Aufschlag) ermöglicht astral begabten Nicht-Magiern die Durchführung der astralen Meditation – das Umwandeln der Lebensenergie in astrale Kraft im Verhältnis 1 zu 1

—drei Tränke aus Wirselskraut: (*Pflanzenkunde*-Probe) bringt innerlich angewendet über Nacht je Trank 3W6 Lebenspunkte zurück

—zwei Portionen 'Doppelter Gulmond' (*Pflanzenkunde*-Probe+6): zu Tee aufgegossen, bringt er 2 LP und für 4 Stunden KK+3 und AU+15. Der Genuß des Tees zieht am nächsten Tag in jedem Fall einen schweren Kater nach sich (KK und GE je -1). Bei Mehrfacheinnahme erleidet man W6 Stunden nach Einnahme einen schweren Schock, so daß hiervon dringend abzuraten ist.

—Sud aus dem Saft von 20 Beeren Vierblättriger Einbeere (*Pflanzenkunde*-Probe zum Erkennen der Einbeere, +7 für das Erkennen der Konzentration und Abschätzen der Heilkraft des Trankes): Der Saft enthält W20+40 LP – pro Stunde können bei Schonung W6 LP generiert werden.

### Drei Frauen im See

#### Allgemeine Informationen:

Hier könnt ihr niemandem mehr helfen. Es bleibt euch bloß, die Toten zusammenzutragen und zu begraben und für ihre Seelen zu beten. Niinaljok besteht darauf, daß die Körper verbrannt werden, doch ihr versucht, ihn von diesem Gedanken abzubringen, da ihr nicht mehr viel Feuerholz habt – es reicht gewiß nicht für mehr als fünf weitere Tage. Ihr tretet noch einen letzten Rundgang durch das gespenstische Dorf an, um euch zu vergewissern, daß ihr auch keinen Toten vergessen habt, als euch ein leiser Laut des Erstaunens entfährt. Trügen euch eure Augen? Seid ihr mittlerweile wahnsinnig geworden, oder sollte es wahr sein, was ihr seht? In einen kleinen See, der sich hinter der Wassermühle befindet, ist ein Loch in das allgegenwärtige Eis geschlagen worden. Und aus dem Loch heraus schauen drei Köpfe!

#### Spezielle Informationen:

Als ihr näher kommt, glaubt ihr erst recht zu träumen: In dem eiskalten Wasser des Sees baden drei Frauen! Sie sind von fremdartiger Schönheit und sehr hellhäutig. Ihr langes, weißes Haar liegt wie ein Schleier auf dem Wasser. Die durchdringenden, schwarzen Augen der Frauen blicken euch interessiert und aufmerksam entgegen.

#### Meisterinformationen:

Bei den drei 'Frauen' handelt es sich um Schneeharpyien, eine besondere, neue Kreation der finsternen Elfe Pardona (s. **Borbarads Erben** und **Dunkle Städte, Lichte Wälder**). Sie kundschaften, gleich Ihren Helden, das Eisreich aus, um ihrer Herrin Informationen über die Pläne Gloranas zu beschaffen, der Pardona ihre wachsende Macht streitig zu machen gedenkt.

Harpyien sind völlig wahnsinnige Geschöpfe – eine Chimäre, halb Frau, halb Greifvogel. Nur ihr Kopf und ihr Oberkörper sind menschlich – der Rest ist der Körper eines Vogels, die 'Arme' sind Flügel. Harpyien sind in ihrem Verhalten überhaupt nicht einschätzbar; insofern liegt es in Ihrem Ermessen als Meister – und ist also von der körperlichen Verfassung der Helden abhängig –, ob es an dieser Stelle früher oder später zu einem Kampf kommt, oder ob die Harpyien sich einfach einem irren Lachen in die Luft schwingen und gen Norden entwinden – natürlich nicht, ohne einem Ihrer Helden einen eisigen Kuß auf die Wange gedrückt zu haben.

Die Harpyien werden die Helden zunächst in ein Gespräch verstricken, um herauszubekommen, was diese hier wollen. Schildern Sie den stets unruhigen Blick und lassen Sie auch die Stimmen der drei Frauen abwechselnd übersprudelnd freundlich, dann wieder zutiefst melancholisch und kurz darauf hoch und schrill erscheinen.

Die Harpyien werden so lange wie möglich versuchen, die Helden auf Abstand zu halten – oder sie zum Mitbaden einladen. Sie werden aber nicht herauskommen – wenn, dann nur um zu kämpfen oder fortzuffliegen – ganz so, wie es Ihnen als Meister beliebt.

Die einzige sinnvolle Information, die Ihre Helden mit einer Charisma-Probe+5 – oder ausgespielten Schmeicheleien – aus den drei Chimären herauslocken können, ist: „Glorana ist ein kleiner, unbedeutender Wurm! Unsere Herrin wird über das Eis herrschen! Und auch über die Zitadelle!“ (Damit meinen die Chimären die sagenumwobene Dämonenzitadelle im Ehernen Schwert – aber wie gesagt: Harpyien sind wahnsinnig und werden sich den Helden überdies nicht erklären. Diese Anmerkung sei somit nur für Ihre Meisteraugen bestimmt.)

#### Drei Schneeharpyien

**MU 17 LE 40 RS 2 AT/PA 15\*/10** (Klauen, 1W+4)

**GS 15/1 AU 60 MR 10 GW 8**

\*) Bei einer 1 versucht sie, den Helden mit sich in die Luft zu nehmen; evtl. Sturzschaden 2W+2 SP oder mehr.)

## In Nagrachs Reich – Stimmung und Szenen im dämonischen Eis

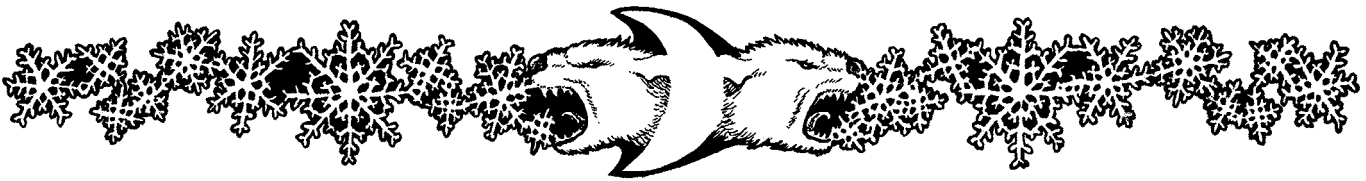
#### Meisterinformationen:

Wir hoffen, daß Ihnen die eben beschriebene Szene einen Eindruck des Eisreiches vermittelt hat. Im folgenden finden Sie nun erneut ein Baukastensystem für die Reise Ihrer Helden durch den Nagrachwinter, die Domäne Belshirashs. (Nähere Informationen zu Nagrach finden Sie in den **Mysteria Arkana** auf S.142 ff.)

Hier gibt es lediglich Kampf- und Stimmungsszenen, denn das Eisreich ist kalt und feindlich, und was hier lebt, pervertiert mehr und mehr, bis es schließlich ganz von Nagrach beseelt ist. Schildern Sie das Eisreich durchweg als lebensfeindlich. Geweihten, Elfen, Töchtern Satuaris und Druiden setzt die dämonische Präsenz – die Sie den Helden nicht als eine solche definieren sollten – besonders zu.

Naturmagie neigt in Nagrachs Domäne gerne dazu, zu mißlingen –

beispielsweise Zauber wie der EXPOSAMI, SPURLOS TRITTLLOS, ÜBER EIS, HASELBUSCH etc. sind um 3 Punkte erschwert. Sollte einer Ihrer Zauberer Formeln sprechen, die dämonische Präsenzen um Hilfe anrufen, wird bei 13–20 auf dem W20 ein niederes Wesen Ihrer Wahl aus der Domäne Nagrachs erscheinen und sich gegen Ihre Helden wenden, statt ihnen zu helfen (auch z.B. beim KRÄHENRUF). Ein ODEM ARCANUM läßt erkennen: Die komplette Umwelt ist von einer leichten magischen Aura – mit einem immens hohen dämonischen Anteil – überzogen. Ein ANALÜS ergibt: Über dem gesamten Gebiet liegt ein verwirrendes, sich stets veränderndes Netz aus astralen Kraftlinien. Die Linien scheinen keinem bekannten Muster zu folgen und wirken völlig verzerrt. Eine Probe +20 läßt den Magieanwender wenige Strukturen erahnen: Scheinbar handelt es sich um eine



sehr mächtige, extrem verstärkte Variante des CALDOFRIGO, eine gänzlich pervertierte Form des METAMORPHO und etliche andere Zauber, die aber nur in Ansätzen erkennbar sind und mit keiner gildenmagischen – und erst recht keiner naturmagischen – Erklärung vollkommen zu fassen sind.

Zu den Schwierigkeiten des (gewöhnlichen) Reisens bei Eis und Schnee erfahren Sie mehr in der Box **Rauhes Land im Hohen Norden** auf den Seiten 58ff.

## Stimmungsszenen

### Eiseskälte

Beschreiben Sie den Helden, daß die Kälte ihnen definitiv schadet. Schildern Sie dem gewandten Jäger, daß seine tauben Finger höchstwahrscheinlich bald blau und dann schwarz durch die niederhöllische Kälte werden, die die Gruppe umgibt, und daß er sich niemals mehr in der Kunst des Bogenschießens verbessern wird, wenn er mehrere Finger verliert – Handschuhe sind einfach nicht warm genug für diese Temperaturen. Ähnliche Berichte treffen natürlich auch auf Streuner und ihr 'Würfelglück' zu, oder auf Musiker und ihr Instrumentenspiel.

### Müdigkeit

Lassen Sie die Spieler häufig auf die Körperkraft ihrer Charaktere würfeln, und beschreiben Sie ihnen eindringlich, wie sie immer weiter in der Gruppe zurückfallen, die Beine immer schwerer werden und die Nivesen unbeirrt weiter durch den Schnee stapfen. Beschreiben Sie auch die Wut auf dieses Naturvolk, die in dem betroffenen Helden wächst. Denn für die Nivesen ist es völlig normal, daß hier draußen nur die Starken und Gesunden überleben. Der Spieler soll ruhig die Hilflosigkeit seiner Figur teilen, wenn er auf einmal am Ende der Gruppe angelangt ist, seine Kraftreserven allesamt aufgebraucht sind und er damit rechnen muß, daß er mit der Geschwindigkeit der Gruppe langsam nicht mehr mithalten kann.

### Eiszapfen

„Dieses hier kann uns auch Nikalja nicht erklären.“ Mit diesen Worten zeigt Niinaljok auf zwei Eiszapfen, die der Schnee geformt hat und die wie lange, spitze Dolche über dem Eingang eines Zeltes baumeln. Mit einem durchdringenden Splittern bricht der vollbärtige Mann sie entzwei. „Sie haben schon mehrere meines Stammes verletzt, denn diese Eiszapfen fallen anscheinend immer dann herab, wenn jemand unter ihnen hindurchgeht.“

### Der Fund zweier Eisleichen

Am Rand einer Schneewehe liegen die Leichen zweier Nivesen einer der anderen Sippen. Ihre Körper weisen grünlich-weiße Schneepilzgewächse auf, und ihre toten Gesichter sind von Grauen verzerrt. Die Nivesen – gerade die Alten, denen die Kräfte von Tag zu Tag mehr schwinden – sind entsetzt über diesen Fund. Die Natur hier ist feindlich, bösartig,

pervertiert. Was, wenn sie nicht mehr weiterkönnen und zurückgelassen werden müssen?

Niinaljok und Nikalja werden in jedem Fall darauf bestehen, die Leichen zu verbrennen.

### Pervertierte Karene

Die Sippe findet die Leichen mehrerer Karene. Ihre Körper haben sich verändert – sie haben spitze Krallen entwickelt, und aus ihrem Rückrat ragen gleich Speerspitzen bleiche Knochen, die das Fell über dem Rücken durchstoßen haben und einen Kamm aus spitzen Dornen bilden. Die Tiere haben sich scheinbar im Kampf gegenseitig getötet, ein Tier muß überlebt und Teile der toten Tiere gefressen haben – ein ganz und gar untypisches Verhalten für Karene. Die Nivesen sind fassungslos vor Entsetzen, Niinaljok versucht, den Fund vor den meisten Sippenmitgliedern geheimzuhalten, um eine Panik zu verhindern. Am liebsten möchte er umkehren. (Diese Szene sollte kurz vor **Besuch bei der Hundswache** geschehen.)

### Orientierungslos

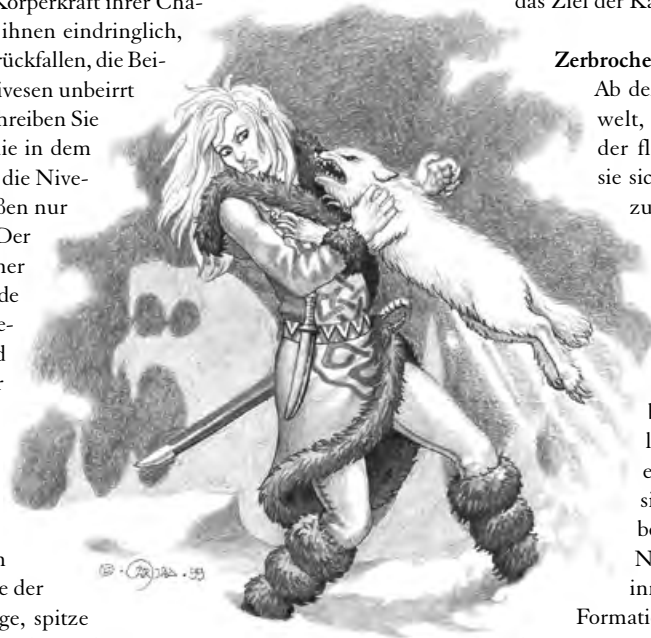
Die Sippe Niinaljoks verliert die Spur der anderen Sippe (der sie in das Eisreich nachgereist ist) nach einem dichten Schneegestöber, das in der vierten Nacht über das Land tobt. Allerdings vermuten die Nivesen ja das Ziel der Karene – Paavi.

### Zerbrochenes Land

Ab dem vierten Tag verändert sich die Umwelt, durch die Ihre Helden ziehen. Aus der flachen, weißen Ebene wird, je mehr sie sich dem Ehernen Schwert nähern, eine zusehends zerklüftete Eislandschaft. Der Schnee hat Verwehungen gebildet, teils mehrere Schritt hoch – manche sind durch den steten, kalten Wind zu riesigen Eisstatuen geworden. Die Formationen scheinen den Geist des Betrachters narren zu wollen – beschreiben Sie Gebilde, die wie Krallenhände wirken, oder andere, die wie ein riesenhaftes Tier im Sprung gebildet sind – mit weit aufgerissenem Rachen – bereit, die Helden zu verschlingen. Die Nivesen werden häufiger angsterfüllt innehalten und auf die ein oder andere Formation deuten und Ihren Helden beschreiben, was sie in dieser zu sehen meinen.

### Raubvögel am Himmel

In jedem Fall sollten Sie Ihren Helden ab dem dritten Tag durch das Eis mehrmals große, am Himmel kreisende Vögel beschreiben, die – bei näherer Beobachtung – aus Nordosten kommen und auch wieder in diese Richtung abdrehen, nachdem sie eine Zeit lang hoch über der Gruppe gekreist sind. Auch diese Szene werden die Helden sich erst im Nachhinein erklären können. Zur Erklärung für den Meister: Es handelt sich hier um Riesenalken aus dem Feilschertal, welche die Sippe auskundschaften. Wenn einer Ihrer Helden eine *Sinnenschärfe*-Probe +15 schaffen sollte, meint er, auf dem Rücken eines der Tiere einen Reiter zu erkennen. (Hierbei handelt es sich um Olek, den Feilscher.)





## Kampfszenen

### Schneelaurer

Der Schneelaurer ist ein durch und durch böses Tier, dessen Hinterhältigkeit durch die dämonische Präsenz Nagrachs noch erhöht wird – es wird sogar gemutmaßt, dieser weiße Schrecken sei ein Daimonid. Er greift Ihre Wache haltenden Helden aus dem Hinterhalt an und versucht, ihnen die Kehle mit ihren spitzen Zähnen zu durchtrennen.

<b>Schneelaurer</b>					
<b>MU</b> 12*	<b>LE</b> 20	<b>RS</b> 2	<b>AT/PA</b> 12/5	<b>TP</b> 1W* (Biß)	
<b>GS</b> 8	<b>AU</b> 20	<b>MR</b> 12	<b>GW</b> 6		
*) Mut und TP erhöhen sich für jeden verlorenen LP um je einen Punkt.					

### Karmanthi, blutige Hetzer Nagrachs

Die weißen, kalbsgroßen Tiere erscheinen scheinbar aus dem Nichts inmitten der Herde, reißen wahllos Tiere und greifen jedes Wesen an, dessen sie ansichtig werden. Bei den Karmanthi handelt es sich um dämonische Wesen (**Mysteria Arkana**, S. 160) aus der Domäne Nagrachs, die nur mit Zaubersprüchen, magischen oder geweihten Waffen verletzt werden können. Doch auch der Träger des Firunamulettes kann den Höllenhunden Schaden zufügen. Die Anzahl der Karmanthi sollten Sie selbst nach Anzahl und Verfassung Ihrer Helden bestimmen.

<b>Karmanthi</b>					
<b>MU</b> 22	<b>LE</b> 25	<b>RS</b> 3	<b>AT/PA</b> 15/12	<b>TP</b> 1W+7 (Biß)	
<b>GS</b> 12	<b>AU</b> unendlich	<b>MR</b> 12			

## Besuch bei der Hundswache

### Allgemeine Informationen:

Mittlerweile seid ihr der Schätzung Niinaljoks zufolge noch etwa 70 Meilen von dem üblichen Sommerlager der Nivesen bei Paavi entfernt, und noch immer ist kein Ende der Eislandschaft in Sicht. Ihr habt euch stets in Sichtweite des Ehernen Schwertes bewegt, um euren Weg in den ständigen Stürmen nicht zu verlieren.

Die sechste Nacht seit eurem Aufbruch in die eisige Ödnis bricht herein, und die Nivesen bauen das Lager auf. Die Karene sind zusehends unruhiger geworden – zwar haben sie unter dem Eis einige wenige Wurzeln gefunden und auch versucht, die Rinden unter den gefrorenen Bäumen oder Büschen als Nahrung zu nutzen, doch reicht dies für eine derart große Herde nicht annähernd. Die Tiere hungern, etliche sind so schwach, daß sie sich kaum noch auf den Beinen halten können. Etliche habt ihr auf der Reise bereits verloren und was die Nivesen nicht mehr tragen konnten, haben die Steppenhunde verschlungen, die hier im Eis auch kaum Beute finden.

Erschöpft und frierend bereitet ihr euch ein Nachtlager vor den Jurten und versucht, mit eurem letzten Feuerholz zumindest etwas Wärme in die feindliche Eisöde um euch her zu bringen. Ihr seid heute für die Nachtwache eingeteilt und drängt euch um die kümmerlichen Flammen, die nur mit Mühe dem eisigen Wind trotzen können. Der Rest wickelt sich fest in die klammen Decken und hofft auf eine friedliche Nacht. Die meisten der Nivesen schlafen schon. Nur vereinzelt ist noch das Jaulen eines Steppenhundes oder das Husten eines Kindes zu vernehmen.

### Meisterinformationen:

Wählen Sie zwei Ihrer Helden aus, die in dieser Nacht einen Teil des Nivesenlagers bewachen sollen. Warten Sie, bis alle restlichen Mitglieder Ihrer Heldengruppe schlafen und nur noch die Wache mehr oder minder aufmerksam den geruhsamen Schlaf des Lagers sichert. Musikempfehlung für diese Szene: Alien III, Stück 5

### Allgemeine Informationen (an eine der Wachen):

Aufmerksam läßt du deine Augen über euer Lager schweifen – hier die Jurten der schlafenden Nivesen, dort diese sonderbare Eisformation, die dir schon die ganze Zeit eine Gänsehaut verursacht – sie sieht aus wie ein riesenhafter Wolf, der zum Sprung auf dich ansetzt. Der Himmel ist verhangen, kein Stern ist zu sehen. Nur wenig Licht

des Madamals dringt durch die dunkle Wolkendecke und spiegelt sich in dem kalten, allgegenwärtigen Eis. „Herr Firun, hab Gnade mit uns!“ flehst du stumm, während du ein Holzstück nachlegst – viel Feuerholz habt ihr nicht mehr, wie du besorgt feststellst.

Doch was ist das? Mit der Geschwindigkeit eines Falken fährst du herum, als du aus den Augenwinkeln eine schnelle Bewegung hinter dir siehst. „Bitte, kein Überfall!“ denkst du, doch was du siehst, während du deine Waffe ziehst, ist weder Tier noch Mensch.

Ein verschrumpeltes, in Felle gehülltes Männchen steht – scheinbar aus dem Nichts gekommen – einige Meter hinter dir. Auf seinem kahlen Haupt bricht sich der Feuerschein, und mit seinen dünnen Ärmchen malt es ein sonderbares Zeichen in die Luft.

### Meisterinformationen:

Das kleine Männchen, das Ihre Nachtwache haltenden Helden besucht, ist Olek, der Feilscher (siehe **Dramatis Personae**, S. 60). Die eben erlebte Szene wird für die Helden wahrscheinlich erst sehr viel später im Abenteuer an Bedeutung gewinnen.

Aber Sie als Meister wissen es bereits jetzt besser:

Ohne daß die Helden es ahnen, befinden sie und die Lieska-Jaärna sich mittlerweile in 'greifbarer' Entfernung zum Tal der Feilscher und damit auch von Jaren Feuermal und seinen Schergen. Der Morcan sorgt in diesem Moment dafür, daß die Seelen der Nivesen und die der Helden in seiner Welt gefangen werden. Der Feilscher teleportiert sich zu dem Lager und schickt mit einer Bewegung seiner Hand auch die standhaften Wachen in den Schlaf – und somit ebenfalls in die Arme des Morcanen.

Während der Körper des wachenden Helden schlafend neben dem Feuer zusammensackt, brüllt höchstens sein Geist in der Alptraumwelt „Alarm!“ Doch das Männchen ist scheinbar verschwunden. Scheinbar: Denn tatsächlich breitet sich, als die Wache in magischen Schlummer fällt, ein hämisches Grinsen auf dem bösen Gesicht des Feilschers aus. Und auf einen schrillen Pfiff des Männchens hin eilen einige der Söldner herbei. Doch die Geister unserer Helden befinden sich derweil bereits in der ewigen Nacht des Morcanen – freilich ohne es zu wissen. Und zu Anfang scheint auch alles noch recht normal zu sein. – Soweit man inmitten des eisigen Nagrachwinters von Normalität sprechen kann ...



# Die lange Nacht des Morcanen

## Grundsätzliche Meisterinformationen:

Sobald Ihre Helden nun unbemerkt in die Alptraumwelt des Morcanen geraten sind, beginnt für Sie, verehrter Spielleiter, die eigentliche Herausforderung dieses Abenteuers. Ihre Aufgabe wird es sein, die Vorschläge, die wir Ihnen auf den folgenden Seiten machen, so an Ihre Heldengruppe und Ihre Spieler anzupassen, daß allen Parteien durch gekonntes Rollenspiel ein möglichst großer Spielspaß zuteil wird. Dabei sollten Sie folgende Dinge beachten:

—Der Übergang der Helden in die Alptraumwelt, sprich das Einschlafen der Helden, sollte für die Spieler selbst (wie eben auch für deren Charaktere) unbemerkt vonstatten gehen. Der Morcan, der beschworene Schöpfer des Alptraums, der in den Helden nur ein zusätzliches menschliches 'Spielzeug' sieht (näheres dazu unter **Der Charakter eines Morcanen**, S. 31), geht dabei mit einer dämonischen Hinterlist zu Werke, die Spieler und ihre Spielfiguren an dieser Stelle nicht durchschauen können. Es handelt sich schließlich um einen mächtigen Dämonen aus der Domäne Thargunitoths.

—Die Alptraumwelt lebt von Ihrer Schnelligkeit als Spielleiter. Lassen Sie Ihren Spielern innerhalb der Welt des Morcanen keine Zeit für eine Rast oder Diskussionen, starten Sie statt dessen konsequent eine Szene nach der anderen! Das 'Hetzen' der Helden sollte erst mit deren 'Rückfall' in die Körper (s. **Im Tal der Feilscher**, S. 47) ein Ende finden. Wir haben einige 'Eckszene' aufgeschrieben, die den Rahmen für Ihre Alptraumwelt bilden sollen und die Ihre Helden in jedem Fall chronologisch erleben sollten. Unter diesem Rahmen der Alptraumwelt finden Sie wiederum das Ihnen schon bekannte Baukastensystem, aus dem Sie Szenen auswählen können, um Ihre Alptraumwelt mit größtmöglicher Flexibilität zu gestalten.

—Wir möchten Sie ausdrücklich ermuntern, eigene Szenen zu ersinnen, die auf die Ängste Ihrer Helden – und Spieler – abgestimmt sind. Vorschläge hierzu finden Sie unter **Persönlicher Horror** (S. 44).

—Die Helden befinden sich innerhalb des Traumes in einer Domäne eines hohen Dieners von Thargunitoth, dem dämonischen Gegenpart Borons. Der Morcan ist daran interessiert, Ihren Helden eine Realität vorzugaukeln, an der diese zerbrechen sollen. Daher wählt er als Umwelt für seinen Alptraum das Eisreich, in dem sich die Gruppe in ihrer Realität befindet. Achten Sie darauf, daß das dämonische Nagrachreich sich von der Welt des Morcanen im Verlauf des Traumes mehr und mehr unterscheidet, damit Ihre Helden – und sei es nur rückblickend – diesen Unterschied zwischen Nagrachreich und Alptraumwelt nachvollziehen können.

Außerdem präsentieren wir Ihnen an einigen entscheidenden Stellen in der Alptraumwelt unsere Vorschläge für eine musikalische Untermalung der Szenen. Bei den Empfehlungen haben wir uns auf drei CDs beschränkt. Die CDs sind Filmmusik zu den Kinofilmen *Birdy*, *Dracula* (die '92er Version von Coppola) und *Alien III*.

## Konzeption und innere Logik der Alptraumwelt

Der Morcan erschafft eine gemeinsame Welt des Grauens für all seine Opfer. So kommt es auch, daß Ihre Helden sich später an die gemeinsamen Erlebnisse erinnern können und auch mit Nikalja und Viala – die Ihre Helden einen Großteil innerhalb der Alptraumwelt begleiten – in der Rückschau die gleichen Erinnerungen teilen. Doch

das wenigste in der Welt des Morcanen ist wirklich 'real'. Auch Nivesen, denen die Helden in der Alptraumwelt begegnen, sind häufig Trugbilder des Dämons, manifestierte Erinnerungen Ihrer Helden und Meisterpersonen, mit denen der Dämon spielt und die er für seine Zwecke nutzt (siehe **Trugbilder des Morcanen**, S. 41). Diejenigen, deren Seelen der Morcan nicht durch allgemeines Entsetzen zerbrechen kann, bedankt er mit besonderem Grauen, das er aus ihren ganz persönlichen Ängsten formt.

Dies geschieht zum Beispiel mit Ihren Helden oder auch mit Nikalja und Viala, die sehr gefestigte Charaktere haben. Diesen gaukelt der Morcan nach und nach persönliches, nur für diese Personen wahrnehmbares Grauen vor, um ihren Geist zu brechen. Dies geschieht aber erst, nachdem die Helden die Aufmerksamkeit des Morcanen auf sich gelenkt haben – weil sie eben trotz all des Grauens um sie her noch nicht wahnsinnig geworden sind.

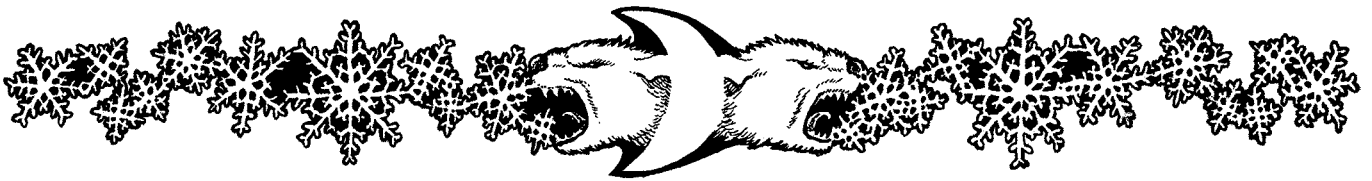
Mit diesen persönlichen Alpträumen verfolgt der Morcan zudem das Ziel, Ihre Heldengruppe auseinanderzubringen, ihr Vertrauen zueinander zu schwächen, um ihren Geist so leichter brechen zu können. Flechten Sie derartige Szenen – die den Helden verschiedene Wahrnehmungen vorgaukeln und in denen der Dämon speziell mit ihren Helden spielt – verstärkt ab etwa der Mitte der Eckszene der Alptraumwelt ein, denn zu diesem Zeitpunkt haben Ihre Helden bereits seine Aufmerksamkeit auf sich gelenkt.

Der Weg, den die Heldengruppe beschreitet, ist von uns insgesamt sehr geradlinig gestaltet worden, um Ihnen gleichzeitig Orientierung und jene gewissen Freiheiten zu ermöglichen, die Ihnen größtmögliche Flexibilität innerhalb der Alptraumwelt bieten. Dennoch sollten sich Ihre Spieler nicht gegängelt fühlen. Die Spieler sollten nicht merken, daß es für ihre Helden, solange es der Morcan nicht will, keinen Ausweg aus der von ihm beherrschten Alptraumwelt gibt. Sollten Sie sehr pfiffige Spieler haben, die die Alptraumwelt bereits eher als zu dem von uns angesetzten Auftauchen des Morcanen durchschauen – nun, dann lassen Sie den Morcan einfach vorher an einer geeigneten Stelle auftauchen. Denn der Morcan will ja gerade feststellen, ob die Helden, im Gegensatz zu den Nivesen, Wesen darstellen, die er für seine Zwecke nutzen kann.

Ferner geht es in der Alptraumwelt weniger um gute oder schlechte Würfelproben von Spieler- oder Meisterfiguren. Der Morcan erschafft die Welt rings um den Geist, die Seelen der Helden. Es kommt dem Dämon, und damit auch Ihnen als Spielleiter, viel mehr auf atemberaubende, knappe Aktionen an, bei denen die Spieler um das Überleben ihrer Figuren bangen, als auf gescheiterte Würfelwürfe, verpatzte Proben und tote Spielercharaktere in der Alptraumwelt.

## Der Weg durch die Nacht oder: Wie es dem Körper Ihrer Helden ergeht

Die Helden werden, nachdem sie, genauso wie die Nivesen, eingeschlafen und ihrer Seelen durch den Morcanen beraubt worden sind, zu willen- und gefühllosen Zombies. Feuermal und seine Söldner treiben sie daraufhin gemeinsam mit den Lieska-Jäärna und ihren Karenen auf das Eherne Schwert zu. Einige Elemente dieses Marsches, wie die körperlichen Strapazen, Hunger und Kälte oder Teile der Umgebung, dringen durch das Unterbewußtsein der Helden, natürlich mit Unterstützung des Morcanen, selbst bis in die finstere Alptraumwelt vor.



### **Der Weg durch den Traum**

#### **oder: Wie es dem Geist Ihrer Helden ergeht**

Der folgende Teil dieses Abenteuers beschäftigt sich mit der Alptraumwelt, in der der Morcan Ihre Helden und die Nivesen gefangenhält. Die Aufgabe des Dämonen ist es, die Nivesen bis zum nächsten Morgenrauen so weit in den Wahnsinn zu treiben, daß sich diese seelenlosen Zombies problemlos noch für einfache Hirtendienste im Tal eignen, aber von ihnen keine Gefahr mehr für den Beschwörer Feuermal ausgeht. Schnell entdeckt der Morcan, daß unter den abergläubischen, geisterfürchtigen Nomaden auch einige andere menschliche Seelen sind, die es ihm vielleicht ermöglichen, seinen von Feuermal befohlenen Auftrag zu erfüllen, aber zugleich seine Rache an und das Ende von Jaren Feuermal herbeizuführen. Bei diesen 'besonderen' Menschen handelt es sich um Ihre Helden.

#### **Der Sklavenmeister der Seelen**

(Mehr zu dem Morcanen finden Sie in den **Mysteria Arkana** S. 140f. und 163f.)

Von der Herkunft der Morcanen: Das Reich der Erzdämonin Thargunitoth, der Herrscherin über Untote und Wahnsinn, beherbergt unter anderem die legendäre Seelenmühle, die die unsterblichen Existenzen der Verdammten innerhalb eines Äons und unter für die Verstorbenen unermesslichen Qualen zermalmt. Aus diesem Folterinstrument Thargunitoths entspringen schließlich, nach Vorstellung der Sterblichen, schreckliche Dämonen – die neue Existenz der Kreaturen, die in die Verdammnis gerieten. Tapfere und 'verdiente' Totenbeschwörer allerdings, an denen die finstere Fürstin der lebenden Leichen Gefallen findet, belohnt sie, indem sie aus ihren verdorbenen Seelen die machtvollen Morcanen erschafft.

#### **Der Charakter eines Morcanen**

Ein solcher Morcan, besäße er den Geist eines Sterblichen, wäre schon längst dem Wahnsinn anheimgefallen. Schließlich hat er eine für einen Menschen unvorstellbar lange Zeit gelitten und wurde von den Bewohnern der Sphäre Thargunitoths lange über seinen Tod hinaus gepeinigt, bevor ihm als Auszeichnung diese Existenz verliehen wurde. Aus ihm ist schließlich selbst ein Sklavenmeister der Seelen geworden. Und ein solches Geschöpf – ein Alptraumdämon ohne festen Körper, der sich an den Ängsten und Schrecken seiner Opfer weidet – ist von Jaren Feuermal beschworen worden, um den Nivesenstamm der Lieska-Jaärna zu knechten und ihre Seelen von den Körpern zu trennen.

Feuermal ist ein Thargunitoth-Paktierer, der mit der Beschwörung des Morcanen den vorletzten Kreis der Verdammnis erreicht hat. Der Diener Thargunitoths, den Jaren Feuermal als Preis für das neuerliche Bündnis mit der Erzdämonin erhalten hat, ist allerdings ein besonderer Alptraumdämon. Eine wahrhaft außergewöhnliche untote Seele, die die gesamte Sippe der Lieska-Jaärna (und die Helden) in einer einzigen Nacht in den völligen Wahnsinn treiben kann.

#### **Die 'Spielbarkeit' eines Morcanen**

Sie sehen also, lieber Meister, daß es sehr schwierig, wenn nicht gar unmöglich wäre, einen solchen Dämon, der einen unendlichen Wahnsinn durchlebt hat, 'charaktergerecht' für die Spieler in einem Rollenspiel darzustellen. Die Frage ist auch vielmehr, ob dies sinnvoll wäre. Wir möchten nicht von Ihnen verlangen, daß Sie sich auf die kaum nachzuvollziehenden geistigen Verrenkungen eines irrsinnigen Jenseitswesens einlassen. Deshalb, so unser Rat, besinnen Sie sich mit

uns auf die Elemente, die darstellbar sind und die Ihnen und Ihren Spielern den nötigen Spaß und die entsprechende 'Portion' Grusel garantieren sollen. Das Rollenspiel Ihrer Spieler und die Aktionen der Helden in der Alptraumwelt des Morcanen leben von der Stimmung, die Sie direkt mit dem Übergang in diese neue Umgebung aufbauen. Da Ihre Spieler die Helden verkörpern, ist es wichtig, daß auch diese selbst von der Atmosphäre gefangengenommen werden.

#### **Zeit in der Welt des Morcanen**

In der Domäne Thargunitoths herrscht ewige Finsternis. Aus diesem Grunde werden die Helden bis zu ihrer Rückkehr in den eigenen Körper keine Sonne mehr erblicken. Die Praiosscheibe „kennt“ der Morcan nicht. Auch wenn es den Spielern viel länger als eine Nacht erscheinen mag, die Macht des Alptraumdämonen ist begrenzt. Die Gefangennahme der Lieska-Jaärna sowie der Helden und die Wanderung in das Tal am Rande des Ehernen Schwertes dauern nur einige Stunden. Zeit ist in der Welt des Morcanen ein durchaus dehnbare Begriff, besonders für Sie als Meister.

#### **Die übliche Auftrittform des Morcanen in diesem Abenteuer**

In seiner Alptraumwelt ist der Morcan ständig präsent. Er kann jederzeit die Gedanken der Helden und Nivesen lesen und daraus seine furchtbaren Ränke schmieden, aber er ist keineswegs körperlich anwesend. Wann immer es der Morcan wünscht, spricht, Sie es als Meister für angebracht halten, kann er in einer beliebig gewählten Form erscheinen oder eine beliebig gewählte Person 'übernehmen'. (Ein Morcan an und für sich besitzt keine Gestalt und ist somit auch nicht verletzbar.)

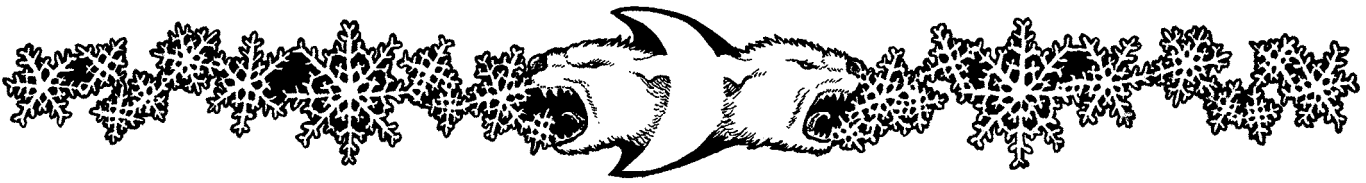
Damit ein Wiedererkennen für die Spieler möglich ist, haben alle Personen, deren Gestalt der Morcan annimmt, silberne, pupillenlose Augen. Aber es ist auch möglich, daß er nur in den Köpfen der Helden spricht oder durch Meisterpersonen mit ihnen Kontakt aufnimmt.

#### **Magie in der Alptraumwelt**

Magie funktioniert nur so, wie der Morcan, sprich Sie als Meister, es wollen. Sie sollten entscheiden, ob und wie die Zauber der Helden Wirkung zeigen. Der Morcan versucht, Ihren Helden so lange als möglich eine 'reale' Welt vorzugaukeln, die diese durch ihr zunehmendes Grauen wahnsinnig machen soll. Deshalb werden Zauber in dem meisten Fällen so wirken, wie Ihre Helden es erwarten. So lassen astrale Hellsichtzauber wie der ODEM ARCANUM auch in der Alptraumwelt den Schnee leicht rötlich erscheinen, ermöglichen es jedoch nicht, den Morcan zu identifizieren. Nach dem Aufwachen werden zauberkundige Helden feststellen, daß sie ihre Astralpunkte in der Alptraumwelt nur 'zum Schein' aufgebraucht haben.

#### **Verletzungen in der Alptraumwelt**

Ganz im Gegensatz zum Verlust der Astralenergie bleibt der erlittene körperliche Schaden für die Helden auch nach dem Erwachen spürbar. Die Alpträume des Morcanen können für die Helden tödlich enden. Allerdings werden Ihre Helden aus den Erlebnissen der Alptraumwelt keine sichtbaren Schäden an ihrem Körper zurückbehalten. Lediglich ein tatsächlicher Hieb gegen die Helden auf dem Marsch ins Tal der Feilscher bleibt als sichtbare Wunde zurück. Die Verletzung durch ein imaginäres Monster bewirkt beim Helden einen Schock und somit einen körperlichen Schaden, der aber äußerlich nicht sichtbar – und mit nichtmagischer Heilkunde demzufolge auch nicht zu behandeln ist.



## Die Eckszenen

### Der Alptraum beginnt

#### Allgemeine Informationen:

„Gerade war hier so ein sonderbarer kleiner Kerl!“ informierst du deine Gefährten, während du mit gezogener Waffe vorsichtig sichernd hinaus in die Dunkelheit spähist. Solltest du alle wecken, wegen einer Sinnes-täuschung? Wo soll so ein altes Männchen plötzlich herkommen?

#### Spezielle Informationen:

Nein, ihr schaut erstmal vorsichtig nach dem Rechten. Der Fremde scheint verschwunden zu sein. Im Lager sieht man sonst keine Seele. Nur an einem bereits erloschenen Feuer entdeckt ihr im Halbdunkel eine Gestalt. Eine Nivesin. Sie trägt Leder- und Fellkleidung mit bunten Stickereien und hält ein Bündel mit einem Kind in den Armen. Soweit man sieht, schlafen Frau und Kind.

Die Feuer im Lager glimmen nur noch. Auch aus den Jurten kräuseln sich nur spärliche Rauchfahnen. Die Lagerstelle scheint, vom Platz der Helden aus, ansonsten unbewacht zu sein. Das ganze macht plötzlich insgesamt einen recht gespenstischen Eindruck.

#### Meisterinformationen:

Musikempfehlung für diese Szene: Birdy, Stück Nr. 8

Spielfiguren mit hohen Werten in *Fährtsensuchen* werden recht bald die Spuren des Feilschers finden und verfolgen können. Sie scheinen an einer Stelle mitten im Schnee, ca. 20 Schritt vom Lager entfernt, zu beginnen und in der Nähe des Lagers zu enden. Die Spuren führen nur in eine Richtung. Dort, wo der Wachposten den Mann gesehen haben will, muß er verschwunden sein.

Wenn die Helden sich der Nivesin mit dem Kind im Arm nähern, beschreiben Sie Ihnen folgendes: Man sieht das Gesicht der Nivesin zunächst nicht. An ihren roten Haaren hängen Eisklumpchen, sie ist mit einer dünnen Schnee- oder Eisschicht bedeckt, das Kind bewegt sich kaum noch. Die Frau ist den Helden von den gemeinsam verbrachten Tagen bekannt, es handelt sich um die junge Jukjak, die einen Ihrer Helden zu verführen suchte. Sie ist in sich zusammengesunken und anscheinend im Schlaf erfroren.

In Wahrheit schlafen die Helden bereits. Einen erklärbaren Verlauf der Spuren werden die Helden nicht finden, da sich der Feilscher zum Lager teleportiert hat und seine Fußabdrücke im Schnee mit dem Einschlafen der Helden plötzlich aufhören – und sie sich ohnehin in der Alptraumwelt befinden, wo der Morcan sie Spuren sehen lassen kann, wo immer er will.

Vermutlich werden die Helden spätestens beim 'Fund' von Mutter und Kind den Häuptling und die restlichen Nivesen alarmieren.

#### Allgemeine Informationen:

Als ihr euch der Jurte des Häuptlings nähert, gerät vor euch ein Schneehaufen in Bewegung. Ein großes, dunkles Tier bricht daraus hervor und schüttelt bellend eine Menge Schnee von seiner Schnauze. Rings um den nivesischen Steppenhund erheben sich weitere; jaulen, bellen und knurren euch böse an. Daraufhin erwacht das Lager vor euch mit einem Mal zum Leben.

#### Spezielle Informationen:

Falls sich die Helden um die Mutter und das Kind kümmern, so kommt

bei der Frau jede Hilfe zu spät. Das etwa zweijährige Kind scheint unterkühlt und braucht dringend Hilfe. Noch vor dem Häuptling erscheint Nikalja, die junge Schamanin des Stammes, die ebenfalls verschlafen aussieht und sich sofort um Mutter und Kind kümmert.

#### Meisterinformationen:

Gerne können Helden der Schamanin behilflich sein. Nikalja läßt die Mutter und das Kind in ihre Jurte bringen, wo sie sofort mit der Behandlung beginnt. Die Schamanin betet lautstark bei den Himmelswölfen, besonders der guten Griekii (Grispelz), um die Rettung der beiden Stammesmitglieder. Dabei schließen sich einige Nivesinnen in ihrer Nähe an.

#### Allgemeine Informationen:

Schon zum dritten Mal habt ihr neuen Männern und Frauen der Lieska-Jaärna die Vorkommnisse der letzten Minuten schildern müssen. Alle scheinen sehr erschreckt und ratlos. Schmalrik, der kleine, dickbäuchige Nivese, reicht euch unterdessen heißen Tee zum Aufwärmen.

Dann kommt endlich, in schnellem Trab, der große, pelzbekleidete Häuptling auf euch zu. In seiner Begleitung sind einige weitere Nivesen, die Würdenträger des Stammes. Niinaljok, dessen dichtes braunes Haar unter seiner Fellmütze hervorquillt, will natürlich auch wissen, was geschehen ist. „Ihr folgt in mein Jurte, ist mehr warm!“ fordert er euch auf.

#### Meisterinformationen:

Beschreiben Sie bis zum Eintreffen des Häuptlings die Unordnung im Lager. Fallen Sie den Spielern mit naiven Fragen jüngerer Stammesmitglieder auf die Nerven: „War das böse Geister?“, „Ihr uns morgen zu grünen Weiden endlich führen?“

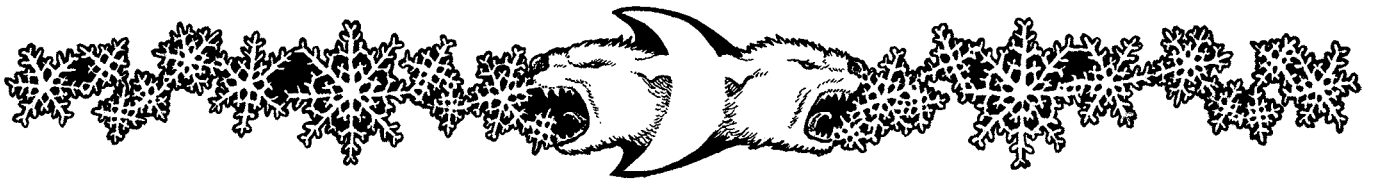
Niinaljok zieht sich dann mit den Helden in die Häuptlingsjurte zurück.

#### Allgemeine Informationen:

Obwohl die Jurte Niinaljoks das größte Zelt im Lager ist, müßt ihr zusammenrücken, um alle Platz zu finden – was euch bei der Kälte ohnehin angenehm ist. Euch gegenüber, im fahlen Lichte dreier Talgkerzen, thront Niinaljok, neben ihm der Stammesälteste. Daneben dessen Sohn, der auch schon lange graue Strähnen in seinem Haar hat, sowie drei weitere Stammesmitglieder der Lieska-Jaärna, von denen ihr zwei am Vortag beim Hüten der Karene beobachten konntet. Eine Frau zu eurer Rechten reicht euch heißen Tee und Käämi, den euch schon wohlbekannten Schnaps der Nivesen. Der Juttu bedeutet euch, nochmals eure Geschichte vorzutragen.

#### Meisterinformationen:

Als die Helden nun noch einmal ihre Erlebnisse rekapitulieren, fallen bei den Nivesen vielfach die Worte 'Böse Geister'. Wenn Ihre Helden den Häuptling fragen, ob auch anderen Stammesmitgliedern in der letzten Zeit etwas Ungewöhnliches aufgefallen ist, berichtet Niinaljok, daß zwei weitere Wachen ebenfalls einen kleinen schwarzgekleideten Mann gesehen haben wollen, der sich dem Lager genähert habe. Dann sei er aber ebenfalls plötzlich in der Dunkelheit verschwunden, ohne weitere Spuren zu hinterlassen. Außer der Frau ist im Lager noch ein weiterer Wächter eingeschlafen und erfroren.



Nachdem die Helden ausreichend Bericht erstattet haben, und die Lage anscheinend ohne Ergebnis mit den anderen Nivesen diskutiert wird, fällt es dem Häuptling angesichts der immer dramatischeren Umstände zusehends schwerer, ruhig sitzen zu bleiben. Schließlich fordert er die Versammelten auf, vor das Zelt zu treten.

#### Allgemeine Informationen:

Kaum habt ihr das Zelt des Häuptlings verlassen, da zieht und zerrt der eiskalte Wind wieder an eurer Kleidung. Es vergehen kaum mehr als drei Lidschläge, bis die Wärme des Zeltes euch auch schon wieder verlassen hat. Bis der letzte Nivese aus der Jurte getreten ist und seine Gewandung dem unwirtlichen Wetter entsprechend verschlossen hat, glitzern bereits Eiskristalle in Niinaljoks langem Bart. Sein Blick richtet sich immer wieder hoffnungsvoll gen Himmel, doch dieser liegt nach wie vor in Finsternis, von dicken Schneewolken verhangen.

„Madamal ist großes Zeichen für uns, Stamm und mich! Himmelswölfe haben Legende bei uns: Gorfang, starker Anführer, für uns Goauan, seine Frau Griekii, ihr sagen Grispelz zu ihr, Rieinan oder Reißgram, der gute Jäger, und die anderen Himmelswölfe kamen damals mit Lieska, die war ihre Schwester, nach dem Frevel Madas hierher zurück, um sich zu rächen. Aus flachen, riesig großen Land machte Rudel eine tote Leere. In dieser Leere scheint mein Stamm jetzt gefangen. Je weiter wir Zug nach Norden machen, dieses Mal, desto schwieriger es für uns wird. Liskas Auge, ihr sagt Nordstern, hat sich seit Tagen nicht mehr gezeigt, dies schlimmes Omen für uns. Böse Geister haben Dinge aus Gleichgewicht gebracht. Schlimmes geschehen, wir nicht wissen Rat. Wir Wanderer.“ Er blickt sich fröstelnd um. „Wir gefangen. Umgeben von bösen Geistern. Der Jäger kann Wild nur fangen, wenn er kennt, wenn er weiß, was es fürchtet, wo Lager aufschlägt, welche Stellen es meidet. Laßt uns offen über Ängste sprechen von jedem, damit wir kennen Angst von Freund, wissen, wann helfen, bevor zu spät!“

#### Meisterinformationen:

Benutzen Sie die Ängste, die im Anhang zu einigen der Nivesen beschrieben sind, um den Befürchtungen der Lieska-Jaärna Ausdruck zu verleihen. Schließlich sind auch die Helden an der Reihe, und dies ist eine gute Gelegenheit für Sie, mit den offenen Ohren des Morcan, an späterer Stelle unauffällig auf die Dinge einzugehen, die Ihre Spieler nun äußern. Wann auch immer es Ihnen als Meister passend erscheint, unterbricht Vialas Erscheinen das Gespräch.

### Vialas Erscheinen

#### Allgemeine Informationen:

Plötzlich ertönt irgendwo aus der Dunkelheit ein verzweifelter, entfernt menschlicher, aber zutiefst verängstigter Schrei. Einige Nivesen zucken

vor Schreck zusammen und murmeln einige Worte zum Schutz, andere flehen die Geister um Hilfe an. Der Häuptling flüstert seinen Leuten leise Befehle zu und greift zu seiner Wurfkeule.

Man hört unsichere Schritte. Scheinbar ein Straucheln und Fallen auf gefrorenen Schnee – und immer wieder diese entmenschten Laute der Qual. Ihr könnt erkennen, daß auch die Schamanin, durch die marker-schütternden Schreie und den Lärm im Lager alarmiert, aus ihrer Jurte gekommen ist.

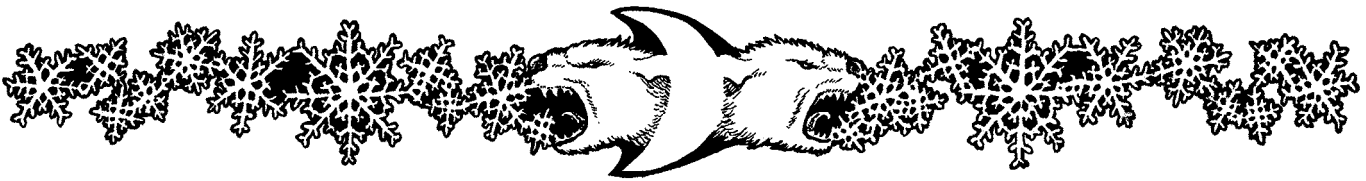
#### Spezielle Informationen:

(Allen Helden mit einer hohen Intuition können Sie an dieser Stelle bereits mitteilen, daß irgend etwas, trotz der ganzen Aufregung im Lager, fehlt: Die Einuks, die nivesischen Steppenhunde des Stammes, verfolgen zwar den Aufruhr rings um sie herum mit Interesse, aber keines der Tiere schlägt an oder scheint einen Feind zu wittern.)

Im Feuerschein eines Lagerfeuers ruft ein Posten, daß er eine Bewegung zwischen den Schneewehen gesehen haben will. Während ihr euch noch mit dem Häuptling darüber absprechen wollt, wer in die schwarze Nacht hinaustritt, um nach dem rechten zu sehen, seht ihr es auch!

Eine Gestalt steht am Rande des Feuerscheins. Es ist nicht jenes schwarze Männlein, das einige von euch in dieser Nacht bereits gesehen haben. Dieses Wesen ist anders. Es ist groß, steht gebückt an der Grenze des Lichtkegels eurer Fackeln und scheint zu lauern. Die Kreatur ist weißhaarig und atmet schwer. Dichte, weiße Wolken ihres Atems steigen vor ihr in die Luft. Gerade als drei Nivesen aus der Menge mit angelegten Speeren nähertreten wollen, stößt die Gestalt vor euch wieder einen jener halb-menschlichen, mitleidserregenden Schreie aus, die fast wie ein Wolfsgeheul klingen. Hinter euch ertönt ein ebensolcher Ruf.

Ihr seht, daß Nikalja auf dem Boden kauert. Das Wesen scheint ihr mit einem Knurren zu antworten, und langsam, bedächtig und sehr, sehr vorsichtig nähert es sich eurem Lichtkreis. Die Nivesen haben ihre Waffen wieder gesenkt, und der Häuptling bedeutet auch euch, einige Schritte zurückzutreten. Aufgeregtes Murmeln und vielstimmige, verhaltene Gespräche sind hinter euch aus dem Lager zu vernehmen. Aus der Finsternis tritt, langsam, mal auf zwei Beinen, dann wieder auf allen Vieren, eine nackte Frau. Selbst in der Dunkelheit könnt ihr jetzt ihre langen, weißen Haare erkennen, die ihr über die Schultern hinab bis zu den Hüften reichen. Die Fremde blickt sich hektisch um, streckt immer wieder, wie ein weißer Wolf, ihre Nase in den Wind und scheint Witterung aufzunehmen. Für einen Moment ruhen ihre schräggestellten, roten Augen auf euch. Es ist sofort klar, daß dieser Blick der eines Tieres ist. Die Wolfsfrau schleicht langsam, fast lauernd, an euch und den Nivesen vorbei. Immer wieder wirft sie unruhige Blicke rechts und links über ihre Schultern. Allein der Blick auf ihre zarte, weiße Haut und ihre blaugefrorenen Hände und Füße läßt auch euch frösteln. Als sie



eure Gruppe passiert hat, springt die Wolfsfrau mit drei großen Sprüngen auf die Schamanin zu und umkreist auch diese vorsichtig schnüffelnd. „Sie völlig verängstigt“, meint die tiefe Baßstimme des Häuptlings neben euch. „Ich hoffe, weiße Frau ist keine Gefahr für Kaskju. Aber Nikalja hat Wesen selbst gerufen. Sie hoffentlich weiß, was sie tut.“  
Unterdessen hat Nikalja vorsichtig ihre Hand nach der Weißhaarigen ausgestreckt und ihr einen Umhang um die Schultern gelegt. Ihr könnt sehen, wie die fremde Frau mit den durchdringend roten Augen ihre Hand leckt. Dann nimmt Nikalja die Fremde vorsichtig in den Arm und führt die zitternde Person langsam in ihr Zelt.

#### *Meisterinformationen:*

Sie müssen an dieser Stelle natürlich verhindern, daß die Helden die völlig verängstigte und unbewaffnete Viala töten, weil sie diese für ein Monster oder schlimmeres halten. Beschreiben Sie Viala als harmlose, nackte Frau und schützen Sie das heilige Wesen des Stammes im Zweifelsfall durch ein beherztes Eingreifen der Schamanin. Nikalja erkennt Viala als die Wölfin, das Heilige Wesen des Stammes. Daß Viala sich in einem menschlichen Körper befindet, ängstigt die Schamanin mehr als alle vergangenen Schrecken des Eisreiches. Doch möchte sie erst versuchen, sich mit Viala zu verständigen, ehe sie Niinaljok und der Sippe die schreckliche Wahrheit mitteilt.

#### *Allgemeine Informationen:*

Der Häuptling tritt abermals an euch heran: „Ich gefaßt Entschluß: Wir brechen auf schnell. Häuptling ist verantwortlich für Tiere, vor allem aber für Sippe selbst. Kann sein, ihr auserwählt. Kailäkinnen gesagt. Aber nicht gesehen, wie ihr hier könnt helfen. Zu grausam. Ich spreche mit Sippenältesten und hören, was sagen. Ihr sammelt zusammen eure Sachen. Brauche euch schneller, als ihr glaubt. Wird sein vielleicht Problem mit Karen. Müssen überlegen, was können tun, mit anderen Sippen von Lieska-Jaärna. Sprecht bitte ihr mit Schamanin, was geschieht mit fremder Frau!“ Ohne eine Antwort abzuwarten, dreht sich Niinaljok um und kehrt zu seinen Leuten zurück.

#### *Meisterinformationen:*

Nach einer Viertelstunde ist Nikalja bereit, die Gruppe in ihrer Jurte zu empfangen. Solange braucht die Schamanin Ruhe, um mit Viala zu sprechen und ihre Befürchtungen bestätigt zu finden.

#### *Allgemeine Informationen:*

Als Nikalja den dicken Ledervorhang beiseite schlägt, der normalerweise den Eingang ihrer Jurte dicht verschließt, steigen euch kleine graue Rauchschwaden entgegen. Um euch herum ist die Luft nun angefüllt mit dem Qualm eines kleinen, wohligen Feuers aus zwei schweren, schwarzen Schalen, der nun auch nach außen steigt.  
Nachdem ihr die Tränen aus den Augen gblinzelt und Platz auf weiteren dicken Pelzen gefunden habt, erkennt ihr mehr im Quartier der Schamanin. Vor euch sitzt, dick in warme Pelze und Decken gehüllt, die weißhaarige Wolfsfrau, die ihr aus dem Schnee habt kommen sehen. Überall über euren Köpfen baumeln von den Stangen und Schnüren im Zelt getrocknete Gräser, Fleischstücke, ein Schneehuhn, kleine Pilze und Moose, die Nikalja wohl schon vor einiger Zeit gesammelt hat, um sie nun haltbar zu machen. Es ist auch deren Geruch, der neben dem Harz der Äste eure verschnupften Nasen binnen weniger Momente befreit. In einer hinteren Ecke des Zeltes liegt, umgeben von kleinen Figürchen aus Fell und Leder sowie zahlreichen Kerzen, die tote Jukjak. Sie scheint

gewaschen worden zu sein. Auf ihrer Brust liegt ein Kranz aus Trockenblumen. Ihre Augen sind geschlossen, das Gesicht mit einigen Zeichen bemalt. Sie macht einen friedlichen Eindruck.

Gastfreundlich reicht euch die Schamanin einen kleinen dampfenden Kessel und einige Holzschälchen, während ihr die Zeichen und Bilder an der Innenseite der Jurtenbahnen begutachten könnt. Sie sind von einer feinen, sehr kunstfertigen Hand gezeichnet und zeigen Szenen aus dem Leben der Lieska-Jaärna: Jagd nach Wild, Tanz mit Wölfen oder eine Feierlichkeit. „Dies euch guttut“, spricht Nikalja mit ihrer rauhen Stimme zu euch. Ihre leicht schräggestellten, bernsteinfarbenen Augen sind plötzlich von einer unergründlichen, fast unangenehmen Intensität. Während ihr euch den leicht ranzig riechenden Tuuki-Tee einschenkt, beginnt die Schamanin zu sprechen: „Schlimme Dinge passieren diese Nacht. Geister und Himmelswölfe haben schwere Prüfung bereitet uns allen.“ Für einen Augenblick verstummt Nikalja, und sie streckt ihre Hand beruhigend nach einem Fellbündel aus, das neben ihr liegt. Ein kurzes, wohliges Glucksen ist zu hören und ein Ärmchen reckt sich ins Freie. Die weißhaarige Fremde, deren Augen mit ihrem durchdringenden Rot noch viel wölfischer aussehen als die der Schamanin, zuckt für einen Moment zusammen, als sie von dem Kleinkind berührt wird, doch sie legt den Kopf auf die Seite knurrt und bleckt ihre strahlend-weißen, spitzen Zähne – ein Lächeln?

#### *Meisterinformationen:*

Die Schamanin erklärt den Helden zunächst, daß Jukjak, die junge Mutter, erfroren ist. Ihr Kind hingegen, die kleine Eikala, ist wohlaufläufig. Nikalja hofft, daß der Häuptling erlauben wird, den Körper der Mutter mit nach Süden zu nehmen, damit man ihn verbrennen kann, denn es wären schon genug Lieska-Jaärna ohne Ritual zurückgelassen worden und dies würde die Himmelswölfe stören und die Sippe unruhig machen.

Zu Viala kann die Schamanin den Helden die Geschichte von Vialas Vergangenheit berichten, die im Anhang beschrieben ist. Nikalja verspricht den Helden auch, daß von Viala keine Gefahr für den Stamm oder sie ausgehe, doch haben ihr die Geister nicht sagen können, warum die Wölfin den Stamm nun in dieser Gestalt aufsucht. Sie hält es allerdings nicht für ein gutes Zeichen, am ehesten für eine Warnung der Himmelswölfe. Es beruhigt Nikalja, daß der Häuptling sich Gedanken zur Umkehr der Sippe macht.

Schließlich bietet die Schamanin einem besonders sympathischen oder offensichtlich magiekundigen Helden an, ihm die Zukunft aus seiner Hand zu lesen.

Dies ist die Überleitung zu den nächsten Geschehnissen. Denn nachdem die Schamanin einige wirklich zutreffende Dinge über die Vergangenheit des Spielercharakters in der Handfläche gelesen hat, kommt es zu folgender Störung, noch bevor Nikalja etwas zur Zukunft des Charakters, seiner Gefährten oder des Stammes prophezeien kann.

## Niinaljoks Entschluß

#### *Allgemeine Informationen:*

Gerade als Nikalja dir die Dinge beschreiben will, die im Nebel der Zukunft liegen, tönt ein lautes Hornsignal durch die Nacht. Ihr kennt dieses Zeichen, es ist der Ruf zum Sammeln. Nikalja läßt deine Hand sinken. „Bestimmt morgen nach Wanderung mehr Zeit. Der Häuptling hat Entschluß gefaßt, berichtet ihm, worüber wir gesprochen! Beeile dich, ich bleiben bei Viala.“



Vorsichtig legt die Schamanin eine Hand auf die Schulter der Wolfsfrau, die erschreckt aufgesprungen ist und nun auf allen Vieren kauert. Die Decke ist von ihren Schultern gerutscht, und ohne Schamgefühl für ihre völlig Nacktheit zuckt der Kopf der Nieijaa unsicher hin und her.

#### *Spezielle Informationen:*

In der Mitte des Lagers hat sich trotz des andauernden Sturms bereits der gesamte Stamm um ein kleines Feuer versammelt. Angesichts der hohen Eis- und Schneeberge im Lager und auf den Jurten und der mangelhaften Sicht in der schneedurchwehten Finsternis wirkt die Sippe der Lieska-Jaärna auf euch fast ebenso klein und zerbrechlich wie der Häuptling. Kaum etwas ist von seiner massigen und heroischen Gestalt geblieben, eher schwach wirkt er nun inmitten der Elemente, die euch umtoben. Doch seine Stimme klingt klar und fast ohne Zittern durch die Kälte. Er spricht natürlich nivesisch zu seiner Sippe. Aber Jeini steht bereits neben euch und übersetzt mit vor Kälte klappernden Zähnen: „Lieska-Jaärna. Ich habe nach Rücksprache mit Alten Entschluß gefaßt. Wir umkehren müssen dringend. Zuviel Böses in den letzten Stunden. Himmelswölfe scheinen warnen zu wollen uns. Ihr, Fremde aus dem Süden, groß und weiser Kailäkinnen gesandt hat, ihr wart bei Schamanin. Was sie gesagt hat und wie eure Meinung?“ Mit diesen Worten schaut euch der langhaarige Mann auffordernd an. Nun sind viele Augenpaare auf euch gerichtet und ihr müßt Rede und Antwort stehen. In vielen Augen könnt ihr Hilflosigkeit und Angst lesen. Einzig Niinaljok scheint gefaßt – oder gebt sich zumindest Mühe, seiner Sippe gegenüber diesen Eindruck zu vermitteln.

#### *Meisterinformationen:*

Es ist wichtig, daß die Helden vor dem gesamten Stamm ihre Meinung und Ansichten kund tun können. Wenn sie einen kompetenten Eindruck machen und den Lieska-Jaärna nicht noch mehr Angst einjagen, können sie damit im Ansehen von Niinaljok und seiner Sippe nochmals erheblich steigen.

Die Helden sollten Niinaljok auf jeden Fall von ihrem Gespräch mit Nikalja bezüglich Viala berichten, sonst fragt der Häuptling von sich aus nach. Diese Botschaft über die Verwandlung des Heiligen Wesens nehmen die Nivesen mit ungläubigem Staunen auf und einige beginnen übergangslos mit dem Zusammenpacken ihrer Ausrüstung, ohne auf weitere Ausführungen der Helden zu achten.

## Die Entführung

#### *Allgemeine Informationen:*

Unvermittelt zerreißt wieder ein spitzer, verzweifelter Hilfeschrei einer Frau die Nacht – das ist Nikaljas Stimme! Die geschäftige Stille des Aufbruchs ist schlagartig wieder dahin, als auch noch ein wölfisches Heulen die Nacht durchdringt. Sofort rufen die Nivesen laut durcheinander, und auch ihr rennt los, um der Schamanin zur Hilfe zu eilen. Schnee treibt euch eiskalt ins Gesicht, während ihr zur Jurte Nikaljas rennt. Ihr seht eine leblose Frau am Boden der Jurte liegen. Es ist, den Zwölgöttern sei Dank, weder Nikalja noch die Wolfsfrau. Von diesen ist allerdings weit und breit nichts zu sehen. Mittlerweile sammeln sich auch andere Nivesen um das Schamaninnenzelt.

#### *Spezielle Informationen:*

Eine Plane der Jurte wurde völlig zerrissen, zwei Stangen sind zerdrückt worden. Schnee treibt in das Zelt, die Einrichtungsstücke liegen verstreut in der Gegend herum. Einer von euch meint noch, kaum deutlicher als

das Heulen des Windes, das Schreien eines kleinen Kindes in der Ferne zu vernehmen. Die Frau am Boden ist Juljak, die ihr am Lagerfeuer entdeckt hattet. Was aber, in der Himmlischen Namen, ist mit ihr geschehen? Ihr Gesicht ist in einer grauenvollen Totenstarre verzerrt. Die beiden alten Frauen, die die Tote gerade vom eisbedeckten Boden aufheben wollten, fahren bei diesem Anblick zurück, machen Zeichen in die Luft und greifen nach ihren Anhängern und Schutzamuletten. Die Augen der Frau sind völlig blind und scheinen wie von einem silbernen Schleier überzogen zu sein. Das totenblasse Gesicht der Nivesin ist mit einer Eisschicht bedeckt. Dennoch ist ihr Mund zu einem fratzenähnlichen Grinsen verzogen, bei dem die Lippen aufgesprungen sind. Das Ruß der gemalten Runen ist zu grauenhaften Falten verlaufen. Blut scheint in einer dünnen Spur über die weißen Zähne der Toten gelaufen zu sein. Die Hände Juljaks scheinen zu Klauen gekrümmt und ihre Fingernägel ähneln spitzen Eiszapfen.

#### *Meisterinformationen:*

Musikempfehlung für diese Szene: Birdy, Stück Nr. 7

Weder magische noch medizinische Kenntnis vermag den Helden Aufschluß darüber zu geben, was die Veränderungen Juljaks ausgelöst haben.

Eine Spurensuche ergibt folgendes: Man kann Spuren eines schweren, zweibeinigen Wesens entdecken, das sich schnell vom Lager entfernt hat. Die Nivesen sind der Meinung, daß es sich bei dem 'Entführer' um einen Taarjuk, den Geist der Macht und Kraft in Gestalt eines Firunsbären handelt. Helden, denen eine *Tierkunde*-Probe+4 gelingt, vermuten eher einen Yeti. Die Schleifspur eines größeren Körpers (Menschengröße) zeigt, daß das Wesen offenbar einen Körper hinter sich her durch den Schnee gezogen hat. Diesen Spuren folgen weitere. Der Art der Schritte nach zu urteilen – unsicher, immer wieder von Sprüngen unterbrochen – scheint es sich um die Spuren der Wolfsfrau zu handeln.

#### *Allgemeine Informationen:*

Aufgeregt reden mehrere der Sippenoberen auf Niinaljok ein. Dem großen Nivesen laufen trotz der Kälte Schweißperlen über die Stirn. Dennoch handelt er schnell. Er streckt seinen großen Arm nach einem von euch aus und zieht ihn in seine Nähe. „Du und deine Gefährten. Packt Sachen zusammen, wir werden nach Kind, Nikalja und Wolffrau suchen. Ihr helft! Sammelt und seid bereit.“

Dann läßt dich der Schraubstock wieder los, als den du den Arm des Häuptlings empfunden hast. Die innere Anspannung Niinaljoks ist deutlich zu spüren.

#### *Spezielle Informationen:*

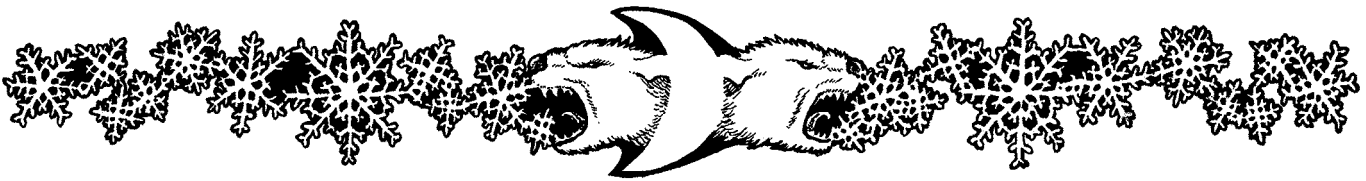
Während ihr euch bereit macht, seht ihr, wie der Häuptling weitere Männer und Frauen mit Anweisungen in die Nacht hinausschickt. Während ihr nach den Vermißten sucht, soll das Lager abmarschbereit gemacht werden.

#### *Meisterinformationen:*

Neben dem Häuptling begleiten Genko, Neajo und Jeini die Helden auf der Suche nach dem Monster.

#### *Allgemeine Informationen:*

Kaum, daß ihr hundert Schritt bei der Verfolgung des Monsters hiner euch gebracht habt, verläßt euch die Begeisterung und auch langsam die Kraft. Es ist völlig aussichtslos, die Namen der Vermißten zu rufen, denn



es ist schon schmerzhaft genug, die eiskalte Luft einzuatmen. Zudem ist es sehr anstrengend, in diesem Tiefschnee überhaupt Tritt und Halt zu finden. Schnell müßt ihr euch am Vordermann orientieren, denn viel weiter könnt ihr in der tiefen Dunkelheit und dem Schneetreiben kaum sehen. Um euch herum pfeift der rauhe Wind sein eisiges Lied von Tod und Vergehen, während euch euer Schweiß bereits auf der Stirn gefriert. Nicht auszudenken, wenn ihr die Orientierung verlieren würdet ...

#### *Meisterinformationen:*

Momentan haben gewiefte *Fährtsucher* (TaW 5+) keine Probleme damit, den Spuren des Monsters zu folgen. Allerdings müssen Spielercharaktere pro Spielrunde einmal eine *Orientierungs-Probe*+6 bestehen, um weiterhin zum Lager der Lieska-Jaärna zurückfinden zu können.

Lassen Sie Ihre Spieler eine Reihenfolge der Helden festlegen. Die Sicht ihrer Charaktere beträgt durch den Schneesturm kaum 10 Schritt; Wind, Wetter und Kleidung der Gruppe tun ein übriges, um auch die anderen Sinne einzuschränken. Bestehen Sie darauf, daß sich die Spieler kaum alle miteinander unterhalten können, außer sie bleiben stehen und stellen sich in einem Kreis auf.

Musikempfehlung für diese Szene: Dracula, Stück Nr. 3

## Das zerklüftete Land

#### *Allgemeine Informationen:*

Das Land um euch herum wird, sofern ihr es durch die dichten Schneeflocken erkennen könnt, immer zerklüftet. Das Monster scheint mit seiner Beute gut voranzukommen, doch es hinterläßt auch entsprechend große Spuren. Allerdings fragt ihr euch schon jetzt, wie lange es dauern wird, bis Wind und Neuschnee die Spuren wieder zugeweht haben werden.

Ihr passiert ebenfalls einige Wasserstellen, die interessanterweise nicht zugefroren sind.

Das Umland trägt die charakteristischen Züge einer Gegend, wie sie die Himmelswölfe nach Madas Frevel zurückgelassen haben ...

#### *Meisterinformationen:*

Musikempfehlung für diese Szene: Birdy, Stück Nr. 2

Es scheint tatsächlich so, als hätte ein riesiger Pflug das Land an dieser Stelle auf den Kopf gestellt. Entwurzelte Bäume liegen am Boden, erfroren und vom Schnee bedeckt. Der Grund ist uneben und scheinbar aufgewühlt worden. Die Flüssigkeit, die sich an zahlreichen Senken gesammelt hat, ist leicht gelblich und schmeckt sehr salzig. Das Eis bildet die seltsamsten Formationen. Dämonenfratzen, eisige Schneelaurer oder weiße Golems aus Eis scheinen der Gruppe den Weitermarsch versperren zu wollen. Immer wieder muß sich die kleine Schar unter Überhängen durchquetschen oder zwischen schmalen Eissäulen Halt finden. Helden mit einer Raumanst von 5 oder höher haben große Probleme damit, an einigen Stellen ruhig und besonnen zu bleiben. Eine gelungene *Menschenkenntnis-Probe*+3 läßt die Hel dengruppe bemerken, daß ihre Begleiter sehr nervös sind. Vielen der Nivesen scheint die Enge zuzusetzen. Auch ihnen scheint die Gegend überhaupt nicht geheuer zu sein.

## Kleine Spuren im Schnee

#### *Allgemeine Informationen:*

Das Schneetreiben um euch herum wird immer dichter, schon längst habt

ihr kein Gefühl mehr in euren Händen und Zehen. Die Kälte frißt sich buchstäblich durch jede kleinste Lücke und Öffnung in eurer Kleidung. Der Wind zerrt an eurer Ausrüstung, der Tiefschnee raubt euch bei jedem Schritt etwas mehr von eurer Kraft. Kaum könnt ihr euren Vordermann sehen, nur sein schweres Atmen oder die häufigen Rufe und Warnungen vor einer Verwehung oder einer Untiefe im Schnee vor euch versichern euch, daß ihr nicht völlig allein in dieser Wildnis seid.

Die Schneeflocken wehen immer dichter und verkleben euch kalt und stechend die Augen. Ihr habt es schon lange aufgegeben, nach Orientierungspunkten zu suchen. Keine Ahnung, wie der Häuptling und seine Spurensucher noch wissen, wo ihr seid. Oder haben auch diese schon jede Orientierung verloren? Immer häufiger spielen euch eure Augen einen Streich. War da nicht etwas links von euch im Eis? Hat nicht jemand gerade deinen Namen gerufen?

#### *Spezielle Informationen:*

Der Häuptling bricht die Suche nach dem Mädchen schließlich ab und will ins Lager zurückkehren.

#### *Meisterinformationen:*

Musikempfehlung für diese Szene: Alien III, Stück Nr. 13

Helden mit einem hohen Wert in *Fährtsuchen* (TaW 7+) können kurz vor dem Umkehren ebenfalls keine der großen Spuren des 'Yeti' mehr ausmachen. Aber es scheint ihnen so, als würden an Stelle der Prankenabdrücke nun die kleinen Händchen und Beinchen eines Kindes im Schnee vorankrabbeln. Doch dies ist schier unmöglich und wird auch von den Nivesen verneint. Genko meint dazu nur, daß die Fremden wohl schon *fiararjun* (schneeblind) seien.

Natürlich ist diese Spur eine Verhöhnung des Morcanen, der sich einen Spaß damit macht, die Helden und Nivesen durch Ermüdung und Verzweiflung psychisch und physisch labil zu machen. Sollten Ihre Helden die Spuren immer weiter verfolgen wollen, teilen Sie Ihren Helden mit, daß das Kind bei diesen niederhöllischen Temperaturen schlechterdings nicht mehr leben kann.

#### *Allgemeine Informationen:*

Als ihr niedergeschlagen den Rückweg antretet, fährt ein Blitz über euren Köpfen durch die eisige Nacht. Ein ehrfurchtsvolles Raunen geht durch die Nivesen. Es ist, als würden sie ein Zeichen der Himmelswölfe erwarten, als unvermutet dicke, schwarze Hagelkörner schmerzhaft auf euch herniederprasseln. Die Körner verwandeln den Boden blitzschnell in eine Rutschbahn. Ihr müßt niederhöllisch aufpassen, um nicht auszugleiten und euch wohlmöglich ein Bein zu brechen.

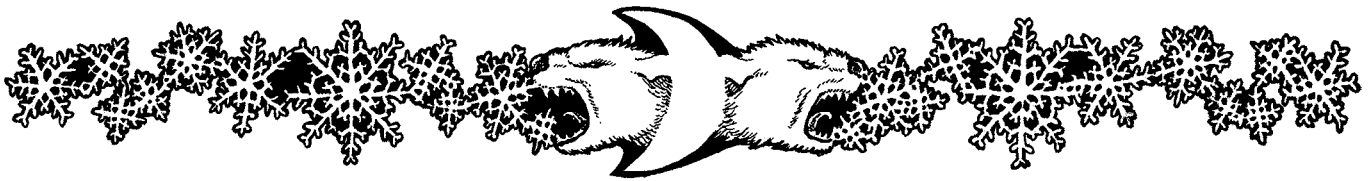
Niinaljok führt den Rückmarsch an, doch immer wieder muß er mit eingezogenem Kopf, schmerzverzogenem Gesicht und merkwürdig gebückter Haltung stehenbleiben, um den Worten seiner Führer zu lauschen. Das Trommeln des Hagels macht fast jede Unterhaltung unmöglich.

#### *Spezielle Informationen:*

Immer wieder geraten die Führer der Gruppe in Streit über die richtige Richtung für den Heimweg. Eventuelle Richtungsmarken scheinen verschwunden oder verstellt worden zu sein.

#### *Meisterinformationen:*

Helden, die auf den Hinweg geachtet haben, können bei einer gelungenen *Orientierungs-Probe*+5 den Nivesen nur kopfschüttelnd zustimmen, oder, wie der Häuptling, den schlechten Sicht- und



Witterungsverhältnissen die Schuld an der Unklarheit über den Rückweg geben.

Schilde und Rucksäcke vermögen noch am besten gegen den Hagel zu schützen. Natürlich würden auch die Vorsprünge aus Fels und Eis Zuflucht bieten. Doch diese Unterstände mit ihren tiefen, uneinsehbaren Aushöhlungen sollten den Helden recht bald gehörigen Respekt einflößen, zumal sich nicht die gesamte Gruppe unter einer Felsnase unterstellen kann. Die Eisformationen lassen nicht nur abergläubische Menschen Schlimmes assoziieren. Außerdem scheinen einem, sobald man sich nicht bewegt, Arme und Beine festzufrieren.

#### *Allgemeine Informationen:*

Stillschweigend, mehr einem Totenzug ähnelnd, seid ihr die letzten Meilen durch den hohen Schnee gestampft, möglichst den schmerzhaften schwarzen Hagel ignorierend. Doch dann hört ihr Niinaljoks mächtige Stimme durch die Naturgewalten, und seine Worte hauchen euch neues Leben ein: „Dort Lager!!!“

Und tatsächlich: Dort liegt es, das Lager! Zu euren Füßen, in einer von Eisformationen umschlossenen Senke – etwa 200 Schritt von euch entfernt! Lagerfeuer glimmen und die meisten der Zelte sind bereits auf Schlitten gepackt, die Hunde bereits vorgeschallt worden. Auf vielen Schlitten sitzen in Felle gewickelte Nivesen und erwarten die Rückkehr ihres Häuptlings und das Zeichen zum Aufbruch.

Den Zwölfgöttern sei Dank! Ihr habt das Gefühl, der Totengott habe gerade eben noch einmal ein Einsehen mit euch gehabt.

## Die Stampede

#### *Allgemeine Informationen:*

Noch während ihr euch dem Lager nähert, überkommt einen Held mit besonders hohem *Gefahreninstinkt* ein seltsames Gefühl.

Da geht jäh ein vielkehliges Schrei des Entsetzens durch das Lager und schallt bis zu euch hinauf.

Ihr fühlt unversehens Regentropfen auf eurer Kleidung. Regen, bei diesen Temperaturen? Doch es ist wahr: Kleine, rote Tropfen fallen vom Himmel herab, rot wie Blut! Dort, wo sie zu Boden fallen, färben sie sofort den Schnee.

Ihr könnt aus der Entfernung beobachten, wie die Einuks der Nivesen in wilde Aufregung verfallen. Knurrend und heulend beginnen sie, sich im Schnee zu wälzen. Ein Zittern geht durch die Karene, und wie von der Maraske gestochen beginnen die ersten Tiere, an ihren Stricken zu ziehen oder gegen die provisorischen Gatter zu drücken. Noch bevor die Treiber überhaupt reagieren können, geht die Herde durch.

Die Stampede trampelt über Schlitten und Steppen Hunde, Ausrüstung und Jurten hinweg. Überall seht ihr panische Karene, mit rollenden Augen und Schaum vor dem Maul. Über allem liegt dieser seltsam rote Glanz des Regens, der immer noch vom Himmel fällt, während sich die Einuks wie ihre wölfischen Artgenossen gebärden. Sie heulen, kläffen und fallen sogar einige Tiere an. Die bereits vorgeschirrten Hunde folgen den rennenden Karenen und ziehen viele Nivesen auf den Schlitten mit sich, die verzweifelt versuchen, die Wagen vor dem Umfallen zu bewahren. Auch menschliche Schmerzensschreie ertönen, als die ersten Karene über den Hügel rennen und dabei die aufgeregt rufenden und winkenden Hirten unter ihren Hufen begraben.

#### *Spezielle Informationen:*

Falls wagemutige Helden den Geschmack des Regens testen, so stellen sie fest, daß er nach Eisen (also wie Blut) schmeckt.

Die Karene lassen sich von den Nivesen im Tal nicht einfangen. Ihre Angst, geschürt durch den Blutgeruch in der Luft, die völlig kopflosen Einuks und der Herdentrieb lassen sie nur in eine Richtung laufen.

Ihre Helden können die Stampede nicht mehr stoppen. Sie sind erstens noch zu weit entfernt und zweitens: Was für eine Chance hätten sie gegen mehrere hundert völlig verängstigte Tiere?

#### *Meisterinformationen:*

Musikempfehlung für diese Szene: Dracula, Stück Nr. 6

In der realen Welt hat der Marsch für die Körper der Nivesen, Helden und Karene begonnen. Somit läßt der Morcan auch in der Alptraumwelt die Karene nach Osten ziehen, gefolgt von den Nivesen.

#### *Allgemeine Informationen:*

Der Häuptling faßt sich als erster wieder. Noch ehe ihr loslaufen könnt, hält er euch zurück und sieht euch fest in die Augen. „Ich laufen zu mein Volk. Braucht mich. Hilfe, Volk zusammenbleibt, Herde muß anhalten, versuche ich! Wird werden mit Hilfe von Himmelswolf! Ihr, Freunde: Helft Verletzten! Sammelt Nahrung und Holz auf Schlitten! Folgt breiter Spur der Tiere! Himmelswölfe auch mit euch!“ Und er winkt den anderen Nivesen, die euch begleitet haben, nickt euch noch einmal zu und rennt den Hügel hinab. So groß und massig der Juttu ist, so entschlossen ist er auch, wenn es um seine Sippe geht: Im schnellen Spurt erreicht er das Tal und springt auf einen der verbliebenen führerlosen Schlitten auf. Eure restlichen Begleiter tun es ihm gleich. Aber das seht ihr nur noch aus den Augenwinkeln, denn auch ihr lauft nun so schnell ihr könnt den Hügel hinab und auf die Reste des Lagers zu. Unten angekommen seht ihr, wie die letzten Karene den ersten östlichen Hügel passieren. Die Schneise, die die Karene hinterlassen haben, ist unübersehbar.

## Die Nachhut

#### *Allgemeine Informationen:*

Der blutige Regen hat ebenso plötzlich aufgehört wie er begonnen hat. Nur wenige sind zurückgeblieben, um die restliche Ausrüstung zu verpacken, die Schlitten zu beladen und nachzufolgen. Die plötzliche Stille, die zurückbleibt, als das Bellen und Schreien hinter den Hügeln verhallt, scheint euch mit einem Mal beängstigender als eure Suche der letzten Stunden zu sein.

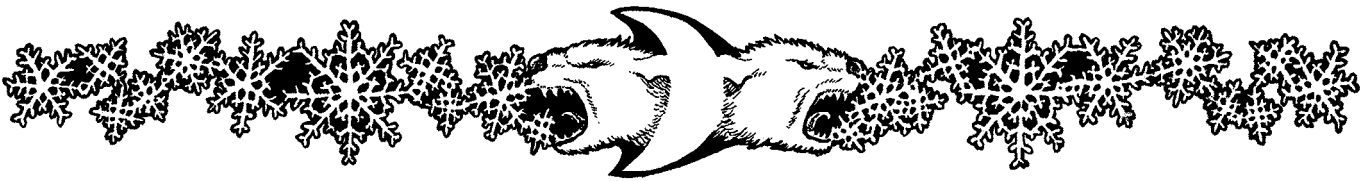
Immer noch könnt ihr im rötlichen Schnee die tiefen Spuren der Hufe sehen und an manchen Stellen auch Abdrücke von zu Boden geworfenen Lieska-Jaärna und zahlreichem Gepäck.

#### *Spezielle Informationen:*

Ihr sucht nach Verletzten, könnt aber nur noch wenigen helfen, die die Stampede niedergetrampelt hat. Etwa zehn Nivesen haben bei dem Aufbruch ihr Leben gelassen.

Um euch herum steht nun noch ein knappes Dutzend alter Leute und Kinder sowie einige Verletzte, für die der stramme Marsch hinter den Karenen her nicht machbar gewesen wäre. Alle betrachten euch mehr oder minder schweigend und warten auf eure Anweisungen.

Folgende Lieska-Jaärna sind zurückgeblieben: zwei ungefähr acht Sommer alte Mädchen **Amuri** und **Jonuri**, die eine mit schwarzen, die andere mit roten Zöpfen und traurigen Augen, ein drei Sommer alter kleiner Junge, der auf den Namen **Kaimu** hört. Sein Großvater ist der über achtzigjährige fast blinde und sehr gebrechlich wirkende **Hieraken**, der nur gestützt laufen kann.



Eine Frau wurde vom Huf eines fliehenden Karens am Kopf getroffen; die bewußtlose **Ojakara** liegt mit dem Jäger **Jurtanan** auf einem der beiden Hundeschlitten. Der junge Mann hat sich bei dem Versuch, eines der widerspenstigen Tiere einzufangen, einen Fußknöchel gebrochen. Schließlich steht bei den Kindern noch die alte **Peljutu**. Die Greisin ist auch bereits über 70 Sommer alt und fast taub.

Außerdem werden die Nivesen ihre Toten, zum wiederholten Mal und schweren Herzens, aus Mangel an Zeit und Brennholz für die Wölfe als Nahrung zurückgelassen.

#### *Allgemeine Informationen:*

Nachdem ihr eure jeweiligen Positionen in der Gruppen eingenommen und eure Schutzbefohlenen so gut es eben geht um euch versammelt habt, macht ihr euch auf den langen Marsch hinter den Lieska-Jaärna und ihren Karenen her. Der Häuptling hatte recht, die Spuren der Herde lassen sich auch jetzt noch problemlos verfolgen. Immer wieder seht ihr, wie die panischen Tiere rechts und links der eigentliche Schneise durch den tiefen Schnee getrampelt sind.

#### *Meisterinformationen:*

Wir möchten Ihnen nun einen kurzen Überblick über das Verhalten der Nivesen geben, mit denen die Heldengruppe den Lieska-Jaärna hinterher marschiert. Betrachten Sie die Ausführungen durchaus als Möglichkeit zum *comic relief*, zur befreienden Komik inmitten des Grauens. Warten Sie ruhig mit Späßen auf, die sich die Nivesen mit den Helden machen, und lassen Sie es aufgrund der Beschreibungen ruhig auch zu lustigen Situationen durch die Helden kommen, denn das Verhalten der Meisterpersonen wird sich auf der Reise derart wandeln, daß ihren Spielern noch das Lächeln im Gesicht gefrieren wird! Die kleinen Mädchen **Amuri** und **Jonuri** sind zunächst sehr traurig darüber, daß ihre Eltern sie einfach bei den Fremden zurückgelassen haben. Dies verkünden sie auch lautstark. In ihre Nörgelei über jeden und alles fällt recht schnell der fast blinde, uralte **Hieraken** ein, für den „früher sowieso alles besser“ war. Die „Wiesen waren grüner und die Karene standen viel mehr im Saft. Außerdem gab es da noch richtige Kerle – Helden eben.“ Es wird sehr schwierig, dem leicht verwirrten und sehr mißtrauischen Alten („Moment mal, wer seid ihr überhaupt? Wo ist unser Häuptling?“) beizubringen, wo sich die Gruppe gerade aufhält und was die Helden in den letzten Stunden überhaupt für Strapazen durchgestanden haben. Gerne läßt er sich die Dinge zehnmal erklären, bevor er die Helden – wieder einmal alles gesagte vergessend, wegen Unfähigkeit beschimpft. Er sollte den einen oder anderen Spielercharakter, besonders die mit hohem Jähzorn, ruhig des öfteren provozieren, wenn er in seiner warmen Decke auf dem Schlitten sitzt.

Der dreijährige **Kaimu** hingegen geht gerne zu Fuß. Er kann allerdings kaum mit den Helden Schritt halten und fällt des öfteren dabei auf die Nase. Was ihn allerdings nicht davon abhält, den Helden, besonders jenen, die schwer bewaffnet sind, interessiert Löcher in den Bauch zu fragen.

Um die bewußtlose **Ojakara** kümmert sich der Jäger **Jurtanan**, solange niemand anders diese Aufgabe übernimmt. Der Jäger ist auch gerne bereit, einen Blick auf den Umgebung zu werfen oder den Kindern mit einem Spiel auf seiner Flöte die Zeit zu vertreiben. Ojakara kann jederzeit von Ihnen als Meister ‘aktiviert’ werden, um die Helden zu unterstützen, wenn es ihnen auffällt, daß die Helden zu viele Probleme mit ihren Schützlingen haben.

Die alte **Peljutu** ist wie **Jurtanan** für die Helden relativ ‘pflegeleicht’.

Meistens wird die Greisin, so sie die Gelegenheit dazu hat, ein Schläfchen halten, und da die alte Nivesin auch noch taub ist, kann man schnell den Eindruck bekommen, daß die alte Frau plötzlich verstorben ist. Unangenehm macht sich der Verlust ihres Gehörs bemerkbar, wenn man sich mit ihr unterhalten oder sie warnen will. Die alte Frau wird sich schnell einen ‘großen, starken’ Helden als Retter suchen und ihn bitten, sie zu tragen.

Ansonsten finden Sie weiter unten genügend Szenen, mit denen Sie Ihren Helden die Reise bis zur nächste Szene ‘versüßen’ können.

## Die Eisklamm

#### *Allgemeine Informationen:*

Ihr erreicht eine Eisklamm, rechts und links eures Wegen ragen schneebedeckte Felsen auf. Die Herde und die Nivesen sind vor euch hier durchgezogen, dafür sprechen zahlreiche Ausrüstungsgegenstände, die ihr auf den letzten Metern gefunden habt. Zelstangen, eine Decke und persönliche Gegenstände sind an den teilweise nadelspitzen Felsvorsprüngen hängengeblieben. Geübte Spurenleser finden auch Spuren von Tierfell und Blut. Es bieten sich euch mehrere Wege durch das Gewirr von Felsen und schritthohen Findlingen.

#### *Meisterinformationen:*

Sobald die Helden zwischen die Felsen getreten sind, scheinen sich die eisbedeckten Steine noch enger an sie heranzuschieben. Folgende Dinge ereignen sich bei der Passage durch die Eisklamm:

—Die Helden haben Probleme mit den Schlitten und den Steppen-hunden. Es ist eng und schmal, vermutlich passen die Schlitten schwer durch die Klamm, der Boden ist uneben ...

—Hier ist es noch kälter als außerhalb der Felsen. Die Atemluft scheint sofort zu gefrieren, jede Bewegung fällt merklich schwerer.

—Die Felsvorsprünge sorgen dafür, daß Ihre Helden immer wieder hängen bleiben, sich Wunden reißen oder ihre wärmende Kleidung zerreißen. Einige Felsvorsprünge wirken in der Dunkelheit wie Hände oder Klauen. Sie scheinen die Helden festzuhalten oder nach ihnen zu greifen. Bei genauerem Hinsehen sind es nur sonderbar geformte Vorsprünge oder Eiszapfen.

—Schließlich sieht ein Held, oben im Eis, in ungefähr vier Schritt Höhe über der Gruppe, eingefrorene Nivesen. Keiner kann erklären, wie sie dort hingekommen sind, zumal es sich dabei, sofern es das spärliche Licht erkennen läßt, um Nivesen handelt, die bereits vor vielen Tagen verstorben sind. Anklagend, mit geöffnetem Mund und ausgestrecktem Arm, deuten sie auf die Gruppe. Im weiteren Weg durch die Klamm tauchen immer wieder Tote aus den vergangenen Tagen und Wochen im Eis auf; auch die leblose **Jukjak** ist dabei, oder ein guter Freund der Helden aus alten Zeiten. (Sollte ein Held so mutig sein und über die Felsvorsprünge nach oben klettern, *Klettern-Probe+5+BE*, so sieht er dort oben nichts, wird aber aus Sicht der Beobachter plötzlich von den Gestalten ins Eis gezogen und verschwindet. Noch während die am Boden Verbliebenen entsetzt aufschreien, taucht der Kamerad hinter ihnen auf. Er hatte nichts bemerkt und war einfach an einer anderen, leichteren Stelle etwas weiter vorn wieder hinabgeklettert. Nur merkwürdig, so fällt es zumindest einem Helden auf, daß der Kletterer nun so apathisch wirkt und seine Haut so blaugefärbt und leblos wirkt ...

—Die alten Leute und auch die Kinder verfallen schließlich mit gesenktem Haupt in ein stilles Gebet und scheinbare Lethargie. Mittlerweile scheint ihnen alles egal zu sein, was die Himmelswölfe für sie vorgesehen haben.



## Viala und Nikalja

### Allgemeine Informationen:

Die beeinträchtigten Sichtverhältnisse und der stetig peitschende Hagel lassen euch die beiden Gestalten auf dem Weg erst mit letzten Moment erkennen. Beim Warnruf von Jurtanan sind die beiden Frauen bereits beinahe vor euch. Euch bietet sich ein schauerlicher Anblick: Vor euch am Boden liegt Nikalja. Ihr Gesicht ist fast völlig blau vor Kälte, der rechte Arm weist eine große, verkrustete Wunde auf. Neben ihr steht, halb aufgerichtet, Viala, die Wolfsfrau. Ihre weißen, nassen Haare sind am Rücken festgefroren, der Atem geht nur stoßweise. Mit scheinbar unmenschlicher Ausdauer muß sie die Schamanin schon seit geraumer Zeit an den Haaren hinter sich her durch den Schnee geschleift haben.

### Meisterinformationen:

Trotz dieses Bildes sollten sich die Helden nicht zu falschen Schlußfolgerungen hinreißen lassen. Vielmehr sollten die Spuren für sich sprechen, denn Viala kann es nicht erklären, und Nikalja ist zur Zeit bewußtlos.

Ein Heilzauber und ein kräftiger Schnaps bringen die zähe Schamanin allerdings schnell wieder zu sich. Die beiden Frauen hatten das Monster, das von ihnen tatsächlich als eine Art Yeti beschrieben wird, ein Stück weit verfolgt, als die Kreatur die beiden aus dem Schneegestöber heraus angriff. Viala wurde am Bein verletzt, die Schamanin half ihr und wurde daraufhin selbst Opfer der Kreatur. Über den weiteren Verbleib der kleinen Eikala wissen sie nichts. Danach, so vermutet Nikalja, muß die Wolfsfrau versucht haben, einen Weg durch den Schnee zurück zum Lager zu finden, bevor die Gruppe auf sie gestoßen ist. Bei einer kurzen Rücksprache – aus Knurrlauten –, die Nikalja mit Viala hält, bestätigt sich die Vermutung der Schamanin.

## Dünnes Eis

### Allgemeine Informationen:

Als ihr einen weiteren Hügel passiert habt, liegt vor euch wieder eine Vertiefung, doch diese ist anders als die vorherigen. Sie ist viel größer. Nein, dies ist keine Senke, schießt es euch durch den Kopf. Dies ist ein zugefrorener See. Und tatsächlich, trotz anhaltendem, heftigem Schneefall erkennt ihr schemenhaft die Ausmaße dieses langgestreckten Gewässers und auch die Spuren der Karene, die an vielen Stellen den Schnee beiseite geschoben haben, so daß nur noch dunkel schimmerndes Eis auf der Ebene zu sehen ist.

Vorsichtig macht ihr euch an den Abstieg. Das Eis unter euren Stiefeln scheint, zumindest am Rand, hart und unnachgiebig. Doch bereits nach wenigen Schritten auf dem rutschigen Untergrund stellt ihr fest, daß es bei jedem Schritt unter euch knackt und knirscht. Besonders, als weitere eurer Gruppe das gefrorene Element betreten, klingt es, als würde ein gigantisches

Gebiß seine mächtigen Hauer aneinanderreiben. Scheinbar hat die Nivesensippe mit ihren Karenen vor euch die großen Eisschollen des Sees schon mächtig belastet.

### Spezielle Informationen:

Schnell gewinnen die Helden den Eindruck, daß sich ihre Gruppe auf dem See verteilen muß, damit niemand einbricht. Besonders für die Schlitten (mit ihrem Gewicht und dem der Hunde) besteht ein ziemliches Risiko.

### Meisterinformationen:

Musikempfehlung für diese Szene: Birdy, Stück Nr. 5

Vermutlich werden Ihre Spieler zunächst versuchen, den See an Land zu umrunden. Doch der Morcan denkt gar nicht daran, den See enden zu lassen, so daß die Gruppe auf kurz oder lang einen Fuß auf das Eis setzen muß.

Geben Sie den Spielern bei der Seeüberquerung das Gefühl, daß jeder falsche Schritt, der zum Sturz in das eiskalte Wasser führt, ihr letzter sein könnte! Beschreiben Sie den Spielern das Knacken des Eises unter jedem Schritt und daß ihre Charaktere nahezu fühlen können, wie sich das Eis unter ihren Sohlen zu bewegen scheint.

## Das Ding aus der Tiefe

### Allgemeine Informationen:

Mittlerweile habt ihr den See bis zur Hälfte passiert – noch seid ihr nicht eingebrochen. Aber hier, in der Mitte des Gewässers, scheint die Eisschicht wirklich dünn. Schon mehrmals habt ihr offene Stellen passiert, aus denen euch schwarzes Wasser entgegenschwappte. Bestimmt, so denkt ihr euch, sind dort Karene eingebrochen und versunken. Einige von euch haben auch schon auf ihrem Weg umkehren und einige Schritte zurückgehen müssen, nachdem das Eis plötzlich nachgab

und sich zu dem ständigen Knacken auch Risse unter euren Füßen bildeten.

So bewegt ihr euch vorsichtig weiter. Das Knirschen des Eises, das Knistern der Schneeflocken und das Jaulen und Knurren der Einuks sind die einzigen Geräusche, die über die Eisfläche hallen.

Plötzlich platzt die weiße Schneedecke vor Alrik (bevorzugt eine Spielerfigur mit hoher Toten- bzw. Raumangst) auf, als wäre vor dir ein großer Felsbrocken vom Himmel gestürzt.

### Spezielle Informationen:

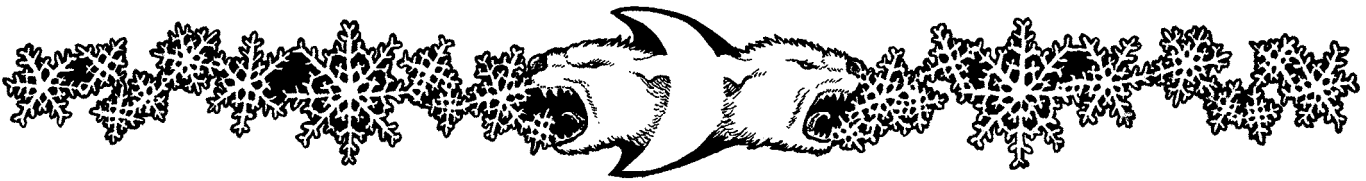
Was, bei den Zwölfen, war das? Dann erhebt sich, erschreckend schnell und riesig groß, ein langer, pechschwarzer Arm mit Saugnäpfen aus der Tiefe des Wassers. Beinahe starr vor Angst siehst du, wie das tiefschwarze Wasser von dem naßschimmernden, dampfenden, mit dicken, dunklen

Adern durchzogenen Tentakel abperlt und

noch in der Luft zu Eis gefriert.

Dann klatscht der erste Arm auf das Eis. Eine Erschütterung fährt durch den Boden, und eine Ächzen ist zu hören. Trotz der Dunkelheit und des





Schneefalls kannst du sehen, daß sich ein zweiter vermoderter Tentakel aus dem düsteren Wasser erhebt, als sich der erste, kriechend wie eine Urwaldschlange, auf dich zubewegt!

Die Kinder beginnen zu schreien und zu weinen, die Hunde verfallen in eine Mischung aus panischem Winseln und wütendem Gebell.

*Meisterinformationen:*

Musikempfehlung für diese Szene: Alien III, Stück Nr. 11

Der Morcan will einen Ihrer Helden unter Wasser ziehen. Erlauben Sie dem Spieler ruhig einige GE-Proben (mit dem üblich Aufschlag auf seine Behinderung durch Kleidung und Ausrüstung), um sich vor dem Tentakel in scheinbare Sicherheit zu bringen. Schildern Sie Ihrer Spielergruppe dramatische Kämpfe – immer mehr Tentakel brechen aus dem See hervor, die Kinder und die alten Leute werden ebenfalls angegriffen ...

Sorgen Sie dafür, daß die meisten Ihrer Helden Kinder aus den Tentakelarmen retten müssen, so daß schlußendlich ein einzelner Held von dem Tentakel umschlungen und hinabgezogen wird. Natürlich kann ihn ein anderer Ihrer Helden festhalten. Lassen Sie beide – den Versinkenden, und den, der versucht, ihn zu halten – mehrere KK-Proben würfeln. Eine wird mißlingen, so daß die ineinander verschlungenen Hände auseinander rutschen und Ihr Held seinen Gefährten mit vor Entsetzen aufgerissenen Auge im Wasser versinken sieht. Gestalten Sie diesen Tod eines Ihrer Spielerhelden so dramatisch wie möglich – und lassen Sie die Gruppe auch einige Zeit in dem Glauben, ihr Gefährte sei in Borons Hallen eingegangen.

*Allgemeine Informationen für den Helden, der unter Wasser gezogen wird – am besten in einem anderen Raum und NUR für diesen ...:*

Schließlich hat der stinkende, dunkelgrüne Arm dein Bein gepackt und dich von den Füßen geholt. Bei Rondra, was für eine Kraft dieses Monster hat! Deine Schläge reißen zwar Wunden, und stinkendes, schwarzes Blut spritzt über das Eis, aber das Tentakel läßt nicht los! Es scheint dir beinahe alle Luft aus den Lungen zu pressen, als es dich ganz umschlungen hat. Schon rutscht auch ein zweiter Arm über das Eis heran. Deine Freunde schreien, schlagen auf die Greifarme ein, versuchen, dir zu helfen, doch sie sind so wenige, so erschöpft ... So erschöpft, wie auch du es bist. Das Wasser ist so kalt, so kalt ...

Das Blut pocht dir in den Ohren, der Schmerz ist gewaltig. „Bei den Göttern: Nein!“ schreist du, als dein Körper von der Eisdecke immer tiefer ins eiskalte Wasser gezogen wird. Vor Schreck und Schmerz bleibt dir fast das Herz stehen! Du willst noch einmal Luft holen, aber die nassen Wogen haben sich schon über dir geschlossen und eiskalt fließt das Wasser auch in deine Lungen. Du willst husten, doch du kannst nicht! Du willst dich bewegen, doch du kannst nicht!

Mit dem verbliebenen Arm schlägst du verzweifelt gegen das Eis über dir. Dort oben siehst du, fast wie ein helles Licht, die Lücke, die die Tentakel ins Eis geschlagen haben. Unter dir ist nur völlige Schwärze. Um dich herum ebenso, erfüllt von einem tiefen Grollen, das aus der Tiefe zu kommen scheint. Dann spürst du die Schmerzen auf einmal kaum noch; dein Haß verfliegt, und mit der Dunkelheit kommt die Müdigkeit. Ganz nebenbei bemerkst du, wie die Arme, die dich eben noch hielten, nun von dir abgleiten, um dich neu zu greifen ...

*Meisterinformationen:*

Musikempfehlung für diese Szene: Birdy, Stück Nr. 12

Wir gehen davon aus, daß Ihr Held seine letzte Chance nutzen wird,

um der Kreatur des Sees zu entkommen – und das soll ihm auch gelingen. Spielen Sie auf dem Weg nach oben mit seinen Ängsten vor der Dunkelheit, der Todesangst vor der Kreatur, die ihn am Grund des Sees erwartet hätte und von der er genau weiß, wie schrecklich sie ausgesehen hätte!

Ohne weiter verfolgt zu werden, treibt er fast leblos an die Oberfläche und durchstößt unbemerkt in einiger Entfernung zu seinen Kameraden ein weiteres Luftloch. Er kann sich mit letzter Kraft und völlig ermattet auf das feste Eis ziehen, wo er erst einmal liegen bleibt. Geben Sie dem Spieler einige Minuten, in denen sich sein Held erholt, dann beschreiben Sie ihm, wie er wieder die Kälte in seinen Gliedern spürt, ja, befürchten muß, daß ihm alle Finger und Zehen abfrieren, aber was es für ein schönes Gefühl ist, wieder überhaupt etwas zu spüren, und schildern Sie ihm dann, was er auf dem Eis in der Ferne sieht. Was seine Gefährten in dieser Zeit gemacht haben, wird sich in der nächsten Szene zeigen.

Nun zu den anderen Spielern.

## Er ist nicht tot ... Klopfen unter dem Eis

*Allgemeine Informationen:*

Mit einem letzten verzweifelten Aufschrei versinkt eurer Gefährte in den dunklen Fluten des Sees. Dann rieseln nur noch Schneeflocken auf das aufgewühlte Wasser. Auch die anderen Tentakel sind verschwunden. Doch was ist das? Unter euren Füßen ertönt plötzlich ein heftiges Klopfen. Er lebt noch. Er befindet sich genau unter euch!

Und tatsächlich, als ihr den Schnee beiseite fegt, meint ihr, durch das Eis eine Bewegung zu sehen. Da, wieder ein Klopfen – Ihr müßt etwas tun, noch lebt er!

*Meisterinformationen:*

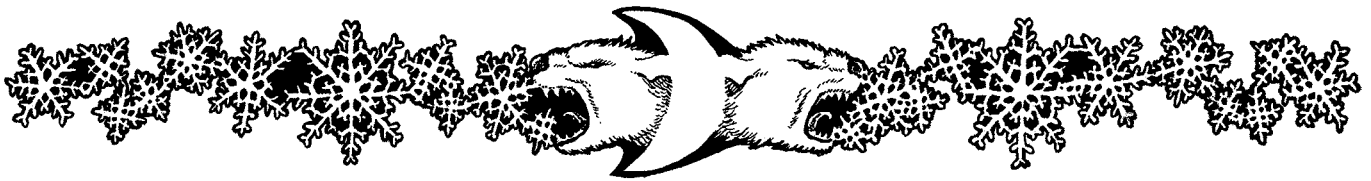
Musikempfehlung für diese Szene: Alien III, Stück Nr. 2; klopfen Sie während der ganzen Szene immer wieder einmal unter den Tisch oder gegen die Wand, um das Geräusch präsent zu halten.

Die verbliebenen Helden haben keine Möglichkeit, mit Waffengewalt die Eisdecke unter ihren Füßen zu zerbrechen. Mit magischen Mitteln mag ihnen dies gelingen, doch der Schatten ist wieder verschwunden, zurück bleibt das finstere, brackige Wasser des Sees.

Piesacken Sie die Spieler. Klopfen Sie immer wieder auf den Tisch, lassen Sie die Spieler von einer Stelle auf dem See zur nächsten eilen. Gute Einfälle der Spieler zur Rettung sollten in die Tat umgesetzt werden können. Aber auf kurz oder lang muß ihnen klar werden (oder durch eine der Meisterpersonen mitgeteilt werden), daß ihr Kamerad längst im eiskalten Wasser erfroren sein muß. Er kann gar nicht weiter klopfen!

Steigern Sie dann das Klopfen. Teilen Sie den Spielern mit, daß es lauter und durchdringender wird, beschreiben Sie, wie sich kleine Eissplitter vor den Helden aus dem Untergrund lösen, wenn es wieder ertönt. Dies muß das Monster aus dem See sein, das sich wieder einen Weg zu den Helden bahnen will, das sie spürt! Sie entscheiden an dieser Stelle, ob Sie die Fangarme des Monsters nochmals einsetzen möchten, um Ihre Spieler zu erschrecken. Es sollte auf jeden Fall ein Katz-und-Maus-Spiel folgen, bei dem die Gruppe versucht, das rettende Seeufer zu erreichen.

Lassen Sie die Spieler irgendwann doch noch auf den halbtoten und fast erfrorenen Gefährten stoßen, der natürlich einen Großteil seiner Ausrüstung im Wasser verloren hat.



## Ein unbewußter Blick in die Realität

### Meisterinformationen:

Da in der realen Welt die Körper der Helden und die der Nivesen bereits schon lange den Marsch durch das Nagracheis zum Tal angetreten haben, können die Seelen sehr intuitiver Helden spüren, was mit ihnen geschieht. Bauen Sie, wenn Ihre Helden innerhalb der Alptraumwelt sehr erschöpft sind oder am Rande des Todes stehen, die folgende Szene ein.

### Allgemeine Informationen:

Du kannst nicht mehr. Jeder Atemzug ist eine Qual, das Blut, das durch deinen Körper pumpt, verursacht dir unsagbare Schmerzen. Du willst leben, ja ... Aber der Preis dafür scheint dir zu hoch zu sein. Wenn 'Leben' nichts als Qual bedeutet, wenn all dies niemals ein Ende haben sollte, dann ... Ja, dann, so scheint es dir, verstehst du das erste Mal wirklich, was

die Gnade des Herrn Boron ist: Schlaf, Vergessen und Tod ... Du hörst ein Rauschen in der Luft – ob dies Golgaris Schwingen sind? Erschöpft schließt du die Augen und erwartest dein Schicksal. Ein jäher Schmerz durchfährt dich, und du reißt die Augen wieder auf: Was ist das?

Du befindest dich in einem langen Zug von Menschen ... Solltet ihr die Nivesen doch bereits eingeholt haben? Hast du auch diesen Augenblick vergessen? Wirst du wahnsinnig? Oder bist du am Ende schon tot – genauso wie deine nivesischen Freunde – und dies ist bereits der Zug in Borons Hallen?

Müde wendest du deinen Blick zu einem deiner Nebenmänner – der Blick seiner Augen ist leer – niemand spricht ein Wort ... Es gemahnt tatsächlich an einen Totenzug! ... Dir schwinden die Sinne, und du brichst zusammen ...

### Meisterinformationen:

Wenn der Held seine Augen wieder öffnet, ist er tatsächlich zusammengebrochen und befindet sich wieder in der Alptraumwelt.

## Trugbilder des Morcanen

### Körper und Geist

### Meisterinformationen:

An dieser Stelle sollten wir zu Ihrem Verständnis folgendes einfügen: Die alten Leute und die kleinen Kinder, mit denen die Helden durch die Alptraumwelt ziehen, haben den Marsch zum Tal nicht überlebt. Sie sind bei der Reise über den See, die ja auch parallel in der realen Welt stattfindet (wenn auch ohne Tentakel) erfroren. Der Morcan gaukelt den Helden nunmehr lediglich Nivesen vor, die diese aus ihrer Erinnerung kennen. Somit kann er allein das Verhalten der von ihm geschaffenen Trugbilder steuern.

Die einzig 'realen' Seelen der kleinen Reisegruppe sind nunmehr die von Nikalja, Viala – und natürlich die Ihrer Helden. Der Morcan ist mittlerweile auf Ihre Helden aufmerksam geworden und versucht, speziell deren Geist zu brechen. Insofern sehen Sie, werter Meister, alle Meisterpersonen außer Viala und Nikalja – die sehr erschöpft und am Rande des Wahnsinns sind – als 'Meisterpersonen' des Morcanen an. Die Kinder und die alten Leute müssen nicht mehr zwingend sinnvoll oder logisch reagieren – der Morcan beginnt sein Finale, die letzte Prüfung für den Geist Ihrer Helden.

### Allgemeine Informationen:

Irgendwie ist euch das scheinbar Unmögliche gelungen. Ihr habt den See mit seinem unbeschreiblichen Bewohner lebend überquert. In sicherer Entfernung hinter den nächsten Hügeln versorgt ihr euren frierenden Kameraden mit neuer Kleidung, verschnauft kurz und kontrolliert die verbliebene Ausrüstung. Ein Schlitten hat die niederhöllische Fahrt über das tückische Eis nicht überstanden, eine Kufe ist irreparabel zerstört. Allerdings habt ihr sowieso nicht mehr genug Schlittenhunde für die beiden Gefährte. Somit müßt ihr nun fast alle zu Fuß weitergehen. Zumindest seid ihr noch vollzählig, auch die vier Kinder sind noch alle bei euch.

### Spezielle Informationen:

Vier Kinder? Sind es nicht immer drei Kinder gewesen? Amuri, Jonuri und der kleine Kaimu behaupten steif und fest, daß die kleine Eikala, denn um sie handelt es sich, schon seit Beginn der Schlittenfahrt bei

ihnen gewesen ist. Aber Eikala – das war doch das Mädchen, daß ihr vor Stunden im Eis gesucht habt! Die Tochter der toten Jukjak! Ihr habt sie doch gar nicht gefunden! Da waren doch diese kleinen, blutigen Spuren im Schnee ...

Das kleine Mädchen, vermutlich etwas jünger als Kaimu, blickt die Helden aus silbernen, pupillenlosen Augen an, die kein Wässerchen trüben könnten, und sagt: „Nette Onkels, weitergehen.“

Im nächsten Augenblick sind die silbernen Augen verschwunden und das Mädchen steckt lachend ihre behandschuhten Finger in den zahnlosen Mund des alten Hieraken, der sie zitternd und kopschüttelnd gewähren läßt.

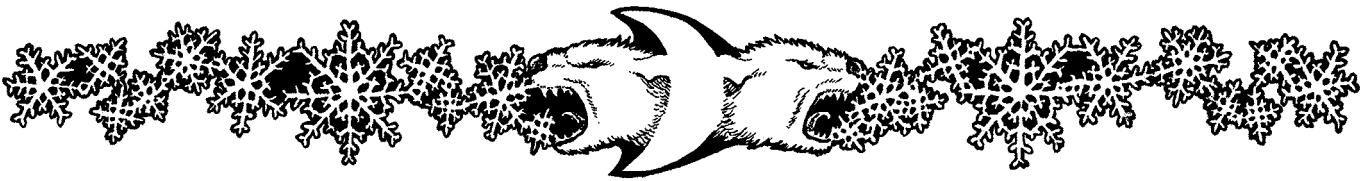
### Meisterinformationen:

Musikempfehlung für diese Szene: Birdy, Stück Nr. 2

Dies ist eine bedeutende Stelle im Ablauf der Geschichte. Der Morcan taucht direkt vor den Nasen der Helden als das verschwundene Kind Eikala auf und beginnt, die Wahrnehmung der Helden gegen die der Nivesen auszuspielen. Vermutlich werden sich Ihre Helden mit Nikalja beraten wollen, aber auch die Schamanin belächelt die Helden freundlich und fragt, ob sich diese nicht erinnern könnten, daß die anderen Kinder das kleine Mädchen kurz nach der Abfahrt vom Lager am Wegesrand liegen sahen. Nur Viala scheint dem Ganzen auch nicht über den Weg zu trauern. Die Wolfsfrau hält sich aufgrund ihrer verbliebenen tierischen Instinkte möglichst von der kleinen Nivesin entfernt.

Falls ein Held sich allein mit Eikala beschäftigt, die der Schatz aller verzweifelter Nivesen zu werden scheint, wird das Mädchen, mit der dem Morcan innewohnenden Bösartigkeit, schnell anfangen zu weinen. Die kleine Nivesin behauptet, der Held habe sie geschlagen, was ihre blutige Nase durchaus beweist. Dies führt nur noch mehr dazu, daß sich die Nivesen von den Helden abwenden. Ja, der junge Jurtnan ergreift sogar mit seiner Wurfkeule schützend für Eikala Partei. Magische Untersuchungen des Mädchens haben keinen Erfolg. Der Morcan gaukelt dem Magier eine 'völlig normale' Umgebung und ein harmloses kleines Mädchen vor.

Setzen Sie nach dieser Szene die silbernen Augen, das Erkennungszeichen des Morcanen, ruhig häufiger bei den unterschiedlichen Nivesen,



außer bei Viala und Nikalja, ein, wenn diese mit den Helden sprechen oder sie gar beschuldigen. Dies fördert noch den Verfolgungswahn bei den Helden.

## Blutrausch

### Allgemeine Informationen:

Ihr setzt euren Weg durch den Schnee und die eisige Kälte mit sehr gemischten Gefühlen fort. Wo kommt das kleine Mädchen her? Seid ihr nunmehr verrückt geworden? Warum wird es immer noch nicht hell? Dies fragt ihr euch nun nahezu ständig, doch kein Lichtstreifen ist am Horizont zu sehen. Vor Müdigkeit strauchelt ihr des öfteren, und es wird bald vermutlich Holzstückchen brauchen, um eure Augen noch offenzuhalten. Aber eine Rast wäre hier und jetzt tödlich. Ihr würdet mit Sicherheit einfach einschlafen und nie wieder aufwachen.

Die Spuren rings um euch lassen stark vermuten, daß es nicht mehr weit bis zu den restlichen Nivesen sein kann.

Aber beinahe schlimmer als eure zerschundenen Knochen sind die Nerven, die bei allen völlig blank liegen. Nur die kleine Eikala ist ein ruhender Pol inmitten der eiskalten Finsternis. Immer wieder springt sie leichtfüßig und ausgeruht von einem zum anderen und versucht, euch aufzuheitern. Sie wirft mit Schnee nach euch oder flüstert den Alten irgend etwas ins Ohr.

### Meisterinformationen:

Musikempfehlung für diese Szene: Alien III, Stück Nr. 1

Benutzen Sie das kleine Mädchen, um Ihre Helden zur Weißglut zu treiben – und darüber hinaus. Das Mädchen stiftet die anderen Kinder dazu an, die Helden nach Strich und Faden zu ärgern, und setzt sie mit Tränen unter Druck. Lassen Sie die Kinder vor den Füßen der Helden herumlaufen, so daß diese stolpern und sich verletzen. Beschreiben Sie, wie geworfene Schneebälle die großen Helden unangenehm mitten ins Gesicht treffen und eiskaltes Wasser daraufhin unter deren Kleidung rinnt. Schließlich weinen die Kinder und beginnen einen Sitzstreik. Getragene Kinder zeigen bei den Helden keine Dankbarkeit, sondern kratzen oder beißen sie. Die Wunden bluten einfach weiter, und die Kinder haben eigentlich furchtbar lange Fingernägel.

Alle kleinen Nivesen gebärden sich auf einmal wie Raubkatzen, denen man besser nicht zu nahe kommen sollte. In ihrer Mitte die kleine Eikala, die mit silbernen, pupillenlosen Augen die Helden böse anfunkelt. Der Morcan möchte Ihre Helden dazu bringen, ein Blutbad zu veranstalten. Sie sollen meucheln, töten, schlachten – in Blutrausch verfallen ... Sollten Ihre Helden dem Wunsch des Morcanen nachkommen und dabei die kleine Eikala töten, ist das nicht weiter tragisch – entweder die Gestalt taucht gegen Ende wieder auf – diesmal eben mit zerschlagenem Schädel –, oder Sie nehmen eine andere Gestalt, mit der der Dämon Ihre Helden anspricht.

### Allgemeine Informationen den Helden mit dem höchsten Jähzorn:

Mit einem Male ist so etwas wie eine Wand zwischen euch und den Nivesen. Du hast diese kümmerlichen Existenzen fast die gesamte Nacht vor den zahlreichen Gefahren dieser vom Namenlosen verfluchten Gegend beschützt und dabei mehr als einmal dein Leben riskiert. Eigentlich kann es gar nicht sein, daß das kleine Mädchen Eikala bei euch ist! Dieser Spuk muß nun ein Ende haben. Zwischen dir und diesem nivesischen Balg stehen nur die Alten und Schwachen. Viala hat sich auf den Boden

gekauert, und Nikalja führt seit Stunden – so scheint es dir – nutzlose Zwiegespräche mit ihren Himmelswölfen. Es reicht!

### Meisterinformationen:

Musikempfehlung für diese Szene: Dracula, Stück Nr. 12

Auf kurz oder lang wird es zu einem Gerangel innerhalb der Gruppe kommen.

Beschreiben Sie, wie sich plötzlich die Kleidung der alten Peljutu in Flammen aufgeht, vielleicht weil sie einer Fackel eines Helden zu nahe gekommen ist, vielleicht auch, weil der Held sie, zumindest aus Sicht seiner umstehenden Gefährten, absichtlich entzündet hat.

Daraufhin bricht ein Chaos aus. Vermutlich werden einige versuchen, die alte Frau mit Schnee zu löschen. Die Nivesin strampelt mit Armen und Beinen und schreit wie von Sinnen um ihr Leben, bis sie von einem Berg von Schnee begraben ist – unter dem sie in der Alptraumwelt erstickt, denn sie brannte mitnichten. Währenddessen greift Jurtanan zu seinem Jagdmesser und attackiert einen der Helden, Angst und blankes Entsetzen in seinen Augen. Die kleinen Mädchen reißen scheinbar mühelos Viala von den Beinen und versuchen, ihr die Augen auszukratzen. Der alte Hieraken springt plötzlich mit einer unglaublichen Geschmeidigkeit auf den Rücken eines weiteren Helden und versucht, diesen zu erwürgen.

Schildern Sie Ihren Spielen um sie herum blankes Entsetzen und die Taten von offensichtlich Wahnsinnigen. Die Helden werden um ihr blankes Überleben kämpfen müssen, und es wird vermutlich einige Tote unter den Nivesen geben. Auch wenn sich einige Ihrer Helden weigern werden, unbewaffnete Kinder und Alte zu töten (zum Beispiel Geweihte der Rondra oder der Tsa) – in dieser Situation geht es nicht anders. Erläutern Sie den Spielern, daß diese Menschen den Verstand verloren haben. Es ist auch nicht möglich, die Gegner kampfunfähig oder bewußtlos zu schlagen. Die Grausamkeit des Morcan läßt die Nivesen immer wieder und mit bloßen Händen gegen die Helden anrennen.

Bei anderen Heldentypen (Kriegern, Söldnern) ist es nötig, daß diese eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +5 ablegen, um nicht in eine Art Blutrausch zu verfallen wie Viala. Die Wolfsfrau tötet nämlich, wenn ihr keiner der Helden Einhalt gebietet, auf sehr blutige Art und Weise.

Dieses Gemetzel sollten neben den Helden, für die sich der Morcan tatsächlich interessiert, in jedem Fall Nikalja und die schwerverletzte Viala überleben.

### Allgemeine Informationen:

Es ist still geworden. Totenstill. Sogar der eiskalte Hauch des Nordwindes hat aufgehört, so daß rings um euch der Geruch von Blut bleibt. Selbst Nikalja, die nun völlig apathisch hinter euch her stapft und von der blutbesudelten Viala gestützt wird, findet keine Worte.

Was in der Zwölfe Namen ist nur in euch gefahren?

Ihr versucht verzweifelt, an etwas anderes zu denken, aber jeglicher Gedanke in euren Köpfen kehrt sofort zu dem Geruch von verbranntem Fleisch, knackenden Knochen oder blitzendem Stahl und Schmerzensschreien zurück.

### Meisterinformationen:

Lassen Sie den Spielern Gelegenheit für eine Auseinandersetzung mit den Gefühlen Ihrer Charaktere, ehe sie das Licht erblicken.



*Allgemeine Informationen:*

Dann seht ihr, ihr habt es eigentlich nicht mehr für möglich gehalten, einen Lichtschein hinter dem nächsten Hügel. Und, wie ein Hohn, vernehmt ihr auf einmal Gelächter und Rufe.

*Spezielle Informationen:*

Beschreiben Sie den Spielern folgendes Bild, wenn ihre Charaktere über den Hügel auf das Lager der Nivesen herabblicken: Euch stockt der Atem, als ihr euch dem Notlager der Nivesen nähert. Auf der euch abgewandten Seite, eingekreist von großen, hohen Eisblöcken und Felswänden, stehen, völlig erschöpft und verängstigt, die Karene. Vor den Tieren sitzen an vielen kleinen Lagerfeuern die Nivesen. Einige liegen ausgestreckt und nackt auf dem Eis, andere tanzen ohne Kleidung um die Feuer. Von zahlreichen Stellen dringt irres Gelächter oder Schluchzen und Weinen an euer Ohr. Ihr erkennt Frauen, die am Boden kauern und ihren Kopf bereits an einer Eiswand blutig geschlagen haben. Hier muß sich Schreckliches abgespielt haben. Auch die Nivesen müssen Ähnliches erlebt haben wie ihr.

*Meisterinformationen:*

Lassen Sie Ihren Helden erst etwas Zeit, das Gesehene zu verarbeiten. Schildern Sie das folgende erst, wenn Ihre Helden sich auf das Lager zu bewegen.

*Allgemeine Informationen:*

Noch bevor ihr euch verseht, kommen Niinaljok, Schmalrik und einige weitere Nivesen auf euch zu gewankt. Viele wirken vollkommen wahnsinnig, nur Schmalrik und Niinaljok scheinen – wenn auch völlig verängstigt – zumindest zu versuchen, dem Wahnsinn um sie herum Herr zu werden. Das Gesicht des Häuptlings ist vor Entsetzen eingefallen, er scheint um Jahre gealtert. Er hält seine Frau im Arm, die seine Tochter auf den Armen trägt. Beide – Mutter und Tochter – wirken vollkommen wahnsinnig, das Kind versucht immer wieder, der Mutter die Augen auszukratzen, die Mutter wiegt mit einem apathischen Summen den Kopf hin und her.

*Spezielle Informationen:*

Der Häuptling möchte wissen, was den Helden zugestoßen ist. Er nutzt seine letzten Kraftreserven, weil er hofft, daß die Helden oder die Schamanin vielleicht einen Plan zur Rettung aus dem Grauen wissen – denn er selbst weiß keinen mehr.

*Meisterinformationen:*

Schildern Sie die Nivesen als völlig erschöpft und am Rande des Wahnsinns oder zumindest (wie den Häuptling) eines Nervenzusammenbruchs. Der Anhang gibt Ihnen zu den Ängsten der einzelnen Personen genauere Auskunft. Lassen Sie die Helden kaum zu Wort kommen. Gestatten Sie ihnen höchstens, ihre Reise in Wortfetzen und Bruchstücken zu beschreiben, während sich immer mehr Nivesen teils wie Zombies, teils schlafwandlerisch auf sie zu bewegen – und leiten Sie dann abrupt zur nächsten Szene über!

*Allgemeine Informationen:*

Abermals versucht ihr, dem Häuptling der Lieska-Jaärna zu berichten, wie sich alles zugetragen hat, aber ihr seid euch gar nicht sicher, ob der große Mann euch überhaupt noch wahrnimmt. Die Zahl eurer Zuhörer nimmt stetig zu.

*Spezielle Informationen:*

Plötzlich brüllt Niinaljok tränenüberströmt: „Wo sind unsere Kinder?! Was habt ihr mit unseren Kindern gemacht?!“ In diesen Ruf stimmen, teils lachend, teils irre kreischend, die anderen Nivesen mit ein. Da reißt endlich der Himmel über euch auf! Aber nicht die güldene Praiosscheibe zeigt sich, sondern ein rundes, rotes Madamal.

Auf einmal gehen die Rufe der Nivesen in ein häßliches Knurren über. Ihr erkennt, daß sich einige der Nordlandnomaden vor Schmerzen zu Boden sinken lassen. „Lauft ... schnell!“ stößt Niinaljok noch hervor, bevor sein Anaurak zerreißt und dichtes, dunkles Wolfsfell unter ihm zum Vorschein kommt.

Panisch rennt ihr den Hügel hinauf – zurück! Rings um euch herum verwandeln sich die Menschen in rasende Bestie mit Schnauzen, Klauen und feurigen Augen. Jeder ist sich selbst der nächste.

Einer der Helden kann noch erkennen, daß mitten im Gedränge unsicher Viala steht. Und bevor die Helden über den Hügel stürmen, wird die Weißhaarige von zwei der Kreaturen zu Boden gerissen.

*Meisterinformationen:*

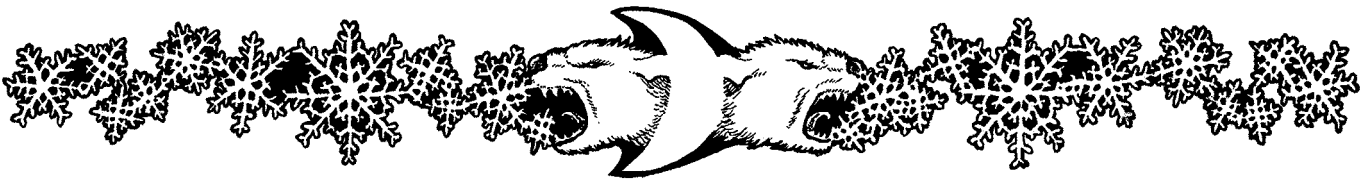
Musikempfehlung für diese Szene: Dracula, Stück Nr. 8  
Liefen Sie den Spielern eine spannende Flucht vor den Wolfskreaturen. Schön wäre es, wenn die Helden versuchen, sich zu verstecken. Für einen Kampf sind es einfach zu viele – es handelt sich um etwa 70 Wolfskreaturen! Beschreiben Sie ein Schnüffeln und Heulen, ein ständiges Suchen der verwandelten Nivesen nach den Helden. Lassen Sie die Gruppe das Licht löschen und erzählen Sie, wie immer wieder große Schatten im roten Licht des Madamals in ihrer Nähe zu erkennen sind. Dann, noch bevor es zu einem Kampf zwischen der Gruppe und den Wolfswesen kommt, erscheint der Morcan.

**Die Maske fällt oder: Der Auftritt des Morcanen**

*Allgemeine Informationen:*

Langsam nähert sich eurem Versteck ein großer Schatten. Ihr haltet eure Waffen bereit: bereit, eure Haut möglichst teuer gegen die Kreaturen zu





verkaufen. Da betritt ein kleines Mädchen euer Versteck. Es ist Eikala. Ihre silbernen Augen leuchten furchteinflößend in der Dunkelheit.

#### *Meisterinformationen:*

Musikempfehlung für diese Szene: Birdy, Stück Nr. 10

Die Helden werden das Mädchen vielleicht angreifen wollen. Das Kind spricht dennoch weiter. Ist der Körper Eikalas zerstört, wechselt der Morcan – und diesmal in einen der Körper Ihrer Helden. Von dort aus spricht er übergangslos weiter ...

#### *Spezielle Informationen:*

„Aha, hier habt ihr euch also verkrochen, ihr *Helden!* Ihr habt ganz schön lange durchgehalten, und ich hatte sehr viel Spaß mit euch“, meint das Nivesenmädchen mit einem eiskalten Lächeln um die grausamen Mundwinkel. Dann läßt sich die Kleine auf einem Eisblock vor euch nieder und spricht weiter: „Ich kenne jeden von euch. In- und auswendig. Ich kenne eure finsternen Gedanken und eure intimsten Geheimnisse. Das ist auch der Grund, warum ich jeden einzelnen augenblicklich in den Irrsinn treiben könnte, wie ich es gerade mit den Nivesen mache. Warum ich es nicht einfach tue, fragt ihr euch? Nun, Sterbliche, das will ich euch verraten. Ihr habt meine Aufmerksamkeit erregt. Es war ein Leichtes, die Seelen dieser Nomadensippe durch Einflüsterungen und Schrecknisse zu zerbrechen. Dies habe ich schon häufiger getan und werde es wieder tun. Aber ihr seid aus einem anderen Holz geschnitzt, mit euch hatte ich Vergnügen, wie schon seit Ewigkeiten nicht mehr.“

„Oh!“ lacht Eikala plötzlich, und ihr Mund gibt kleine, messerscharfe Zähne frei, von denen Gift tropft. „Nein, ich bin nicht Borbarad oder der

Namenlose, wie eure kleinen Geister sich jetzt denken. Man hat mich gegen meinen Willen hierher gebracht. Schuld daran ist ein Magier. Ein Menschling, dessen Hülle den Namen Jaren Feuermal trägt. Er trägt die Schuld an eurem Elend. Er befahl mir, euch und die Nivesen dem Irrsinn anheim zu führen. Ich habe meine Aufgabe fast erfüllt, nur wenig Zeit verbleibt euch noch, wenn ihr eure Freunde retten wollt – das wollt ihr doch, ihr großen Helden?

Ich entlasse euch aus meinem Reich, mein Rat ist: Macht diesem Wurm ein schnelles Ende, und je mehr ihr euch beeilt, desto größer ist die Chance für euch, daß ich die restlichen Nivesen bis dahin noch nicht in den Wahnsinn getrieben habe, so wie ich es tun muß! Also, spudet euch, und enttäuscht mich nicht, denn wenn ihr meinem Rat nicht folgt oder dumme Fragen stellt, dann suche ich euch in den nächsten Nächten heim und werde euch ein Äon lang grausam quälen, bevor eure Götter euch vielleicht erlösen!“

#### *Meisterinformationen:*

Sie können dem Morcan natürlich jede andere Gestalt geben, die Sie für angebracht halten. Selbstverständlich ist es völlig zwecklos, das Mädchen zu verletzen. Im Zweifelsfall kann der Morcan jeden Helden mit einem Fingerschnippen töten.

Sollten Ihre Helden sich fragen, warum der Dämon so großzügig zu ihnen ist; dann hier für Sie eine Erklärung: Der Dämon will, daß die Helden Feuermal töten, damit seine Herrin Thargunitoth endlich in den Besitz der Seele des Schwarzmagiers gelangt.

Den direkten Anschluß an diese Szene finden Sie unter dem Kapitel **Im Tal der Feilscher** auf Seite 47.

## Weitere mögliche Szenen in der Welt des Morcanen

Diese Szenen sind in zwei Kategorien unterteilt: Unter **Persönlicher Horror** finden Sie Szenen, in denen der Morcan den Helden unterschiedliche Wahrnehmungen vorgaukelt und versucht, sie gegeneinander auszuspielen. Unter **Spielball des Sklavenmeisters der Seelen** finden Sie einfach weitere Alptraumsequenzen, die Sie all Ihren Helden vorsetzen können. Beide Abschnitte beinhalten wieder Kampf- und Stimmungsszenen. Die genaue Reihenfolge der Begegnungen bleibt Ihnen als Meister überlassen. Es ist wichtig, daß hier die Helden aktiv werden, also halten Sie Meisterpersonen wie Nikalja im Hintergrund, auch wenn sich die Helden gerade an sie wenden. Nikalja ist im Zweifelsfall genug mit den Resten ihres Stammes beschäftigt und außerdem ebenso wie Viala verletzt. Werte für die Kampfgegner Ihrer Helden sind nicht angegeben, da es diese Wesen nur in der Welt des Morcanen gibt und Sie als Meister dessen ausführender Arm sind. Entscheiden Sie, wie sehr der Morcan Ihre Helden quält – aber vergessen Sie nicht, daß Sie auch hier die Werte Ihrer Helden mithalten sollten.

### **Persönlicher Horror**

In den nun beschriebenen Szenen, die Sie ab der Mitte der Alptraumwelt immer häufiger einfließen lassen sollten, ist der Morcan bereits auf die Helden aufmerksam geworden und spielt auf ihre persönlichen Ängste an.

In Klammern geben wir Ihnen an, welche Spielercharaktere besonders anfällig für die von uns geschilderten Vorfälle sind. Auch Ihrer eigenen Kreativität sind freilich keine Grenzen gesetzt.

### **Die Wunde (Helden mit hohem AG)**

Berichten Sie den Spielern, wie sich einer ihrer Gefährten plötzlich vor Schmerz aufbäumt und Blut aus einer langen, schmalen Wunde durch die dicke Kleidung sickert. Niemand kann sich die Wunde erklären. Die Nivesen machen böse Eisgeister dafür verantwortlich.

Was ist geschehen? Der Körper dieses Helden ist auf dem Marsch in der 'wirklichen' Welt vom Weg abgekommen und stehengeblieben. Daraufhin wurde er wie ein Karen von einem der Söldner mit der Peitsche (1W+1 TP) geschlagen.

### **Verfolgungswahn (verletzte Helden; alle Helden, die sich intensiv mit der Jagd befassen)**

Beschreiben Sie dem betreffenden Spieler, daß sein Held aufgrund des Schneesturms kaum mehr die Hand vor Augen sieht. Er muß sich dringend am Rücken seines Vordermanns orientieren, um den Anschluß nicht völlig zu verlieren. Ab und zu stupst ihn auch einmal sein Hintermann an, damit er schneller geht und um anscheinend auch die Richtung zu halten. So vergeht die Zeit.

Berichten Sie den anderen Helden, daß ihr Freund bei einer kurzen Rast plötzlich fehlt. Keiner kann sich erklären, wie er abhanden kommen konnte. Schildern Sie dem einzelnen Helden wieder, wie er weiterhin, sich am großen weißen Rückens seines Vordermannes orientierend, durch die weiße Landschaft wandert.

Wenn dieser seinen Vorder- oder Hintermann ansprechen will, bekommt er plötzlich einen heftigen Stoß in den Rücken, stürzt und findet sich völlig allein und mit einem großen Riß in seinen Fellkleidern in der Wildnis



wieder. Die überraschend großen Spuren, die der 'verlorene' Held um sich her entdecken kann, verlieren sich bald im eisigen Schneegestöber. Lassen Sie den verlorenen Helden ruhig eine Zeit lang allein herumirren und um Hilfe rufen, bis er zur Gruppe zurückfindet. Beschreiben Sie dem Spieler in der Zeit ebenfalls, wie er ab und zu einen Schatten im Schnee sieht, der ein Begleiter sein kann ... oder eine Kreatur, die ihn verfolgt?

#### **Wolfsgeheul (Wildnis-Charaktere)**

Diese Heldentypen sollte man schnell mit der ständigen Bedrohung durch einen unsichtbaren und nicht einzuschätzenden Gegner konfrontieren. Beschreiben Sie immer wieder dunkle Schatten, kaum einige Meter von der Gruppe entfernt im Schneegestöber. Schildern Sie heisere Schreie und dumpfes Knurren aus der Finsternis. Erzählen Sie dem betroffenen Helden, daß er plötzlich vor sich sieht, wie eine Kreatur den vor ihm gehenden Nivesen zu Boden reißt, er dann aber feststellen muß, so er überhaupt zur Hilfe eilt, daß der Lieska-Jaärna nur gestürzt ist; die Kreatur ist verschwunden, ebenso wie die Spuren.

#### **Silberne Augen (Helden mit hohem AG)**

Aberglauben unter den Helden kann man auf der Spurensuche in vielfachen Varianten anspielen. Stimmen aus der Dunkelheit können den Namen des Helden rufen. Dies hört natürlich nur dieser betroffene Spieler. Flüstern Sie ihm Botschaften oder Versprechungen zu. Beschreiben Sie unheilvolle Zeichen am Himmel oder lassen Sie die charakteristischen silbernen Augen im Schneesturm, bei Gefährten oder auf Gegenständen immer wieder auftauchen und den Helden unheilvoll anblicken. Vielleicht hat einer Ihrer Helden ja auch Göttervertrauen in seine Amulette: Es wäre doch denkbar, daß diese plötzlich zu seufzen, schluchzen oder heulen beginnen?!

#### **Der Ruf des Goldes (Helden mit hoher GG)**

Lesen Sie dem Betroffenen den folgenden Abschnitt vor, dem Rest der Gruppe den darauf folgenden. Natürlich sind die jeweiligen Sichtweisen und Vorkommnisse für alle Charaktere real. Der Morcan spielt sein Spiel mit ihnen.

*Für den Betroffenen:* Wieder einmal kommt ihr an zurückgelassener Ausrüstung der vor euch marschierenden Nivesen vorbei. Doch diesmal liegt neben einem Rucksack auch die Leiche eines nivesischen Jägers, offensichtlich schon lange erfroren. Doch in seiner Hand hält er noch einen sehr edel aussehendes Jagdmesser, zudem hat er an seinem Handgelenk einen schweren Armreif aus Gold, den er sicherlich nicht mehr benötigt. Als du dich zu ihm herabbeugt, stellst du begeistert fest, daß der Mann auch eine goldene Kette trägt, für die du in einer vernünftigen Gegend sicherlich einige Dukaten bekommen wirst. Unauffällig läßt du die Dinge in eine Tasche deines Anauraks gleiten.

*Für die restlichen Beobachter (für den anderen Spieler nach Möglichkeit nicht hörbar vorgetragen):* In einiger Entfernung liegt ein toter Nivese im kalten Schnee. Euer Gefährte geht auf ihn zu, bleibt stehen – wie, um ihm die letzte Ehre zu erweisen, und beugt sich hinab, um die Augen des Toten zu schließen. Doch nun traut ihr euren Augen nicht: Mit einer schnellen Bewegung seines Messer schneidet euer Kamerad dem Toten die Augen heraus und läßt sie mit einer unauffälligen Bewegung in der Tasche seines Anauraks verschwinden.

*Wenn die Helden die Taschen des Betroffenen durchsuchen, finden Sie ... nichts.*

#### **Der Schlittenhund**

Aus heiterem Himmel beginnt einer der vorderen Schlittenhunde zu

knurren! Der Held, der dem Schlitten am nächsten ist, sieht, wie der Steppenhund ihn auf einmal mit grün-glühenden Augen anblickt und plötzlich spannlange, gelbliche Hauer schief aus seinem Maul zu wachsen beginnen. Auf dem Rücken des Tieres bildet sich eine Reihe weißer, kleiner Höcker, die die Lederriemen zerreißen. Die Kreatur beginnt langsam in die Höhe zu wachsen. Noch bevor der Held seine Waffe gezogen hat, hat das Wesen bereits dem neben ihm laufenden Steppenhund mit einem Biß die Kehle zerrissen. Die nivesischen Kinder schreien entsetzt auf. Warmes Blut schießt mit einem roten Strahl aus der Wunde in den Schnee. Der Schlitten ist zum Stehen gekommen, die anderen Hunde werfen sich in ihrem Geschirr hin und her, als der Riesenhund seinen mit seltsamen Beulen versehenen Kopf zu dem Helden umwendet und ihm fauligen Atem ins Gesicht hechelt ...

#### *Meisterinformationen:*

Diese Veränderung fällt den anderen Helden nicht auf. Aus ihrer Sicht reagiert der Gefährte entsetzt auf einen völlig normalen, wenn auch sehr erschöpft wirkenden Schlittenhund und greift aus unerklärlichen Gründen zu seiner Waffe. Beschreiben Sie dies auch so den anderen Spielern. Allerdings sind Schlitten und Gefährte für einige ja auch etliche Schritt entfernt, und die Augen können einem in der Dunkelheit und bei diesem Schneefall schnell einen Streich spielen, war da nicht eben eine sonderbare Bewegung vorne bei den Hunden?

Der betroffene Held, jener, der am nächsten neben dem Schlitten läuft, erlebt als einziger die Verwandlung. Für ihn ist sie völlig real, und seine Kameraden scheinen absolut desinteressiert, oder sie werden sogar versuchen, ihm die Waffe wegzunehmen und ihn an diese Bestie auszuliefern. Liefern Sie dem Spieler mit der veränderten Wahrnehmung ein blutiges und spannendes Gefecht mit dem vermeintlichen Monster. Schildern Sie den anderen Spielern, wie der Schlittenhund winselnd nach dem ersten Schlag des Helden tot zu Boden geht und der Kamerad immer wieder brüllend auf den toten Einuk einschlägt.

### **Spielball des Sklavenmeisters der Seelen**

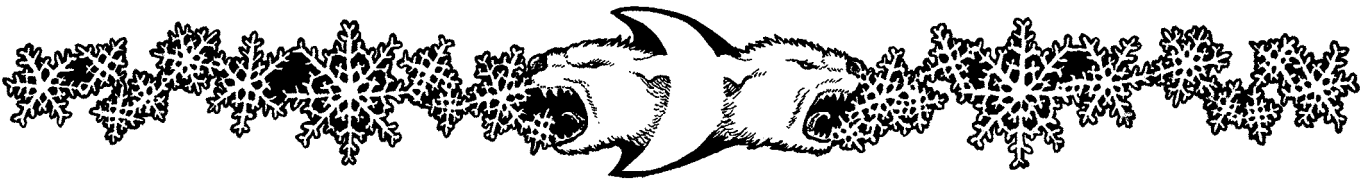
#### **Die Geister der Toten klagen an**

Lassen Sie Ihre Helden *Sinnenschürfe*-Proben würfeln, und beschreiben Sie denjenigen, denen die Probe gelungen ist, daß sie Stimmen aus der Dunkelheit hören können. Der Morcan versucht, Ihre Helden zu narren, indem er ihnen längst tote Personen aus ihrer Vergangenheit oder tote Nivesen vorgaukelt, die sie auf – innerhalb der Traumrealität – unsichere Stellen im Eis locken wollen. Vermutlich fallen die Helden nicht lange auf das Trugspiel herein, aber lassen Sie immer wieder Rufe, Stimmen oder Flüstern ertönen, oder sprechen Sie Helden direkt auf Vergehen aus der Vergangenheit an. Oder lassen Sie die Erscheinungen die Stimmen von Mitgliedern aus Ihrer Heldengruppe nachahmen. („Helft mir! Der, der mit euch zieht, ist ein Dämon, der meine Gestalt angenommen hat! Rettet mich! Tötet den Dämon!“)

#### **Die Rast – Verfäulte Nahrung**

Gedankenverloren kaut ihr auf euren Vorräten, dem Dörrfleisch, das ihr von den Nivesen bekommen habt. Und während ihr eure Wunden notdürftig versorgt, hofft ihr, daß die getrockneten Früchte euch etwas Kraft zurückbringen mögen.

„Igit!“ schreit plötzlich der kleine Kaimu. „Da großes Tier in meinem Obst!“ Angewidert verzieht ihr eure Gesichter, als ihr feststellt, daß es überall in euren Beuteln kriecht und krabbelt. Maden, Käfer, Motten und Spinnen scheinen sich in den letzten Stunden in eurem Proviant



eingenistet zu haben. Ihr spürt einen Brechreiz in eurem Hals. Das habt ihr gerade gegessen? Und wie in der Götter Namen können diese Viecher bei diesen Temperaturen überleben?

#### **Die bewußtlose Ojakara**

Die Bewußtlose beginnt im Schlaf zu sprechen. Für einen kurzen Moment meint einer der Helden, daß die Kranke gar keine richtigen Augäpfel hat, sondern ihn aus silbernen Augen ohne Pupillen anblickt. Im weiteren Verlauf der Reise beschuldigt die Frau die Helden im Fieberwahn schrecklicher Taten aus ihrer Vergangenheit oder prophezeit ihren Untergang.

#### **Verfaulende Karene**

Ihre Helden finden zwei tote Tiere, die bestialisch verstümmelt sind. Einem Tier ist der ganze Bauch aufgeschlitzt worden, die Innereien und Gedärme hängen heraus und verbreiten einen unerträglichen Gestank. Das andere Karen hat kein Geweih mehr, es liegt einige Schritt entfernt. Die Hörner scheinen mitsamt der Schädelplatte herausgerissen worden zu sein.

Falls die Fährtensucher ihre *Wildnistalente* einsetzen, um zu erfahren, was sich hier abgespielt hat, so stellen sie fest, daß es, abgesehen von den zahlreichen Spuren der durchgezogenen Nivesengruppe, im Umkreis keine weitere Fährten gibt.

Die Verletzungen scheinen weder von Wölfen, noch von anderen Tieren dieser Gegend zu stammen. Fast scheint es, aber dies ist unmöglich, als hätten sich die Karene ihre Wunden selbst zugefügt. Außerdem sind sie – für die Kälte ringsumher sehr erstaunlich – offenbar innerhalb weniger Stunden schon zur Hälfte verrottet.

#### **Viala**

Die Helden finden ein verletztes Karen mit gebrochenem Bein. Es steht den Helden frei, das Tier von seinen Qualen zu erlösen und ihre Vorräte zu ergänzen. Falls sich keiner der Helden erbarmen will, so wird das Tier noch einige Minuten anklagend blökend und auf drei Beinen hinter der Gruppe her wanken und danach in der Dunkelheit verschwinden. Alternative: Vielleicht tötet Viala es ja auch mit der Waffe eines Helden, die sie ihm einfach aus dem Gürtel reißt, sobald sie zögern. Viala ist zwar in menschlicher Gestalt, aber ihre tierischen Instinkte gewinnen die Überhand. Sie wird, mehr zum Schrecken der Helden als der restlichen Nivesen, das kostbare Blut des Tieres in großen Zügen trinken. Diese Tatsache, zusammen mit einem zufriedenen, wölfischen Grinsen, gibt ihrem Erscheinungsbild einen blutbesudelten, fratzenhaften Charakterzug.

#### **Zwei tote Nivesen**

Die Helden finden zwei toten Nivesen, die, wie im Kampf, ihre Waffen gezogen haben. Sie scheinen sich vor irgend etwas oder irgendwem verteidigt zu haben. Beide liegen hier (Probe auf *Heilkunde Wunden* +4) höchstens seit zwei Stunden. Offensichtliche Kampfspuren sind nicht zu finden. Auch gibt es keine äußeren Verletzungen an den beiden Männern.

Allerdings fehlt einem der beiden (TA-Probe-2) bereits das Fleisch an einer Seite seines Schädels. Dort, auf dem nackten Knochen, wimmeln Maden umher und bohren sich in das tote Fleisch. Oder sollte das Fleisch vom scharfen Wind auf diesem Hügel regelrecht weggefressen worden sein? Sollte es ein Tier geben, das Knochen so sauberlich abnagen kann? Einer der Toten ist der Onkel der kleinen Amuri. Das Mädchen ist völlig außer sich, weint und schreit und will („sofort“) zu seinen Eltern, an allem seien „die Jänak schuld“ – also die Helden. Falls diese auf die Idee kommen sollten, die Nivesen zu untersuchen, werden sie feststellen, daß die Männer keinerlei Wunden haben, der Verrottungsprozeß ihrer Haut aber bereits begonnen hat.

#### **Silberne Augen und pervertierte Wölfe**

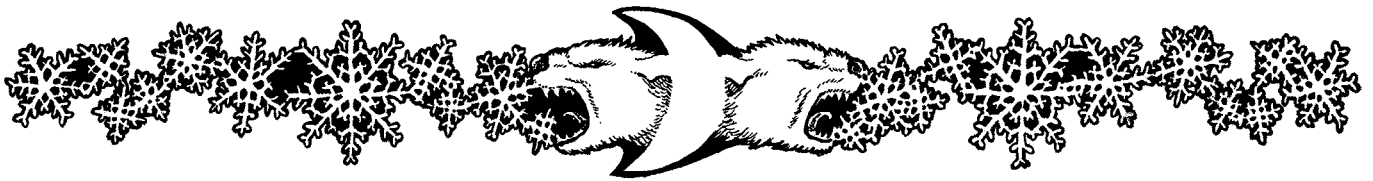
Unvermutet setzt jenseits der Hügel, bis zu denen das Licht eurer Fackeln reicht, ein vielstimmiges Heulen ein, eine Art Wolfsgeheul ... Ängstlich schaut ihr euch um, das Heulen und Knurren scheint von allen Seiten zu kommen. Auch eure Schlittenhunde verfallen in ein demütiges Kläffen und bleiben mit angelegten Ohren und eingekniffenen Schwänzen stehen. Nikalja lauscht in die Nacht hinein: „Ich weiß nicht, was dies für Kreaturen sind, aber sie sind böse. Es sind keine Nikku. Das meint auch Viala.“ Bei diesen Worten könnt ihr bereits silberne Augenpaare in der Dunkelheit ausmachen.

Diese Szene soll die Helden zur Flucht an'treiben' – wie sie ja auch in der realen Welt zum Tal der Feilscher 'getrieben' werden. Doch in der Welt des Morcanen ist der Weg noch weit und nun geht es darum, die Unbewaffneten vor den Gefahren aus der Dunkelheit zu schützen. Ob es zu einem Kampf mit Wölfen kommt, was ein Alptraum für die anwesenden Nivesen wäre, bleibt Ihnen als Meister überlassen.

#### **Das rote Wiesel**

Ein einzelner Held hört, wie jemand dort draußen im Schnee seinen Namen ruft; eine klagende Frauenstimme, die um Hilfe fleht. Für die Helden handelt es sich eindeutig um eine Nivesin, die auf sich aufmerksam machen will. Trennen Sie im unwegsamen Tiefschnee diejenigen, die zu Hilfe eilen, recht schnell. Dunkelheit, GE-Proben oder nicht einsehbarer Schneisen im hügeligen Schnee sollten dazu ausreichende Erklärungsmöglichkeiten bieten. Ein einzelner Held nähert sich schließlich der Hilfesuchenden – nur um festzustellen, daß die klagenden Schreie von einem verkrüppelten, aber riesengroßen und höchstwahrscheinlich gefährlichen, roten Wiesel ausgestoßen werden. Da setzt die Kreatur mit den zu kurzen Vorderläufen, dem nackten, langen Schwanz und den blitzenden, übergroßen Fangzähnen auch schon dem Helden nach.

Bieten Sie dem Helden eine Verfolgungsjagd, bei der er sich im Tiefschnee verirrt, seine Schneeschuhe oder Skier verliert und seine Hilferufe schnell seine Gefährten alarmieren. Nach einer gefährlichen Hetzjagd kommt es entweder zu einem Kampf mit den Helden oder aber das Wiesel verschwindet – außer für unseren Helden, der das eklige Tier und dessen schrillen Hilferuf immer wieder in der Nähe wahrnehmen kann.



# Im Tal der Feilscher

## Böses Erwachen

### Meisterinformationen:

Verzichten Sie nun gänzlich auf die Hintergrundmusik und löschen Sie langsam das Licht.

### Allgemeine Informationen:

Woher kommt plötzlich dieses stechende Ziehen in euren Köpfen? Die Augen beginnen zu tränen, und Übelkeit steigt in euren Kehlen hoch. Die Luft riecht süßlich nach Aas und Tod, aber weit stärker als jedes frische Gebeinfeld. Eure Arme und Beine beginnen auf einmal zu zittern und scheinen irgendwie in die Länge gezogen zu werden. Käfer und Skorpione laufen über eure Haut. Das Herz rast, Schweiß tritt aus allen Poren. Der Boden öffnet sich unter euch. Doch eure Augen sind verklebt, ihr könnt nichts erkennen. Eure Ohren sind mit einem Male taub von den Schmerzensschreien der Gefährten. Oder sind es eure eigenen? Blut quillt aus zerbissenen Lippen in euren trockenen Mund. Ihr stürzt in eine bodenlose, schwarze Schlucht. Doch euer Fallen ist langsam. Neben euch könnt ihr immer noch eure Gefährten spüren. Dann schießen haarige, modrige Arme oder Tentakel aus dem Nichts hervor, und scharfe, mächtige Krallen bohren sich, wie um euch festzuhalten, in bloße Haut und Kleidungsstücke.

Viele unangenehme Erinnerungen der letzten Stunden ziehen an eurem inneren Auge vorbei, als ihr hin- und herzerrt werdet. Ihr spürt, wie euch irgendeine Kraft nach unten zieht, mit einem schrillen Kreischen kämpfen unsichtbare Mächte um eure sterblichen Seelen und reißen und zerren an ihnen. Dann, als die Schmerzen unerträglich werden und ihr eure Gebete selbst mit eisernem Willen nicht mehr formulieren könnt, hört ihr ein reißendes Geräusch, begleitet von einem unheilvollen Heulen, welches halb Triumph, halb Wehgeschrei verkündet, aber ganz sicher völlig von Wahnsinn durchflutet ist. Dann hat eure Seelenqual ein Ende. Ihr seid erlöst. Gnädige Schwärze fängt euch auf.

### Meisterinformationen:

Geben Sie Ihren Spielern ein paar Minuten, um das gerade Beschriebene zu 'verdauen' und für Ihre Helden Spekulationen anzustellen, was sie erlebt haben und ob der Morcan seinen ersten Teil der Abmachung gehalten hat. Dann entzünden Sie wieder das Licht und beschreiben den Helden ihre neue, bestimmt nicht erwartete, Umgebung.

### Wo sind wir?

#### Allgemeine Informationen:

Irgendwo plätschert Wasser, eure Zunge klebt an eurem Gaumen. Ihr fühlt euch zerschunden, aber es ist nicht mehr so kalt. Ihr öffnet die verklebten Augen. Dunkelheit rings um euch. Aber nicht völlige Schwärze. Langsam, es scheint, als müßtet ihr jeden einzelnen eurer Sinne erst wiedererlangen, leuchtet sich die Finsternis: Um euch herum erheben sich hohe Felswände, die ihr allerdings nur im Feuerschein ausmachen könnt. Ihr steht bis zu den Knien in einem warmen, relativ breiten Wasserbecken, Schaufeln oder Spitzhacken in den Händen, ihr scheint mitten in der Bewegung erwacht zu sein. „Du graben, verstehst du? GRAA-BEN! So, schau! Gucken sollst du, Hirnloser!“ Diese Stimme ist neu für euch und stammt von einem Unbekannten in Lederrüstung, der sich nun

umdreht und durch das Wasser zurück zu einem zweiten Mann stapft, der außerhalb des Beckens wartet. Der eine ist mit Säbel und Peitsche, der andere mit einer leichten Armbrust und einem Dolch bewaffnet.

Die Luft riecht ein bißchen schweflig und erinnert euch ein wenig an das gerade noch verspürte Pandaemonium um euch herum, als euch mit einem Male die schwere Last und Anstrengung der letzten Stunden bewußt wird. Eure Körper sind mit kleinen Wunden übersät, eure Mägen knurren und eure Gliedmaßen sind schwer und kraftlos. Der Alptraum um euch scheint dennoch ein Ende gefunden zu haben, hofft ihr. Aber während ihr euch noch vorsichtig umblickt, erkennt ihr, daß mit euch in der Nässe drei Nivesen an der Felswand arbeiten. Die Männer bewegen sich völlig apathisch. Ihr erkennt unter ihnen einen der Sippenälteren, der eine üble Kopfwunde hat, die ihn aber nicht zu kümmern scheint. Die Nivesen hacken – mit stierem, ausdruckslosem Gesicht – auf den Stein ein, während ihnen Speichel aus dem Mundwinkel tropft.

### Meisterinformationen:

Die Helden besitzen keine Waffen mehr. Die dicksten Kleidungsstücke wurden ihnen nach dem Marsch abgenommen, an Ausrüstung besitzen sie nur das, was sie vor dem Einschlafen am Leib getragen haben. Ihre Füße sind mit einem kurzen Seil zusammengebunden, so daß sie zwar gehen, aber nicht laufen können.

Hinter der Arbeitsstelle der Helden, am Rand des Beckens, das ca. 10 mal 20 Schritt groß ist und die heiße Quelle stauen soll, bevor sie weiter ins Tal geleitet wird, stehen zwei Wächter Feuermals (ihre Werte finden Sie im Anhang auf Seite 61), die die Veränderung der Helden bisher nicht bemerkt haben. Sie rauchen ein Pfeifchen und tauschen sich gerade über die Ereignisse der letzten Nacht aus, besonders über die Blödheit der Karene, aber auch über die toten Nivesen läßt sich gut scherzen.

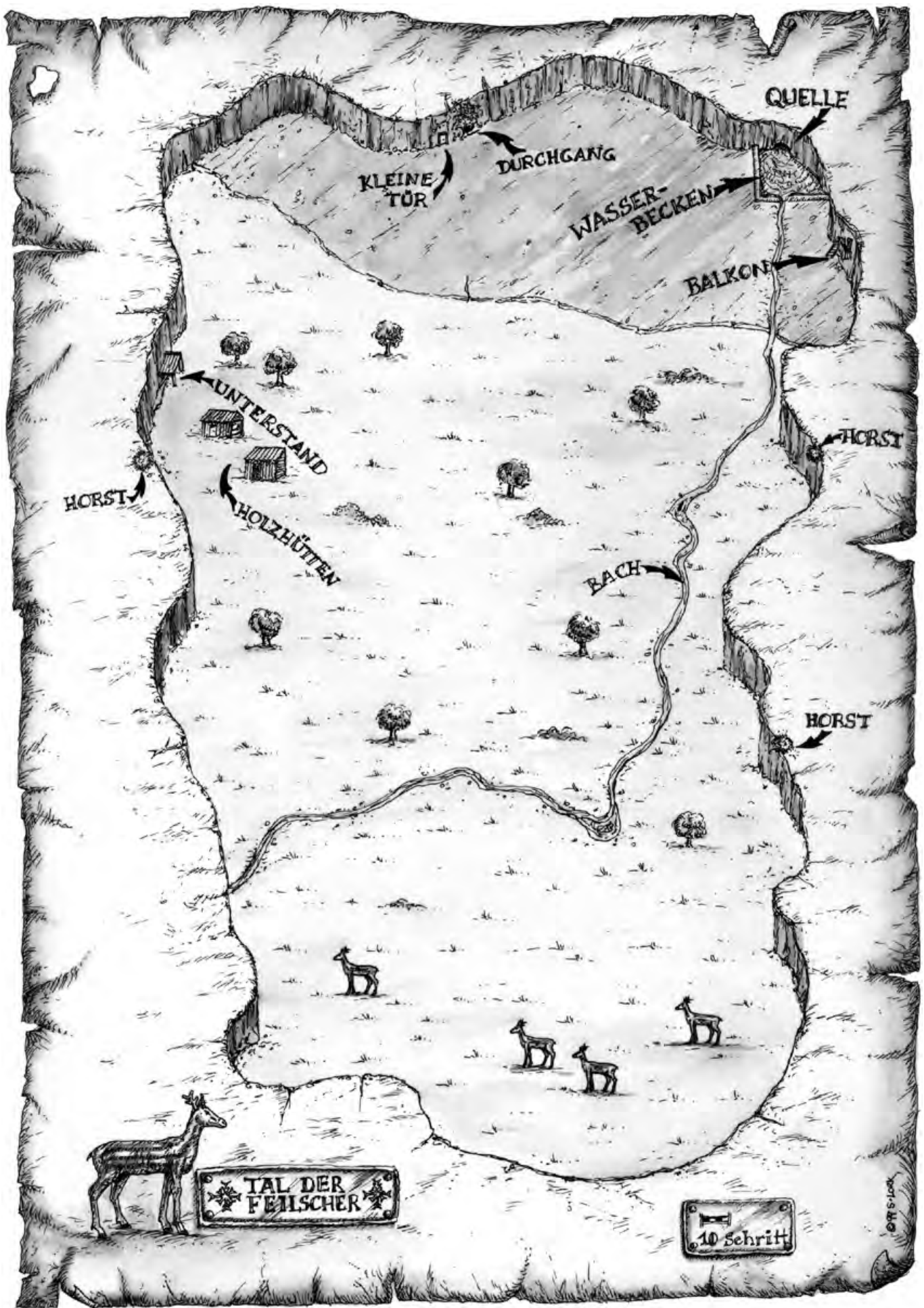
Unweit des Beckens, im Schein zweier Öllampen, haben die Schergen Feuermals einen Leichenhaufen aus den Nivesen errichtet, die seit der Ankunft im Tal an den Auswirkungen der Arbeit oder den schrecklichen Träumen gestorben sind. Zur Stunde liegen dort, übereinander geworfen, vier Männer und zwei Frauen. Alle haben völlig verzerrte, blutunterlaufene Gesichter und sind über und über mit Dreck bespritzt. Einem der Männer fehlt ein Arm. Der Stumpf ist frisch, Blut klebt noch an seiner zerfetzten Lederkleidung.

Das Sondieren der Lage und vorsichtige Umsehen im Tal bringt für die Spieler folgende weitere wichtige Hinweise:

—Die heiße Quelle, in der die Helden arbeiten und die über das Auffangbecken durch das gesamte Tal geleitet wird, ermöglicht es offensichtlich, daß das Tal eisfrei gehalten wird.

—Im Tal, das ungefähr eine halbe Meile lang und halb so breit zu sein scheint, wachsen kleine Bäume, Sträucher und Gras, was ausreichend Nahrung für die Karene bietet, deren Blöken man bis hoch zum Auffangbecken hören kann. Die Tiere sind offensichtlich mit den Nivesen hergebracht worden.

—Im Tal können gute Späher die Bewegungen mehrerer Personen ausmachen: Die Helden können unter anderem Nikalja und die kloßige Gestalt des Häuptlings erkennen. Aber auch diese bewegen sich wie betäubt. Von der weißhaarigen Viala fehlt jede Spur. Auch dringt



QUELLE

KLEINE TÜR

DURCHGANG

WASSER-BECKEN

BALKON

HORST

HOLZSTAND

HORST

HOLZHÜTTEN

BACH

HORST

TAL DER FEILSCHER

10 Schritt

© 1910



kein Gebell von Schlittenhunden, in den letzten Wochen ein ständiger Begleitton, an das Ohr der Helden. Die Ausrüstung der Helden und der Nivesen ist nirgendwo zu sehen.

—Es benötigt eine einfache *Entfesseln*-Probe und ungefähr eine Minute, um die Fußstricke zu lösen, oder einige schnelle, genaue Hiebe mit einer Schaufel.

—Im Tal selbst, etwa 150 Schritt entfernt, scheint es zwei große Hütten sowie einen Unterstand im Fels zu geben. Von dort hört man ab und zu Lachen und kann Feuerschein erkennen. Ab und an blicken die beiden Bewacher sehnsüchtig dort hinüber.

—Es gibt noch andere Auffälligkeiten, die den Helden trotz der Lichtverhältnisse mit der Zeit ins Auge fallen: Mitten in der Felswand, über ein hölzernes Gerüst vom Talboden aus zu erreichen, ist eine Art Balkon vor einen Gang in den Felsen gebaut; es gibt einen ebenen, aber von dichtem Grün überwucherten Ausgang aus dem Tal; hoch oben in der Felswand scheint es die Nester mehrerer großer Vögel zu geben.

—Auf diesem Balkon erscheint mit einem Mal eine Person, kommentiert von den Söldnern: „Ach, Magister Feuermal will sich wohl endlich einmal seine neue Herde anschauen.“ Vom Fuße des Tales aus kann man nur eine dunkle Gestalt erkennen, auf deren Gesicht die Flammen des entzündeten Zauberstabes abenteuerliche Schatten werfen.

Es dürfte alle Spieler zunächst sehr interessieren, welche Wunden aus den Alpträumen und vom Marsch ins Tal sie zurückbehalten haben. Dies überlassen wir Ihnen als Meister. Sie können am besten entscheiden, in welchem gesundheitlichen Zustand ihre Helden in die kommende und entscheidende Runde gehen sollten. Bedenken Sie, daß die bisherige Nacht für keinen der Helden ein Zuckerschlecken gewesen ist und welcher Spieler seinem Charakter besonders viel zugemutet haben mag.

Die Wächter haben mittlerweile erfahren, daß die Gefangenen sich völlig harmlos verhalten und daß weniger gutes Zureden, als vielmehr einige kräftige Peitschenhiebe und laut gebrüllte Befehle nötig sind, um die Nivesen zu Taten zu bewegen.

Die kümmerlichen Überreste des Bewußtseins der Nivesen, die der Morcan bereits in den Wahnsinn getrieben hat, fallen in ihre Körper zurück und sind nunmehr willenlose 'Zombies'; tumbe Arbeitssklaven

Feuermals. Diesen werden von den Söldnern Arbeiten im Talkessel zugewiesen. Diejenigen, deren Geist noch nicht gebrochen ist, befinden sich im Tal an einem Sammelpunkt. Sie sind gefesselt und werden eingeteilt, sobald sie 'zu sich kommen'. Selbiges geschieht in diesem Moment mit Ihren Helden.

Den Söldnern fällt dementsprechend schnell auf, wenn sich die Helden nicht länger langsam und träge bewegen sollten oder sie miteinander zu sprechen beginnen. Dann ergreifen sie ihr Horn und rufen Verstärkung. Dazu sollte es jedoch in der momentanen Situation und dem augenblicklichen Kenntnisstand der Helden besser nicht kommen. (Falls die Helden unüberlegt auf die Wächter einstürmen sollten, gehen Sie direkt zum Abschnitt **Der Ausbruchversuch** über.)

Den Leichenhaufen frequentierten in dieser Nacht bereits häufiger die Riesenalken: Dies ist für Sie eine gute Gelegenheit, Olek und Vielfraß bei den Söldnern landen zu lassen, um diese Meisterpersonen einzuführen und den Helden durch das Gespräch die Möglichkeit zu geben, fehlende Informationen zu sammeln.

(Eine Begegnung könnte zum Beispiel so ihren Anfang finden: Mit einem Rauschen fährt ohne Vorwarnung ein eiskalter Wind über euch hinweg. Ein großer, schwarzer Schatten fällt wie ein Stein vom Himmel, nur um im letzten Moment und begleitet von einem hörbaren, erschreckten Einatmen der Wächter die Flügel mit einer Spannweite von gut fünf Schritt ganz auszubreiten und mit ruckartigen Schlägen und dem Klicken der messerscharfen Krallen auf dem nackten Stein unweit des Beckenrands zu landen. Aus dem struppig-grauen Gefieder klettert ein nicht einmal ein Schritt großes, aber offensichtlich uraltes, glatzköpfiges Männchen in Felltracht. An seinem Gürtel hängt ein langer, mit Runen und Schriftzeichen verzierter Dolch, der (Probe +8 auf *Heilkunde Wunden*) aus einem menschlichen Knochen gemacht wurde. „Was gibt's zu glotzen, faules Söldnerpack? Wollt ihr, daß ich euch Beine mache?“ zischt eine fürchterlich hohe und keinesfalls menschliche Stimme die beiden Wachen an. Während der riesige Vogel mit einem heiseren Krächzen zu den toten Nivesen hüpf und seine grauenvolle Mahlzeit beginnt, wendet der Gnom seinen Kopf zu den beiden Wachen hinüber, und es ist, als würden die roten Augen in seinen dunklen Augenhöhlen glühen ...)

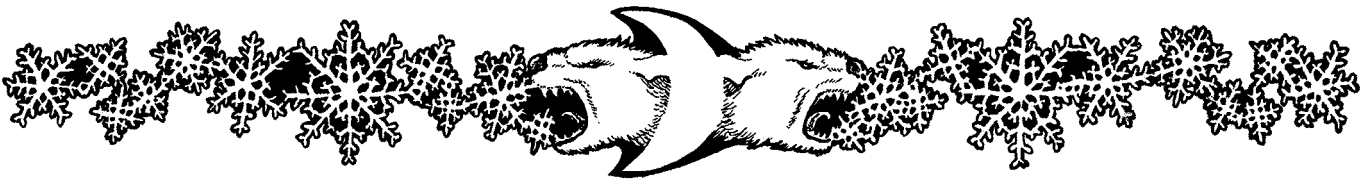
## Der Ausbruchversuch

### Meisterinformationen:

Irgendwann werden sich die Helden vermutlich von ihren provisorischen Fesseln befreit haben und einen Ausbruchversuch unternehmen. Ihnen stehen die beiden Wächter gegenüber. Schaufeln (1W+3) und Spitzhacken (1W+6), die den Helden als Werkzeug zur Verfügung stehen, fallen unter den Typus der stumpfen Hieb Waffen. Wir können an dieser Stelle natürlich nicht vorhersagen, was sich Ihre Spieler einfallen lassen, um die Wachen möglichst unauffällig auszuschalten. (Für Magiekundige stellt der SOMNIGRAVIS eine sehr schöne Möglichkeit dar, die beiden Wachen kampfunfähig zu machen). Nach Kampfbeginn muß alles sehr schnell gehen, bevor die toten Wächter und die fehlenden Helden bemerkt werden. Sollten die Helden einen der Wächter nach ihrer Ausrüstung oder dem Ausgang fragen können, so gibt ihnen der Mann Auskunft, wenn sie versprechen, ihn am Leben zu lassen. Was der Gefangene weiß und was nicht

und wie er mit den Spielern verhandelt, bleibt Ihre Entscheidung. Der Scherge ist sehr überrascht und entsprechend verängstigt, daß sich die Helden dem Wahnsinn entziehen konnten. Feuermal hatte den Söldnern erzählt, daß die Gefangenen zu diesem Zeitpunkt längst willenlose Hüllen sein müßten. Allerdings sieht der Söldner auch, daß die ausgemergelten Gestalten keine Aussicht gegen die anderen Kämpfer haben.

In den Hütten unten bei den Karenen hört man durch das Blöken der Tiere kaum Hilferufe der Wachen, nur Olek oder ein lautes Hornsignal könnten die dort verbliebenen sechzehn Söldnerinnen und Söldner auf Schwierigkeiten beim Becken der Quelle aufmerksam machen. Allerdings haben diese Kämpfer, mit ihrer Ausrüstung und unterstützt durch die Riesenalken, keine Probleme, es mit Helden und Nivesen zusammen aufzunehmen!



## Feuermals Unterkunft

### Allgemeine Informationen:

Vorsichtig erklimmt ihr auf der Holzkonstruktion Stufe um Stufe. Von hier oben habt ihr trotz der Dunkelheit einen hervorragenden Blick über das Tal. Aber eigentlich müßt ihr der Finsternis auch dankbar sein, verhüllt sie doch euer Eindringen in Feuermals Unterkunft. Der Wind des Eisreichs ist hier wieder spürbar, und sein dämonischer Hauch läßt euch frösteln, während ihr, vorsichtig darauf bedacht, keinen Krach zu machen, die letzten Schritt hinter euch bringt.

### Spezielle Informationen:

Ab und an ächzt und knarrt das Holz der Plattform, und nur gewandte Helden (*Schleichen*-Probe +2) vermögen, völlig lautlos bis zum Eingang in der Felswand vorzudringen. Dort flackert, noch vor der ersten Biegung im Gestein, die Flamme einer schwarzen Öllampe im Wind, kurz bevor ein schwerer, roter Vorhang den Gang verschließt.

### Meisterinformationen:

Da es für die Helden wichtig ist, daß ihr Ausbruch aus der Alptraumwelt möglichst spät auffällt, sollten Sie es den Spielern nicht zu schwer machen. Auch wenn es durchaus wahrscheinlich ist, daß einer der Riesenalken in den Horsten rings um das Tal die Helden bemerkt, so ist es zwar stimmungsvoll, wenn ab und zu ein wütendes Krächzen aus der Dunkelheit zu vernehmen ist, ein Alarmruf aber sollte ausbleiben. Feuermal rechnet nicht mit einem Überfall durch die Helden. Er sitzt, in sein entstelltes Antlitz versunken, vor einem Spiegel in seinem Schlaf- und Arbeitszimmer. Sein Monolog ist alles, was die Helden zunächst von ihm wahrnehmen.

## Der Tod Jaren Feuermals

### Allgemeine Informationen:

Als ihr euch vorsichtig dem Vorhang nähert, könnt ihr dahinter eine tiefe, spröde Männerstimme verstehen: „Es ist fürchterlich, daß mich der große Erfolg dieser Nacht nicht erfreuen kann. Worin bestand der Sinn des Ganzen, wenn der Schatz des Nordens meine Schönheit nicht wieder herstellen kann, so wie es die Eishexe versprochen hat? Oder ist es nur zu wenig des kostbaren Kleinods, das Glorana mir vorab gesandt hat? Hat mich diese Hure vielleicht gar hereingelegt? Dafür, für dieses bißchen rosigen Glanz, für dieses Fleckchen zarte Haut habe ich meine Seele geopfert ... Naja, nun reiß dich zusammen, Häßlicher. Du lebst schon seit Jahren mit dieser Fresse. Und nun gibt es wenigstens Hoffnung. Du mußt die Kuh jetzt nur genug melken. Das Nagrachmäuschen benötigt Fleisch, viel Fleisch ... Aber all das ist doch so grauevoll.“

Durch einen Spalt im Vorhang könnt ihr nur den vernarbten Hinterkopf des Schwarzmagiers erkennen, aber in einem Handspiegel, den er sich vorhält, seht ihr, daß sein Gesicht fürchterlich durch Brandmale entstellt ist – Feuermal trägt seinen Namen zurecht. Der Mundbereich mitsamt der Lippen ist komplett verbrannt, und nur ein weggebranntes Loch ist als Schlund vorhanden. Das restliche Gesicht ist mit dichten, geschwellenen Brandwunden überzogen, Fleischfetzen lösen sich, ein Teil der Nase fehlt.

### Spezielle Informationen:

Feuermal befindet sich in einem Raum am Gangende. Er sitzt an seinem Schreibtisch, wendet den Helden den Rücken zu, in seinen Händen einen

Spiegel, und spricht mit seinem Spiegelbild. Neben ihm auf der Tischplatte steht, zerbrechlich wirkend zwischen all den diversen Karten und Büchern, ein winziges, goldenes Fläschchen, aus dem der Schwarzmagier gerade zwei grün-glitzernde Tropfen trinkt. Er scheint völlig verzweifelt, Tränen rinnen über sein rot-fleckiges Gesicht und tropfen auf seine teuren Gewänder, er scheint mit der Wirkung nicht zufrieden zu sein. Trotz der Entfernung können die Helden einen penetranten Leichengeruch wahrnehmen, der von dem glatzköpfigen Mann auszugehen scheint. Andere Personen scheinen nicht im Raum zu sein. Es sind, von der Position der Helden aus, noch ein großer, gußeiserner Ofen zu sehen, auf dem eine Kanne Tee warmgehalten wird, sowie Teile eines Schrankes und eines Himmelbetts. Die Entfernung vom Vorhang bis zum Schreibtisch beträgt ca. 10 Schritt. Vermutlich würde man, bei dem dicken Vorhang, Hilferufe innerhalb des Zimmers gar nicht nach draußen hören.

### Meisterinformationen:

Feuermal führt Selbstgespräche über den Kummer, den er mit seinem Aussehen hat, und darüber, daß das Theriak bei seinem jetzigen Zustand keine Verbesserung bringt. (In Wahrheit verfügt er zu diesem Zeitpunkt einfach über zu wenig der Flüssigkeit.)

Der – jetzt wahrscheinliche – Angriff der Helden wird für den Magier völlig überraschend kommen. Falls Feuermal noch Zeit zu handeln hat, wird er, sobald er die Helden erblickt, den ersten Gegnern einen HORRIPHOBUS entgegenwerfen, dann im entstehenden Chaos einen ARMATRUTZ auf sich sprechen und sich schließlich mit Hilfe des Flammenschwerts einen Weg durch die Helden bahnen, um vom Balkon aus Hilfe herbeizurufen. Der Paktierer ist zu diesem Zeitpunkt nicht im Vollbesitz seiner Kräfte und hat nur noch 35 ASP.

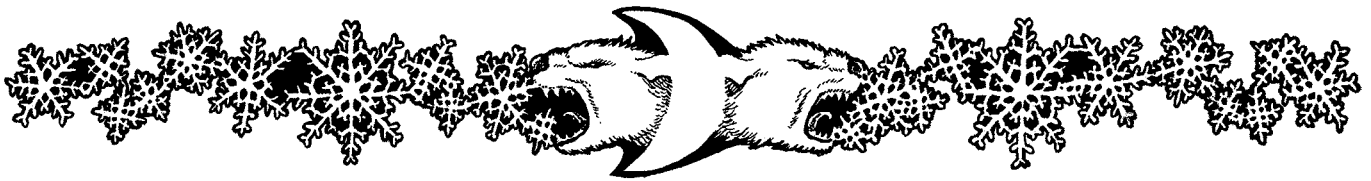
Sollte es ihm nicht gelingen, Hilfe zu holen oder zu fliehen, kämpft er bis zum Tode, wobei es durchaus möglich ist, daß er sich noch einmal erhebt, obwohl er niedergestreckt wurde – er ist schließlich Thargunitoth-Paktierer ...

### Allgemeine Informationen:

Jaren Feuermal, der Beschwörer, der fast euer Untergang geworden wäre, liegt am Boden. Mögen die Götter ihn verfluchen! Gerade wollt ihr euch abwenden, als ein Zucken durch seinen leblosen, halb verwesenen Körper geht. Fassungslos greift ihr nochmals eure Waffen fester, als ihr seht, daß sich die Blutlache, in der der Magier liegt, schwarz verfärbt. Es scheint, als würde die Flüssigkeit plötzlich zu kochen beginnen. Die zerplatzenden Blasen verbreiten einen unerträglichen Gestank, und auch der Leichnam schwillt an vielen Stellen an, als die Säfte sich wie Säure einen Weg nach außen bahnen. Und langsam, fast unmerklich, als ob ihn irgendeine böse Macht nach unten zieht, versinkt der Körper des Paktierers, begleitet von einem schrillen Schmerzschrei, der sich endlos in die Länge zieht, in der Lache am Boden der Kammer, wo die Blasen mittlerweile bössartige Fratzen und Klauen bilden. Als letztes seht ihr die grünliche Hand Feuermals, völlig mit Eiterblasen und schwarzen Pusteln übersät, fast wie zur Hilfe flehentlich emporgestreckt, in der Pfütze aus toter Brühe versinken. Einen Augenblick später ist auch die Lache selbst verschwunden, als hätte es Feuermal niemals gegeben.

### Meisterinformationen:

Mit dem Verschwinden des Paktierers hat sich der Wunsch des Morcanen erfüllt: Feuermals Seele ist zu Thargunitoth gerufen worden – mit der Beschwörung des Morcanen hatte der Schwarzmagier ohnehin die vorletzte Paktstufe erreicht.



Bedenken Sie, daß die Seelen der noch lebenden Nivesen mit dem Tod des Dämonenpaktierers von dem Morcanen freigegeben werden und diese erwachen – ein Vorgang, der für die Wächter nicht unbemerkt bleiben wird. Sollten die Helden einen der ihren als Wache am Eingang oder auf dem Balkon postiert haben, so registriert dieser die Veränderungen in dem Augenblick, wo Feuermals sterbliche Reste vergehen.

#### *Spezielle Informationen:*

Im Schlaf- und Studderraum Feuermals steht ein Himmelbett, das mit feinsten, weißer Seide bespannt ist. In einer Truhe am Fußende liegen drei dicke Wolldecken. In den Schränken des Raumes entdecken die Helden unzählige Kleidungsstücke in regional sehr unterschiedlicher Mode. Feuermal muß viele Jahre im Süden gelebt haben, dafür sprechen auch die zahlreichen Stücke seiner Sammlung, die die Wände des Raumes schmücken (Masken, Tierköpfe, Zeichnungen ...). Am Boden liegen weiche, wertvolle Teppiche und Felle, auf dem Schreibtisch Karten und Reiseberichte zur Gegend um das Eherne Schwert, in einer abgeschlossenen Schublade findet sich eine Kassette mit 150 Batzen und 20 Dublonen sowie ungeprägtem Gold und Edelsteinen im Wert von ungefähr 90 Dukaten. Daneben hat Feuermal hier sein 'Soldbuch' verwahrt, in dem die Namen von insgesamt 20 Söldnern vermerkt sind, die er seit mehreren Monaten in Lohn hält und die er größtenteils in Warunk und Umgebung angeworben hat. Das goldene Fläschchen ist leider bereits leergetrunken. In zwei Regalen an der Wand des Studierzimmers stehen diverse Bücher des Magisters. Viele davon sind Kunstbände, einige beschäftigen sich mit Anatomie. Zwei Bücher dürften den Helden besonders ins Auge fallen: Es gibt einen dicken Wälzer mit dem Titel *Bauer Juchos Kälberkunde*, in dem nur das Kapitel 'Mit dem Karen auf Du und Du' stark markiert wurde, sowie ein vergilbtes Exemplar eines Compendiums der Nekromantie.

Es gibt zwei Nebenräume, einer diente dem Magier als Waschraum, er ist merklich kühler, aber mit einem großen, teuren Spiegel, Seifen, einem Zuber und diversen Duftwässerchen ausgestattet, die den größten Geruch der Verwesung, welchen den Paktierer umgab, aufheben sollten. Im anderen Raum hatte sich Jaren eine private Speisekammer eingerichtet. Hier türmen sich auf einem Regal edle Weine, Schinken, Meskinnes und andere Köstlichkeiten.

#### *Meisterinformationen:*

Das Compendium (KL: 15) beschäftigt sich ausgiebig mit dem Reich Thargunitoths, im speziellen mit den Zaubersprüchen SKELETARIUS, NEKROPATHIA, TOTES HANDLE sowie einer Thesi zur Beschworung eines Nephazz.

## Die geretteten Nivesen

#### *Allgemeine Informationen:*

Aufschreie gellen durch das Tal. Laute Rufe und Gebrüll übertönen das Blöken der Karene. Noch auf dem Balkon erkennt ihr, daß die Nivesen offensichtlich zu sich gekommen sind. Aber während die Männer und Frauen sich entweder in den Armen liegen oder allein und völlig apathisch auf dem grasbedeckten Talboden stehen und hemmungslos weinen, könnt ihr erkennen, daß sich die Söldner Feuermals zum Kampf rüsten. Schon verlassen drei in Leder gekleideten Schergen die erste Hütte und zwingen einige Nivesen mit brutaler Gewalt zu Boden, um ihnen Ketten anzulegen, während vier andere mit ihren Armbrüsten und Speeren eine

Verteidigungslinie aufbauen. Zwar wäret ihr zahlenmäßig den Mordbuben mindestens doppelt überlegen, doch ihren Waffen und Rüstungen können die müden, teils wahnsinnigen und völlig verängstigten Nivesen wohl kaum etwas entgegensetzen.

#### *Spezielle Informationen:*

Nikalja kümmert sich um zwei der Lieska-Jaärna, die aber offensichtlich bereits schwerverletzt am Boden liegen, während Niinaljok versucht, die Männer und Frauen seines Stammes in der Talmitte, kaum außer Reichweite der Armbrustschützen, zusammenzurufen. In diesem Moment fallen die ersten Sonnenstrahlen in das Tal hinab. Das kurze, erfreute Raunen der Nivesen verebbt sofort, als sie ein heiserer Schrei abermals fast auseinanderreibt. Der kleine Gnom auf seinem Riesenalken fliegt davon und verschwindet mit den Worten „Ich hole Verstärkung, dann komme ich zurück und fresse eure Leber auf!“ über den Rand des Tals.

#### *Meisterinformationen:*

Nun muß es sehr schnell gehen. Sie sollten zunächst die dankbare Reaktion des völlig erschöpften Häuptlings und der kaum zurechnungsfähigen verbliebenen Lieska-Jaärna (ca. 30 an der Zahl) beschreiben. Auch diese wissen natürlich überhaupt nicht, was geschehen ist und wie sie in dieses Tal kommen. Dann erfolgt bereits der erste Angriff der Söldner, bei dem Jeini und zwei weitere Nivesen von Bolzen getroffen werden.

Die Helden müssen erkennen, daß sie und die Nivesen nur mit der Haut am Leib, aber keinesfalls mit den Karenen entkommen können. Die Herde steht in Schußreichweite der Söldner, außerdem holt der Feilscher von irgendwoher Hilfe. (Daß dies Stunden dauert, bis Olek auf einen Trupp aus Paavi trifft, können die Helden zu diesem Zeitpunkt nicht ahnen). Allenfalls der efeugetarnte Ausgang bietet für die Gruppe eine Fluchtmöglichkeit.

## Der vermeintliche Ausgang

#### *Allgemeine Informationen:*

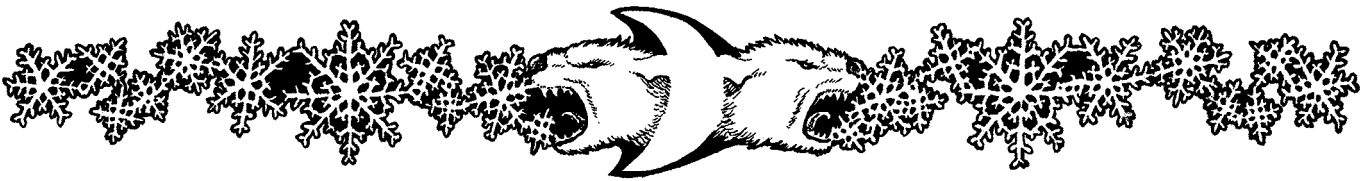
Hinter einem dichten Netz von grünen Kletterpflanzen könnt ihr einen ungefähr zwei Schritt großen Durchgang in der Steilwand erkennen. Solltet ihr von dort aus ins Freie gelangen können?

#### *Spezielle Informationen:*

Aus der Nähe sieht man, daß es sich bei den Pflanzen um Efeu handelt. Die Pflanzen hängen aus luftiger Höhe über dem Durchgang herab und haben sich mit ihren Haftwurzeln überall im Gestein verankert. Einige Spuren am Boden belegen eindeutig, daß die Karene an dieser Stelle in den Talkessel getrieben wurden.

#### *Meisterinformationen:*

Bei diesem Rankengewächs handelt es sich nicht um Efeu, sondern um das gefährliche Efeu (s. **Herbarium Aventuricum**, S. 101). Ein erfahrener *Pflanzenkenner* (Probe +4) kann seine Gefährten vielleicht noch warnen, ansonsten äußert Nikalja Bedenken gegenüber dem grünen Gewächs. Efeu verursacht bei Berührung 1W6 SP. Ein Durchkämpfen durch das Pflanzendickicht ist nur mit einer Kombination von geeigneter Schutzkleidung, Waffen oder ausreichend Feuer möglich, und selbst dann würde die Aktion noch mehrere Spielrunden dauern – zu lange für Helden und Nivesen.



Der große Durchgang wurde im Auftrag von Feuermal und dem Grolm nachträglich mit magischen und menschlichen Mitteln durch die Felswand getrieben. Das Efeuer wurde in dieser Nacht, kurz bevor die Herde und die verbliebenen Nivesen das Tal betraten, einfach an einigen Stellen von besonders geschützten Schergen des Magiers gelöst und anschließend wieder gut befestigt, um zu verhindern, daß allzu vorwitzige Karene durch die Öffnung nach draußen gelangen. Da die Helden und Nivesen aber vermutlich keinerlei Abschirmung vor den schmerzhaften Ausscheidungen der Pflanzen haben, werden sie kaum auf diesem Wege entkommen können, es sei denn, Sie als Meister sind da anderer Meinung.

Dicht neben dem großen Durchgang kann man mit einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +2 noch eine kleine, alte Steinplatte im Fels erkennen, die sich bei näherer Betrachtung als eine Tür von knapp acht Spann Höhe entpuppt. Sie ist nicht verriegelt; dahinter öffnet sich ein verlassenes Gangsystem, das vor vielen Jahren eine Feilschersippe bewohnt hat.

## Ein möglicher Fluchtweg?

### *Allgemeine Informationen:*

Ihr öffnet die massive Steintür, und obwohl sich die schwere Platte ohne Geräusch nach außen drehen läßt, wird euch klar, daß der dunkle Gang vor euch seit langem nicht mehr benutzt worden ist. Die Luft riecht muffig und abgestanden, Schimmel und Wasserpfützen haben sich am Boden gesammelt. Einige von euch sichern den Rückzug der Gruppe, während die anderen feststellen, daß das größte Problem hier die Deckenhöhe darstellt. Der halbrunde Gang ist an seiner höchsten Stelle gerade einmal acht Spann hoch, eine unangenehme Höhe für jeden, der den Tunnel nun betritt. Nachdem sich jeder von euch, der größer ist als ein Zwerg, mehrmals an der Decke schmerzhaft den Kopf gestoßen hat, seid ihr gewarnt und leidet beim Gehen in merkwürdiger Haltung und mit gepeinigtem Rücken.

### *Spezielle Informationen:*

*Führtensucher* (Talentprobe +3) können trotz des verlassenen Eindrucks, den das Gangsystem macht, auf dem Boden mehrere Spuren von schweren Stiefeln, wie sie die Söldner Feuermals tragen, erkennen.

Helden mit einer Raumangst von 5 oder mehr sind vor panischer Beklemmung kaum in der Lage, während des Marsches irgend etwas sinnvolles zu tun. Häuptling Niinaljok ist aufgrund seiner Körpermaße sowieso zu keiner hektischen Bewegung fähig.

So geht es auch dem Großteil der Nivesen. Für fast alle der Lieska-Jaärna weckt die neuerliche Dunkelheit schrecklichste Erinnerung an den knapp überlebten Alptraum des Morcanen. Sie gehen nur widerwillig und apathisch unter dem Druck des Häuptlings und der Helden voran.

### *Meisterinformationen:*

Jeder Schritt in den Gängen der Grolme ist – gerade für die geschundenen Nivesen – äußerst anstrengend. Die Ausmaße sind nicht für Menschen konzipiert, und die sowieso schon geschundene Gruppe wird auch auf diesem Wegstück nicht geschont.

Folgen die Helden den Spuren der Wächter, dann gelangen sie, auf kürzestem Wege und einige hundert Schritt später, durch das Gangsystem zum bewachten Unterstand an der Außenseite des Tals.

Wir gehen an dieser Stelle davon aus, daß Ihre Spieler lieber keinen Abstecher durch die ehemaligen Wohnstätten der Feilscher mehr machen wollen, sondern möglichst schnell das Weite suchen. Sollten sich Ihre Spieler nichtsdestotrotz für die weiteren Gänge und Wohnstätten der Feilscher interessieren, so beschreiben Sie den Spielern längst verlassene und zum Teil eingestürzte Räume, in denen fast alles, was für die Helden von Interesse wäre, längst unbrauchbar geworden ist und von den vormaligen Bewohnern mitgenommen wurde.



# Zurück in Nagrachs Armen

## Der bewachte Unterstand

### Allgemeine Informationen:

Die Fußspuren weisen euch die genaue Richtung durch das Felsgestein. Anscheinend haben sich auch die Männer und Frauen des Schwarzmagiers niemals die Mühe gemacht, die restlichen Gänge und Katakomben im Berg zu untersuchen.

### Spezielle Informationen:

Obwohl ihr wieder hinaus ins Helle und an die frische Luft wollt, müßt ihr doch sehr leise sein, damit euch die Söldner Feuermals nicht bemerken, die sicherlich irgendwo vor euch Wache halten.

Da! Ein leichter Windhauch bläst den Spähern eurer Gruppe ins Gesicht, und hinter einen Gangbiegung fällt Tageslicht in den Tunnel. Die Anführer eurer Schar sehen ein Stück Leder, das im Wind hin und her schlägt. Der Unterstand der Wächter ist direkt an der Felswand unter einem Überhang errichtet worden. Etwa 100 Schritt entfernt und etwa 10 Mannslängen tiefer stehen in einer Senke zwei Schuppen, die dicht mit Schnee bedeckt sind und die man über einen schmalen Pfad, der mit einem Handseil markiert ist, erreichen kann. Hinter den Schuppen beginnt hügeliges, schneebedecktes Land. Von unten hört man zorniges Hundegebell.

### Meisterinformationen:

Falls die Helden und ihre nivesischen Freunde schnell und leise zuschlagen, können sie die beiden Wächter Feuermals problemlos überraschen.

Es ist wichtig, daß die völlig Verwirrten und Verängstigten unter den Nivesen weit hinter den Spähern zurückbleiben, damit Proben auf *Schleichen* und *Sich Verstecken* überhaupt einen Sinn geben.

Der Mann und die Frau, beide in dicke Winterkleidung gehüllt, sitzen unweit des Ausgangs in einem primitiven Unterstand aus Schnee und Holz. Der Durchgang zum Tal ist mit einem weißen Stück Leder verschlossen.

Beide Söldner (die entsprechenden Wert entnehmen Sie bitte dem Anhang auf S. 61) achten nur auf die Umgebung vor ihnen. Sie sind leicht angetrunken und in ein Gespräch vertieft und leisten, wenn sie von einer Übermacht überrascht werden, keine Gegenwehr. Sie bieten vielmehr ihre Dienste an und behaupten, sie seien Goldsucher aus Paavi und von Feuermal entführt worden. (Diese Lüge ist mit einer *Menschenkenntnis*-Probe +3 leicht zu durchschauen.) Wenn die Helden ihn nicht davon abhalten, wird Niinaljok den Mann und die Frau töten lassen. Sollten die Helden die beiden Söldner mitnehmen, so versuchen die zwei, möglichst schnell zu entkommen. Im Unterstand kann man zwei Decken, ein Signalhorn, zwei Blendlaternen mit Öl, Seile, Utensilien zum Feuermachen sowie einen kleine Menge Proviant finden.

### Allgemeine Informationen:

Als ihr euch den Schuppen nähert, könnt ihr bereits in der Morgensonne erkennen, daß Feuermal in einem davon eure Ausrüstung unterbringen ließ. Aus dem zweiten Schuppen ertönt lautes Gebell von Hunden.

### Meisterinformationen:

Hier finden die Helden ihre verloren geglaubte Ausrüstung wieder. Alles, was den Söldnern Feuermals wertvoll erschien, haben sie in der vergangenen Nacht aus dem Lager der Lieska-Jaärna auf die Schlitten geladen und so viele der Hunde am Leben gelassen, wie sie für den Transport brauchten. Einige der Tiere sowie einige der Schlitten stammen allerdings nicht aus dem Besitz der Nivesen, sondern sind eindeutig anderer Herkunft.

Insgesamt stehen nun 13 Schlitten mit genügend Hunden (von denen Helden und Nivesen insgesamt acht benötigen) sowie etliche Skier und Schneeschuhe zur Verfügung. Die restlichen fünf Schlitten sollten entweder zerstört oder hinter den anderen hergezogen werden, damit sie von eventuellen Verfolgern nicht genutzt werden können.

Noch bevor die Helden sich genauer Gedanken über die Aufteilung machen können, greifen jedoch die Riesenalken an. Bitte denken Sie daran, daß Bögen und Armbrüste, die die Helden in ihrem Gepäck haben könnten, seit Stunden in absoluten Minustemperaturen liegt und sich zum sofortigen Gebrauch nicht eignet, die Spieler also nur Wurfspere und nivesische Wurfkeulen zur Gegenwehr zur Hand haben!

## Angriff der Riesenalken

### Allgemeine Informationen:

Gerade haben die Nivesen mit glücklichen Gesichtern einige ihrer treuen Einuks in die Arme geschlossen und begonnen, die Tiere anzuleinen sowie Verletzte und Ausrüstung auf den Schlitten zu verteilen, da ertönt ein schreckliches Krachen, gefolgt von einem schmerzhaften Gewimmer. Menschen schreien auf, und ihr bemerkt plötzlich mehrere Dinge gleichzeitig: Völlig unbemerkt, scheinbar genau aus der noch recht tiefstehenden Sonne, ist einer der Riesenalken an den Unterstand der Schlittenhunde herangeflogen und hat einen großen Felsbrocken über dem Dach abgeworfen. Der Stein hat das Holz des Schuppens durchgeschlagen und anscheinend mehrere Tiere verletzt. Nun gewarnt, könnt ihr weitere der Riesenvögel erkennen, die mit schwerer Last in den Krallen in sicherer Höhe auf euch zufliegen. Wieder einmal ist höchste Eile geboten.

### Spezielle Informationen:

Die Nivesen bemühen sich, die Schlitten zu beladen sowie ihre Leute und das Hab und Gut zu sichern. Es ist recht einfach festzustellen, daß die Vögel aus dem Tal immer wieder neue Felsbrocken holen und abwerfen werden, solange sich die Gruppe so dicht bei den Horsten der Tiere aufhält.

### Meisterinformationen:

Gestalten Sie die Flucht mit den Schlitten möglichst spannend für die Spieler. Lassen Sie die Vögel (die Werte finden Sie im Anhang auf S. 62) immer wieder versuchen, einzelne Schlitten zu treffen. Die einfüßigen Tiere bevorzugen große Ziele, einzelne Nivesen oder Helden auf Skiern oder Schneeschuhen sind eher 'zweite Wahl'. Bedenken Sie,



daß die Vögel einige Zeit brauchen, um neue 'Munition' aus dem Tal zu holen. Je weiter sich die Nivesen vom Tal entfernen, desto länger brauchen die Alken für den Rückflug. Es ist Ihre Entscheidung, wie lange die Alken mit ihrer Last der Gruppe folgen. Die Helden sollen aber auf jeden Fall noch einmal zeigen können, was in ihnen steckt, sei es fahrerisches Geschick im Umgang mit dem Schlitten auf dem tückischen Eis (*Hundeschlitten Fahren*-Proben+3 oder *Fahrzeug Lenken*-Proben+6), sei es bei der heldenhaften Rettung von Personen, deren Schlitten von einem Stein getroffen und beschädigt wurde.

## Die Fahrt über das Eis

### Allgemeine Informationen:

Endlich lassen die häßlichen, großen Vögel ab von euch, drehen hoch über euren Köpfen eine letzte Schleife und fliegen krächzend zurück zum Tal. Nun habt ihr Zeit für eine kurze Verschnaufpause. Ihr könnt die Ausrüstung auf den Schlitten besser verteilen, Verwundungen versorgen und eine südliche Route für den Rückweg mit Häuptling Niinaljok besprechen. Er übernimmt mit zwei anderen Schlitten die Führung, während ihr mit dem Rest folgen sollt. Natürlich kann man auch zurück in der Wirklichkeit dem Eisreich keinen Moment lang trauen. Also heißt es auch weiterhin sehr wachsam sein. Aber eure Sorgen scheinen unbegründet, viele Stunden vergehen, und weder ihr noch die Nivesen haben etwas Ungewöhnliches bemerkt. Gerade habt ihr euch, nach einer kurzen Rast, wieder aufgemacht, um noch ein Stück des mühsamen Weges durch das Eisreich hinter euch zu bringen, als plötzlich die Hunde anschlagen! Schnell packt ihr die restlichen Dinge zusammen und beladet die Schlitten, als auch schon Geräusche an eure Ohren dringen:

Tiefe Hornsignale schallen über das Eis zu euch hinüber.

Da eilt auch schon eine eurer Wachen herbei. Völlig außer Atem berichtet die Frau: „Sie von Norden kommen. Haben große schwarze Schlitten bei sich, gezogen von merkwürdige Tiere, seien wie Naaku, aber sie laufen wie Hunde in Reihe. Auf Schlitten seien Männer und Frauen mit Rüstung wie Eis und mit Schilde durchscheinend. Ein Schlitten seien kein Schlitten, seien wie Schiff. Seien böse Geister, haben nur schwarzrote Segel. Ding fahren auf Schnee wie Schiff auf Wasser. Auch kleines Mann auf großes Vogel seien dabei!“

### Spezielle Informationen:

Tatsächlich bestätigen sich nach einer Weile die Beobachtungen der Nivesin. Auch die Helden können hinter sich vier große Schlitten, fast doppelt so lang wie die der Nivesen, mit je drei Bewaffneten erkennen. Die Männer und Frauen auf den Schlitten sind entweder mit Speeren

und großen Schilden, die tatsächlich aus Eis zu bestehen scheinen, oder mit Armbrüsten bewaffnet. Vor den Schlitten, aufgrund des weißen Fells kaum deutlich zu erkennen, laufen kleine, schwarzäugige Tiere mit messerscharfen Zähnen, die entfernt an Dachse erinnern.

Am imposantesten und auch am gefährlichsten scheint jedoch der Eissegler, der mit Hilfe des großen Segels zu wahrhaft widernatürlicher Geschwindigkeit angetrieben durch Schnee und Eis gleitet. An Bord scheinen sich ungefähr noch mal die gleiche Anzahl an Bewaffneten aufzuhalten wie auf den Schlitten.

Olek, der Feilscher, hat auf seinem Flug nach Paavi diese Gruppe von Gloranas Soldaten getroffen und sie aus der Luft zu den Nivesen geführt.



### Meisterinformationen:

Die Werte für die Söldner der Kalten Herrin, unter denen sich auch ein Nagrach-Paktierer befindet, der den Eissegler steuert, finden Sie im Anhang (S. 62). Den Helden wird sicherlich recht schnell klar werden, daß Flucht keine Option darstellt, da die Schlitten und das Schiff der Schergen schneller sind als die Fahrzeuge der Nivesen. Der Eissegler ist mit verschiedenen Zaubern und dem dämonischen Hauch Belshirashs belegt (die sich aber nur von einem Nagrach-Paktierer nutzen lassen) und damit selbst den gewöhnlichen Eisseglern der Paavi-Piraten überlegen. Das Fahrzeug versinkt nicht in Eis und Schnee und erreicht, allein von der Kraft des Windes getrieben, fast die Geschwindigkeit eines Raubvogels. Olek verflucht, nachdem er die Soldaten an die Nivesen herangeführt hat, noch einmal die Helden für den Tod Feuermals, bevor er wieder nach Norden abdreht und verschwindet.

## Zeit zu sterben ...

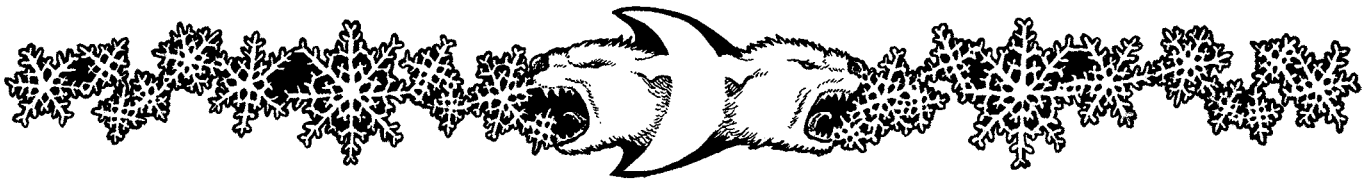
### Allgemeine Informationen:

Eure Verfolger sind nicht nur in der Überzahl, sie haben auch bessere Waffen und sind gewiß nicht so ausgezehrt und ausgemergelt wie ihr und eure nivesischen Freunde. Sie sind entschlossen, eure Flucht zu beenden, und greifen sofort an!

### Meisterinformationen:

Die Söldner wollen die Nivesen nicht unbedingt töten – sie könnten sie ja noch als Arbeitssklaven verwenden. Schlagen Sie also niemanden tot, Bewußtlose werden vielmehr zu den Schlitten gebracht.

Liefern Sie Ihren Spielern eine gnadenlos spannende Endschlacht – lassen Sie sie das Eisschiff kapern, die Schlitten besetzen, Ihre Charaktere bereits gefangene Nivesen aus dem Eisschiff befreien, andere vor dem Todesstoß retten etc. ...



Es besteht dennoch kein Zweifel daran, daß Ihre Gegner zu viele für die Helden und die geschwächten Nivesen sind. Wann immer es Ihnen stimmungsvoll erscheint, leiten Sie zur nächsten Szene über – am besten natürlich dann, wenn einer Ihrer Helden die Götter anfleht

oder der Träger des Firunamulettes den gestrengen Herrn des Winters um Hilfe anruft. Sollte dies nicht geschehen, lassen Sie früher oder später Nikalja um Hilfe rufen, denn ohne Hilfe werden Ihre Helden und die Nivesen den Kampf nicht gewinnen können.

## Unerwartete Hilfe

### Allgemeine Informationen:

Ihr kämpft wie die Löwen gegen die Schergen Gloranas! Ihr verlangt euren abgezehrten Körpern das letzte ab, nur von dem einen Gedanken besetzt: „So kann, so darf es nicht enden!“ So vieles habt ihr erlebt – so vieles überlebt. Es kann nicht sein, daß ihr nun an diesen verfluchten Söldnern scheitern sollt! Und voll heiliger Wut schwingt ihr euer Schwert gegen den Feind, versucht immer gewagtere Finten. Und irgendwann ist euch klar: Ihr werdet alles auf eine Karte setzen müssen, um zu gewinnen – und selbst das wird nicht reichen, alle zu retten. Eure Haut habt ihr bitter verteidigt. Doch die Nivesen sind erschöpfter als ihr, haben teilweise keine Waffen. Ihr könntet euch retten – aber mit großer Wahrscheinlichkeit nicht eure Freunde.

Voller Wut ruft ihr die Götter um Hilfe an – und da, mit einem Mal, hört ihr es: Das Heulen eines Wolfes hallt über das Eis – und kraftvoll und wütend antworten ihm andere Stimmen ... Aus allen Himmelsrichtungen erschallen nun Wolfsrufe – und die Nivesen verharren kurz in andächtigem Staunen, bevor sie ihre letzten Kräfte sammeln und ihren Angreifern alles entgegen schleudern, was sie finden – seien es nun Töpfe, Steine oder Eisbrocken.

### Spezielle Informationen:

Mit wütendem Bellen stürmen sie über die Hügel: Wölfe! Allen voran läuft eine Wölfin mit kupferrot-weiß geschecktem Fell. Ihre Sprünge sind weit und kraftvoll, als sie sich euch nähert. Und für einen kurzen Moment scheint es euch, als wehe ein milder Lufthauch durch die dämonische Kälte, als die Wölfin an euch vorüber springt und dem ersten Gegner ihre spitzen Zähne in den Hals bohrt. Ihr folgt eine weiße Rauhwölfin mit roten Augen, und atemlos hört ihr Nikalja rufen: „Viala!“ Wohl ein Dutzend Wölfe mögen es sein, die euch zur Hilfe eilen. Und plötzlich ist dort sogar eine Schnee-Eule, die eure Gegner attackiert!

### Meisterinformationen:

Das Blatt sollte sich nun schnell zugunsten der Helden wenden, die Seite an Seite mit den Wölfen kämpfen. Das Rudel hat keine Probleme damit, die Schlitten der Verfolger zu attackieren, viel schwerer ist es für sie, auf das Eisschiff zu gelangen.

Wenn eine Ihrer Spielerfiguren eine Hexe ist, die ihr Vertrautentier zurücklassen mußte – und wenn es von der Art des Tieres irgendwie Sinn gibt –, können Sie sich auch überlegen, das Vertrautentier der Hexe hier erneut auftauchen zu lassen.

## Fremde und Vertraute

### Allgemeine Informationen:

Die Schlacht ist geschlagen – ihr wart siegreich! Inmitten der toten Leiber der Söldner, deren Blut das Eis rot färbt und in euch schlimme Assoziationen von blutigem Regen wachruft, kniet Nikalja vor Viala, der weißen Wölfin, und hat ihre Stirn gegen den Kopf der Wölfin gelegt – fast so,

als spräche sie mit ihr. Die anderen Nivesen schauen ehrfurchtsvoll auf das Wolfsrudel, das sich – auf einem Hügel in einigen Schritt Abstand zu euch – erneut hinter seiner Leitwölfin formiert hat: der Wölfin mit dem kupferrot-weiß gescheckten Fell.

### Meisterinformationen:

Am besten wäre es, Ihre Helden würden selbst den Kontakt mit der Iloinen Schwanentochter – denn das ist die Leitwölfin in Wirklichkeit – und deren Rudel suchen. Tun sie dies nicht, verschwindet Iloinen kurz darauf mit Viala und den anderen Wölfen, und zurück bleibt für einen Moment wiederum ein warmer Lufthauch inmitten all der eisigen, dämonischen Kälte. Doch wenn Ihre Helden den Kontakt zu der Wölfin suchen, wird Iloinen zu ihnen sprechen.

### Spezielle Informationen:

Vorsichtig nähert ihr euch dem Wolfsrudel, um ihm eure Dankbarkeit auszusprechen.

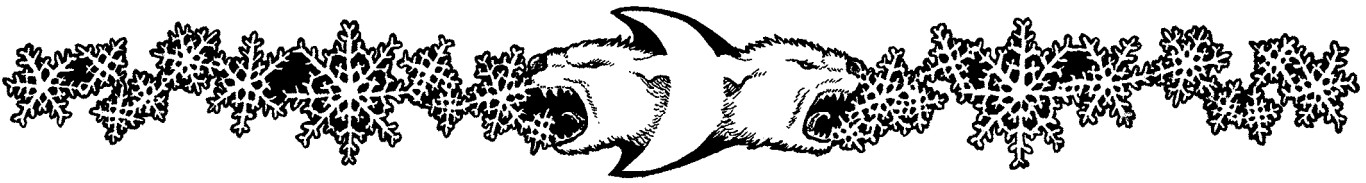
„Wer seid ihr?“ flüstert ihr, als ihr euch den Tieren nähert – und mit Erstaunen feststellt, daß die Schnee-Eule auf dem Rücken eines der Wölfe sitzt und euch mit ihren großen Augen ansieht. Und mit einem Mal durchfährt ein Kribbeln eure Körper – ein wenig so, wie das Gefühl, das ein ODEM hinterläßt; ein wenig so, wie das Gefühl des Fliegens; ein wenig so, wie das Kribbeln eines Heiltranks auf der Zungenspitze; ein wenig so, wie das Gefühl, als ihr eure Weihe zu einem Geweihten erlebtet; ein wenig so, wie die Sonnenstrahlen des ersten Praios, der die Schatten der Namenlosen Tage vertreibt – und doch anders.

Und ihr hört eine Stimme – eine warme, weiche Frauenstimme ist es, die von überall her zu kommen und doch keinen Ursprung zu haben scheint. Wie einst bei der Prophezeiung Kailäkinnens begleiten Bilder von großer Intensität die Worte, die direkt in euren Köpfen entstehen: „Wir sind das Rudel der Wintertochter. Ihr seid nun Teil meines Rudels. Mit unserer Hilfe werden Firun und Ifirn in dieses Land zurückkehren. Ihr kämpft an unserer Seite – und wir an der euren. Wir kämpfen gemeinsam. Auf verschiedenen Pfaden durchqueren wir die dunklen Reiche, unsere Waffen sind mannigfaltig wie unsere Pläne. Doch unser Ziel eint uns. Wo immer wir sein werden: Die Götter sind mit uns, solange wir mit ihnen sind.“

Die Augen der Leitwölfin fixieren euch noch immer – eines von eisblauer, eines von bernsteingelber Farbe. Dann legt sie den Kopf in den Nacken und ruft ihr Rudel zum Aufbruch. Auch Viala löst sich von Nikalja und läuft zu der Wölfin mit dem kupferrot-weißen Fell. Dann bricht das Rudel auf – und verschwindet kurz darauf hinter den nördlichen Hügeln.

### Meisterinformationen:

Schildern Sie dem Helden, der das Firunamulett trägt, daß es wohlige Wärme ausstrahlt und ihn mit Mut und Zuversicht durchflutet, als die Wölfe hinter den Hügeln verschwinden.



# Der Rückweg in Kürze

## *Allgemeine Informationen:*

Der Rückweg durch das Eisreich ist nicht leichter als der Hinweg. Noch immer zerren Kälte, Erschöpfung und Hunger an euch. Einige Mitglieder der Sippe haben offensichtlich den Verstand verloren, immer wieder hallen ihre Schreie über das Eis. Und nur langsam, ganz langsam, wird euch bewußt, was ihr überlebt habt. Auch den Nivesen erschließt sich erst nach und nach das volle Ausmaß ihres Verlustes – sie haben den Großteil ihrer Sippe, vielleicht sogar fast ihren ganzen Stamm verloren; sie sind ihrer Kultur, ihres Lebensraums beraubt worden.

Doch als ihr nach Tagen endlich die Eisgrenze passiert, als ihr das erste Mal – seit Jahren, wie euch scheint – wieder die Geräusche der Tiere, das Rascheln des Unterholzes hört, als ihr die Strahlen der Praiosscheibe auf euren ausgezehnten, verfrorenen Körpern spürt, einer Praiosscheibe, die euch mit einem Mal wieder wärmt und nicht schmerzt, als ihr die unzähligen Blumen seht, die vielen Bienen und Schmetterlinge, da wird euch mit aller Macht bewußt: Es ist Sommer!

Als ihr die erste größere Rast an einer kleinen, klaren Quelle inmitten eines Meeres von weißen und rosafarbenen Blüten macht und kleine Fische euch umschwimmen, als ihr euch das erste Mal seit Ewigkeiten wieder waschen könnt ...

Da erst bemerkt ihr langsam, wie die Spannung der Alpträumwelt von euch abfällt. Und auch die ersten Nivesen scheinen wie aus einem Traum

zu erwachen. Und in das Weinen um euch her mischen sich immer wieder Freudenrufe: „Wir leben!“

„Am Ende“, sagt Niinaljok, der unbemerkt an eure Seite getreten ist, „wird finden zusammen, was gehört zusammen. So hat gesagt Kailäkinnen. Wir leben. Können finden, was uns bestimmt durch Himmelswölfe. Ihr habt geholfen so viel – habt gegeben so viel – uns. Ihr vielleicht eines Tages doch laufen mit Wölfen in Ewiggrüner Ebene – mit Sippe der Lieska-Jaärna! Die nicht tot durch euch!“

Und der Juttu schließt euch in seine großen Arme, und auch Nikalja, die nahe bei euch auf einem Stein sitzt, lächelt euch zu und leckt sich mit der Zungenspitze über die kleinen, spitzen Eckzähne, mit denen sie gerade einem Fisch den Kopf abgebissen hat ... Als sie euren befremdeten Blick bemerkt, wirft sie euch lachend den kopflosen Fisch entgegen: „Ihr nehmen! Geben genug! Wir teilen Schmerz, wir teilen Leid – wir auch teilen Beute!“ Und mit einer flinken Bewegung springt sie erneut in das klare Wasser, um einen weiteren Fisch zu fangen. Doch dieses Mal kommt ihr der kleine Genko zuvor – mit vor Stolz geschwellter Brust hält er Nikalja seinen Fang entgegen.

## *Meisterinformationen:*

Freilich können Sie die Rückreise Ihrer Helden durch das Eisreich auch ausspielen. Viele Anregungen hierzu finden Sie in den vorangegangenen Kapiteln und natürlich in der Box **Borbarads Erben**.

## Wieder in Ouenmas ....

### Der Kreis schließt sich – Im Kloster der Marbiden

#### *Meisterinformationen:*

Zurück in Ouenmas werden sich Ihre Helden sehr wahrscheinlich wieder an Damiano, den Hesinde-Geweihten wenden. Dieser befindet sich, so können Ihre Helden im Neumond erfahren, bei dem kleinen Nivesen Valen im Kloster der Marbiden. Auch etliche der Nivesen brauchen den Beistand der Marbiden – und so haben Sie als Meister nun die Gelegenheit, die Prophezeiung vom Anfang wahr werden zu lassen.

#### *Allgemeine Informationen:*

Wieder steht ihr vor den Toren des Klosters, wieder erblickt ihr die Schnitzerei der Frau mit den gütigen, wissenden Augen, die das Boronsrad in Händen hält, vernehmt den dunklen Ton der Glocke. Kailäkinnen ist mit seiner Sippe noch nicht zurückgekehrt, und da die Nivesen weder Zelte noch Heimstatt mehr haben, haben die wenigen Überlebenden euch in die Stadt begleitet. Auch sie stehen nun mit großen, angstvollen Augen vor den Toren des Klosters. Eine Marbidin öffnet euch. Mit gütigen Augen läßt sie ihren Blick über die zerzauste, gebeutelte Gruppe gleiten. Ihr Blick bleibt an dem Helden, dem Sie zu Anfang die Vision gaben, hängen, der eine der wahnsinnigen Nivesinnen in seinen Armen hält. Als die Marbidin die Leere in den Augen der Nivesin bemerkt, verändert sich ihr Gesichtsausdruck. Ihre Augen sind für einen kurzen Moment schreckensgeweitet. Segnend hebt sie ihre Hand und flüstert mit zitternder Stimme: „Möge Boron mit Euch sein! Möge der, der am Ende des Weges steht, Euch das Grauen der letzten Wochen vergessen machen und Eure Seelen heilen ...“ Dann fängt sie sich wieder und murmelt: „Ich

erkenne Euch. Ihr wart mit Bruder Damiano hier und habt den kleinen Nivesenjungens gebracht. Kommt herein. Hier seid Ihr in Sicherheit.“

#### *Spezielle Informationen:*

Es handelt sich um dieselbe Frau, der Ihre Helden am Anfang bei der Stickarbeit begegneten.

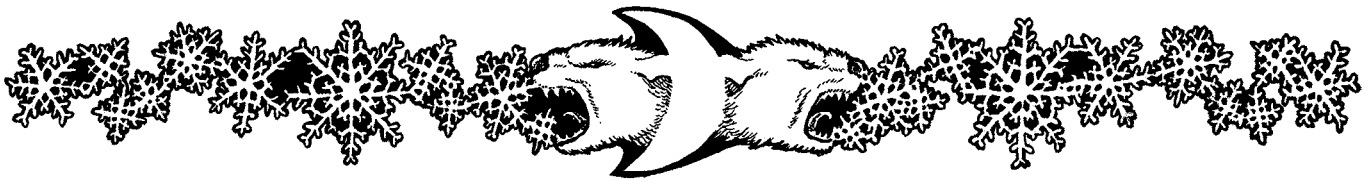
### Damiano erzählt

#### *Allgemeine Informationen:*

Während man in einem der großen Speisesäle Platz für euch und die Nivesen macht und euch Decken, Kissen, Nahrung und Wein bringt, verspricht man euch, nach Damiano zu schicken. Und tatsächlich betritt der Geweihte kurz darauf den Saal. Ein kurzer Blick auf euch und die Nivesen läßt das Lächeln in seinem Gesicht gefrieren. Doch kurz darauf macht sich Erleichterung breit, als er Niinaljok, Nikalja, Genko oder Jeini erkennt und auch euch wohl auf sieht. Er begrüßt jeden einzelnen mit einer herzlichen Umarmung, ehe er sich zu euch und Niinaljok und Nikalja setzt, um sich eure Geschichte anzuhören. Derweil werden die Wahnsinnigen von den Marbiden herausgeführt, und langsam erstirbt das Jammern und Wimmern, das auch in den letzten Tagen noch euer stetiger Begleiter gewesen ist. Erstmals kehrt Ruhe ein – vollkommene Ruhe: ein Geschenk Alverans!

#### *Spezielle Informationen:*

Damiano lauscht euch aufmerksam und mit immer besorgterem Mienenspiel. Als ihr geendet habt, sieht er euch mit aufrichtiger Hochachtung an: „Ihr habt meine uneingeschränkte Bewunderung. In Anbetracht



dessen, was ihr berichtet habt, ist es ein Wunder, daß auch nur einer von euch lebend entkommen ist. Und in Anbetracht des Feindes, der hinter all dem steht, ist eure Leistung noch beträchtlicher. Ihr seid, den Göttern sei es gedankt, Überlebende! Ihr habt ein Recht, zu erfahren, was auf Dere vor sich geht. Fragt mich; fragt mich, was immer ihr wissen wollt. Ich werde euch Rede und Antwort stehen, soweit ich es vermag. Egal, was man uns, den Geweihten, anempfohlen hat: Männer und Frauen wie ihr werden helfen können! Wir brauchen Männer und Frauen wie euch. So fragt, fragt denn, meine teuren Freunde.“

*Meisterinformationen:*

Folgendes kann Damiano Ihren Helden und den Nivesen sagen:

—Uriel von Notmark hat sich (wohl schon bei der Schlacht von Ochs und Eiche) mit Borbarad verbündet und zieht nunmehr durchs Bornland, eine Spur der Verwüstung hinterlassend. Die Lage in Tobrien ist finster: Ysilia ist gefallen, und das Schwert der Schwerter und der Reichsbehüter des Mittelreichs sammeln das Heer, um gegen die Schwarzen Horden anzutreten. Damiano nennt den Helden einen Ort, an dem sie sich melden können, wenn sie mit in die Schlacht ziehen möchten. (Sie hätten demnach die Chance, Ihre Helden an einer der großen Schlachten Aventuriens teilnehmen zu lassen: der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden, die zu Beginn des Jahres 28 Hal geschlagen wird. Details zu dieser Schlacht und zum von Uriel angezettelten Bürgerkrieg im Bornland finden Sie in Ulrich Kiesows Roman **Das zerbrochene Rad**.)

—Um wen genau es sich bei jener Glorana handelt, weiß der Geweihte nicht. Er wird sich umhören, befürchtet aber, daß Paavi und andere Städte in Gefahr sind. Er wird in jedem Fall versuchen, die Geweihten zu warnen und herauszufinden, was im hohen Norden vor sich geht. (Hier haben Sie als Meister wiederum die Möglichkeit, ein weiteres Abenteuer anzuknüpfen: Es wird sich sehr bald herausstellen, daß viele Menschen in Bjaldorn eingeschlossen sind. Auch hier könnten Ihre Helden zur Hilfe eilen. Dieses Abenteuer finden Sie im **Aventurischen Boten** Nr. 71.)

—Den Namen Jaren Feuermal kennt Damiano. Er kann den Helden mehr über dessen Hintergrund (s. **Dramatis Personae**) erzählen. Daß der Feilscher, dessen Name ihm bis dato unbekannt war, entkommen ist, macht Damiano Sorgen.

—Bei der Wölfin, der ihr begegnet seid, soll es sich Gerüchte halber um ein Götterkind handeln. Genaueres hierzu vermag Damiano nicht zu sagen.

—Das Eisreich ordnet er – so die Helden nicht bereits selbst darauf gekommen sind – mit schauernder Stimme Nagrach, dem dämonischen Widerpart Firuns, zu. Er vermutet – zurecht –, daß entweder Borbarad selbst oder jene Glorana mit dem Erzdämon einen Pakt eingegangen sein muß.

—Auch über Thargunitoth und den Morcan kann Damiano den Helden Fragen nach Ihrem meisterlichen Gutdünken beantworten.

—Damiano wird die wichtigen Personen Aventuriens von den Berichten Ihrer Helden in Kenntnis setzen und die Erfahrungen Ihrer Helden weitergeben. Auch wird er versuchen, einige Warnungen im *Aventurischen Boten* publik zu machen – was auch tatsächlich geschieht.

Kurz und gut: Sorgen Sie dafür, daß Ihre Helden gut informiert in ihre nächsten Abenteuer starten. Denn sie dürften die ersten gewesen sein, die das Nagrachreich erkundet und die Kunde von seiner Ausbreitung weitergetragen haben. Sie dürften die ersten gewesen sein, die den Namen Glorana mit den Veränderungen im Norden in Verbindung gebracht haben – auch wenn sie diesen Namen noch nicht zuordnen können.

Ihre Helden haben Entscheidendes geleistet – und dieses Gefühl sollten Sie als Meister ihnen durch Damiano vermitteln. (Freilich auch durch Kailäkinnen, denn wenn der alte Schamane und sein Stamm wieder in das Sommerlager nach Ouveumas zurückkehren, wird es – trotz der Verluste – ein rauschendes Fest geben – und Ihre Helden dürfen wieder an der Seite des Schamanen in der Schwitzhütte Platz nehmen, als Ehrengäste. Doch bis dahin gibt es noch viele Schlachten zu kämpfen ...)

## Der Mühen Lohn

*Meisterinformationen:*

Nun haben Ihre Helden auch dieses Abenteuer – hoffentlich ohne größere Schäden – überstanden, und ihnen gebührt, genauso wie Ihnen als Meister, ein großes Lob! Doch der Stoff, aus dem die Helden sind, wächst nicht vom Lob allein. Folgendes haben Ihre Spielercharaktere an Erfahrung hinzugewonnen:

Geben Sie jedem Ihrer Spieler pauschal **450 Abenteuerpunkte**.

Darüber hinaus haben Ihre Helden etliches in diesem Abenteuer erlernt, was Ihnen Freiwürfe auf verschiedene Talente ermöglicht. Sollten Sie als Meister bei speziellen Charakteren der Meinung sein, daß andere Talente als die von uns angegebenen innerhalb des Spieles besonders geschult wurden, tauschen Sie bei den entsprechenden Helden einige Würfe nach Ihrem Gutdünken aus. Dennoch sollte die Anzahl der Freiwürfe bei jedem der Helden die unten genannten nicht überschreiten. Freie Talentsteigerungsversuche:

—einmal **Götter und Kulte** (für den Zugewinn an Wissen über

den Glauben der Nivesen und über das Reich Nagrachs und Thargunitoths)

—einmal **Geschichtswissen**, denn die Helden haben etliches über die aktuelle und die vergangene Geschichte Aventuriens erfahren.

—zweimal **Wildnisleben** (für ihr Überleben in Nagrachs Reich)

—zweimal **Orientierung** (ebenfalls für das Nagrachreich und die Flucht nach dem Ausbruch)

—sowie zweimal **Sprachen kennen** (muß für Nivesisch verwendet werden), wenn Ihre Helden sich bemüht haben, das Nivesische zu erlernen.

Zu guter Letzt haben Ihre Helden mit einem Wurf die **Möglichkeit, ihren Totenangst-Wert permanent um einen Punkt zu senken**. Fällt bei diesem Wurf jedoch eine 11 bis 20, steigt der TA-Wert statt dessen permanent um einen Punkt an.

**Gleiches gilt für den Aberglauben-Wert** der Helden (Senken oder Steigern eines Punktes).



# Anhang 1: Dramatis Personae

## Die Guten – Die Sippe Niinaljoks

**Anmerkung:** Die Werte Damianos und Kailäkinnens sind für dieses Abenteuer nicht von Belang. Sollten Sie sich dennoch haben wollen, so finden Sie sie in der Box **Rauhes Land im hohen Norden**.

Die Beschreibungen der Nivesen sind zweigeteilt. Der eine Teil beschreibt bereits an dieser Stelle – damit Sie als Meister die Beschreibungen der Sippenmitglieder schnell greifbar haben – ihre größten Ängste und ihren schlimmsten Aberglauben, also unter dem Strich ihr Verhalten in der Welt des Morcanen, das ja erst im späteren Verlauf des Abenteuers zum Tragen kommt. Ein weiterer Teil beschreibt ihr Verhalten in der 'normalen' Welt, also auf der Anreise mit Ihren Helden.

### Nikalja, die Schamanin

Nikalja (nuj.: Rauhreifwelpen) ist erst seit etwa einem Jahr Schamanin der Sippe; mit ihren etwa 30 Jahren ist sie für eine Schamanin sehr jung. Nikaljas Haar war schon von Geburt an eisgrau, ihre lebendigen, bernsteinfarbenen Augen jedoch bilden dazu einen bestechenden Kontrast. Sie trägt Fellkleidung und hat auch etliche Fellstreifen in ihr hüftlanges Haar eingeflochten. Als kleine, quirlige Person von schier unermüdlicher Ausdauer und Neugierde macht sie ihrem Namen alle Ehre. Trotz ihres offenen Interesses allem Neuen gegenüber ist Nikaljas Ein und Alles die Sippe. Sobald diese in Gefahr schwebt oder ihres Rates bedarf, läßt Nikalja alles andere stehen und liegen. Und dann wird auch klar, weshalb die Lieska-Jäärna sie zu einer ihrer Sippenschamaninnen erwählt haben, denn auch wenn sie in ihrem Naturell ansonsten eher der Himmelswölfin Arngrim gleicht, der temperamentvollen Botin des Frühlings und des Lebens, so kennt sie, wenn es um das Wohl ihrer Sippe geht, keine Kompromisse. Eiskalt wie das Herz Firngrims handelt sie dann und wird nichts und niemanden schonen, der ihrer Sippe ein Leid getan hat, und kämpfen bis zum letzten – auch bis zu ihrem eigenen Tod. Nikalja wurde nicht bei den Nivesen geboren, und die meisten der Sippe vermuten, daß ihre Mutter eine Wölfin gewesen ist. Tatsächlich gehört auch Nikalja zu den Nivesen, die sich in einen Wolf verwandeln können. Dies äußert sich auch in ihren leicht spitzigen Eckzähnen und in einem manchmal sehr fremden und tierhaften Verhalten.

**Besonderes:** Nikalja hat eine nach Ihren meisterlichen Wünschen begrenzte Menge an heilenden, wärmenden, Erfrierungen vorbeugenden etc. Kräutern bei sich. Da dieses Abenteuer in vielen Teilen aus Bausätzen besteht und wir nicht wissen, welche und wie viele Kämpfe Ihre Helden erleben werden, haben Sie als Meister mit Nikalja die Möglichkeit, gerade eben so viel Heilkräuter zu verteilen, wie es Ihnen eben nötig erscheint, um Ihre Heldengruppe am Leben zu erhalten. Freilich ist auch Nikaljas Vorrat kein Faß ohne Boden – sie muß auch noch die anderen Nivesen versorgen und gibt heilende Tränke oder Kräuter nur in kleinen Mengen heraus – und nur, wenn es wirklich notwendig ist.

**In der Welt des Morcanen:** Nikaljas größte Angst ist es, hilflos zusehen zu müssen, wie ihrer Sippe ein Leid geschieht, und nicht eingreifen zu können. Sie hat der alten Schamanin auf dem Sterbebett geschworen, die Sippe zu beschützen und ihr und den Karenen, sollten sich Kailäkinnens Prophezeiungen bewahrheiten, neue Weidegründe zu suchen. Die junge Schamanin hat die Tote aufrichtig geliebt, schließlich hat sie alles von ihr erlernt. Außerdem erträgt sie es nicht, in engen Räumen eingeschlossen zu sein. Ein Teil von ihr ist wölfisch – und der braucht das weite, offene Land wie die Luft zum

*Atmen. Wenn Nikalja eingeschlossen ist, behält sie nur unter allergrößter Anstrengung die Beherrschung (Selbstbeherrschungs-Probe +8) und verwandelt sich ansonsten – auch gegen ihren Willen – in einen Wolf, der sich in jedem Fall seinen Weg ins Freie kämpfen wird.*

#### Nikalja

<b>MU</b> 15	<b>KL</b> 15	<b>IN</b> 15	<b>CH</b> 13	<b>FF</b> 8	<b>GE</b> 10	<b>KK</b> 11
<b>AG</b> 1	<b>HA</b> 2	<b>RA</b> 8	<b>TA</b> 1	<b>NG</b> 7	<b>GG</b> 3	<b>JZ</b> 4
<b>ST</b> 9	<b>MR</b> 13	<b>LE</b> 41	<b>AE</b> 47			
<b>RS</b> 3 (Leder)		<b>AT/PA</b> 15/12 (Knochenkeule 1W+3)				

**Geb.:** 994 BF

**Größe:** 75F.

**Haarfarbe:** eisgrau

**Augenfarbe:** bernsteingelb

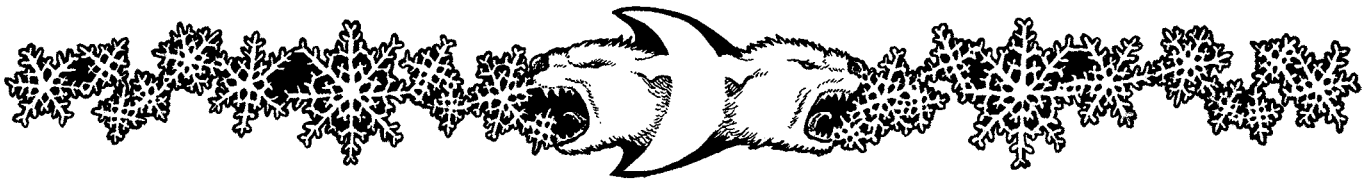
**Herausragende Talente:** Körperbeherrschung 9, Tierkunde 10, Wildleben 10, Prophezeien 10, Menschenkenntnis 7, Heilkunde Seele 9, Heilk. Krankheit 8, Heilk. Wunden 10, Singen 7. Nikalja versteht Garethi, spricht es aber mit sehr starkem nivesischem Akzent.

**Magie:** alle allgemeinen und speziellen Schamanenrituale je nach Meisterentscheid; auf die Wirkung ihrer Knochenkeule sind 15 ASP verwendet worden, die Sie nach Belieben verteilen können.

### Niinaljok, der Häuptling

Niinaljok ist ein gutmütiger Riese von 96 Fingern Größe, dessen dickes, braunrotes Haar fast seinen ganzen Körper bedeckt. Der lange Bart hängt ihm bis auf den Bauch, und seine struppigen Haarmengen und buschigen Brauen verdecken nahezu den Rest seines Gesichtes. 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 sind seine herausstechenden Eigenschaften. In den 50 Sommern, die sein Leben bereits währt, hat er ein hartes und entbehrungsreiches Leben geführt: Der harte Winter nahm ihm bereits drei Kinder. Doch Niinaljok hat noch nie mit sich und seinem Schicksal gehadert. Er liebt das einfache Leben, das sich dem Rhythmus der Karene anpaßt, und obwohl er mit seinem massigen Äußeren jeden auf den ersten Blick in Angst und Schrecken versetzt, künden die lustigen, hellbraunen Augen von einem zufriedenen, ausgeglichenen Menschen. Nun haben die Himmelswölfe ihm und seiner Frau Muunaj vor drei Sommern sogar noch eine Tochter geschenkt. Die kleine Naaji ist ein kräftiges und fröhliches Kind und Niinaljoks ganzer Stolz.

**In der Welt des Morcanen:** Niinaljoks größte Angst ist, daß er das Leben mit seiner Sippe und den Tieren aufgeben und eingesperrt in den Mauern einer Stadt leben müßte. Er liebt das weite, flache Land des Nordens über alles. Ruhe und inneren Frieden zieht er aus seinem Glauben an die Himmelswölfe. Er ist sich seiner größten Ängste nicht bewußt, da er beides – das Leben in einer Stadt und eine mögliche Nichtexistenz der Himmelswölfe – für schlichtweg undenkbar hält. Wird er mit seinen Ängsten konfrontiert, reagiert er zuerst mit ratlosem Erstaunen. Reizt man ihn bis aufs Blut – was noch niemandem gelungen ist – wird er zu einer rasenden Bestie. Sollte dies dem Morcanen gelingen, wird Niinaljok innerlich daran zerbrechen, und es wird eine lange Zeit des Einfühlungsvermögens und der großen Kunst der Seelenheilkunde bedürfen, bis der Häuptling wieder zu sich selbst zurückfindet. Schildern Sie Niinaljok so lange wie irgend möglich als einen innerlich gefestigten



Menschen, der dem Alptraum um ihn her keinen Glauben schenkt und auch in der schlimmsten Situation versucht, einen gütlichen Ausweg zu finden.

<b>Niinaljok</b>						
<b>MU</b> 15	<b>KL</b> 12	<b>IN</b> 9	<b>CH</b> 12	<b>FF</b> 10	<b>GE</b> 11	<b>KK</b> 18
<b>AG</b> 4	<b>HA</b> 3	<b>RA</b> 6	<b>TA</b> 4	<b>NG</b> 1	<b>GG</b> 3	<b>JZ</b> 0
<b>ST</b> 11	<b>MR</b> 3	<b>LE</b> 75				
<b>RS</b> 3 (Leder)		<b>AT/PA</b> 15/15 (Stoßspeer 2W+6)				
<b>Geb.:</b> 964 BF		<b>Größe:</b> 96F.				
<b>Haarfarbe:</b> rotbraun		<b>Augenfarbe:</b> hellbraun				
<b>Herausragende Talente:</b> Wildnisleben 14, Tierkunde 10, Orientierung 13, Wettervorhersage 14, Abrichten 11, Lehren 12, Zechen 8. Niinaljok spricht perfekt Norbadisch; das Garethi beherrscht er gut genug, um sich über das Gröbste zu verständigen.						

### Viala, die Nieijaa

Viala wird erst in der Welt des Morcanen zur Heldengruppe stoßen (s. **Vialas Erscheinen**, S. 33). Sie ist eine Nieijaa, ein 'heiliges Wesen'. Ihre Mutter war eine Nivesin, ihr Vater ein Rauhwolf. Die Heiligen Wesen werden stets in der Gestalt des Vaters geboren und können diese angebotene Gestalt Zeit ihres Lebens nicht ändern.

Ihre Mutter war die alte Schamanin der Sippe, und die Nieijaa fühlt sich der Sippe ihrer Mutter noch immer sehr verbunden. Sie stößt jedes Jahr dazu, wenn die Sippe an der Heimat der Wölfe vorbei in ihr Sommerlager zieht. Seit dem Tod ihrer Mutter hat Viala eine besonders enge Bindung zu der jungen Schamanin Nikalja. Die Wölfin kann sich mit den Nivesen verständigen und versteht ihre Sprache; die Helden wird sie jedoch nicht als zum Rudel gehörig akzeptieren. Wenn sich aber einer der Nivesen für diese einsetzt, wird die Wölfin sie auch nicht angreifen, sondern sich damit begnügen, sie mit Skepsis und Mißtrauen zu behandeln.

Viala weiß um die Gefahren des Eisreiches und fühlt intuitiv seine dämonische Natur. Zudem ist sie bis vor kurzer Zeit mit dem Iloinens Rudel gezogen. Allein schon aus diesem Grund wird sie ohne Rücksicht auf ihr eigenes Leben alles angreifen, was dämonischer Natur ist. Von dem Wolfsrudel der Ifrinstochter hat Viala sich erst vor kurzer Zeit getrennt, da sie sich um die Sippe ihrer Mutter sorgte.

Sie hält sich in dem Augenblick, in dem der Morcan die Helden und die Nivesen in seine Alptraumwelt entführt, in unmittelbarer Nähe des Lagers auf. Da Viala nicht vollkommen wölfisch, sondern zur Hälfte menschlich ist, folgt auch ihre Seele dem verderbten Ruf des Dämons – nicht so ihr Wolfskörper: Dieser verbleibt, von den Schurken Feuermals unbemerkt, unweit des Lagers der Lieska-Jaärna. In dem Moment, in dem die Helden die Seelen der Nivesen befreien, fährt auch die Seele des Heiligen Wesens zurück in den Körper. Somit ist es Viala möglich, Iloinens Schwanentochter zu alarmieren.

**In der Welt des Morcanen:** Man sagt, die wölfischen Nieijaa beherrschen die Menschensprache und können aufrecht gehen. Man sagt auch, sie würden sich nur anderen Heiligen Wesen dergestalt offenbaren. Wir können nicht mit Sicherheit sagen, ob diese Vermutungen der Wahrheit entsprechen. Tatsache ist, daß Viala in der Welt des Morcanen eine andere Gestalt angenommen hat – und sei es nur deshalb, weil der Morcan weiß, daß es das ist, womit er die Seele der Wölfin am meisten quälen kann. Tatsache ist: Viala hat in der Alptraumwelt eine menschliche Gestalt. Gefangen in einem fremden Körper und in ihrem schlimmsten Alptraum, erscheint die nackte, junge Frau kurz nach den Helden im Lager der Nivesen. Nur Nikalja erkennt sie als das, was sie ist. Und auch die junge Schamanin ist entsetzt: Weiß sie doch, daß, sollte Viala auf immer in dieser Gestalt gefangen sein, die Wölfin ihre Kraft als

Heiliges Wesen und somit ihren Kontakt zu den Himmelswölfen verloren haben und niemals wiederfinden wird.

In der Welt des Morcanen hat Viala das Äußere einer etwa 20jährigen Frau mit langem, silberweißem Haar und roten Augen. Eine Eigenart aber ist ihr dennoch geblieben: Da die Wölfin in derart fremden Bildern denkt, verstehen sie auch in der Alptraumwelt nur jene Helden, die der nivesischen Sprache mächtig sind.

Vialas schlimmster Alptraum ist ihre neue Gestalt. Die Wölfin ist anfangs sehr hilflos und vermag sich nur schwer in ihrem neuen, ihr unbekanntem Körper zurechtzufinden. Nach einigen Stunden aber wird ihr die Verzweiflung mehr und mehr dazu verhelfen, auch ihren neuen Körper zum Kampf zu nutzen – denn das ist ihre Hauptreaktion auf die feindliche Umwelt, in der sie sich befindet.

#### Viala als Rauhwölfin

**MU** 16   **LE** 40   **RS** 3   **AT/PA** 14/6   **AE** 15  
**TP** 1W+3\*   **MR** 10

\*) Da Viala ein magisches Wesen ist und mit ihren Zähnen und Klauen kämpft, ist sie in der Lage, auch dämonische Kreaturen zu verletzen.

**Magie:** Viala beherrscht den **Wolfsruf** (s. **Magie des Schwarzen Auges**, S. 81).

#### Viala in der Welt des Morcanen

Beachten Sie in jedem Fall, daß es sich bei Viala um eine Wölfin handelt, die sich zum ersten Mal in einer menschlichen Gestalt befindet. So erklären sich auch ihre auf den ersten Blick sonderbar anmutenden Werte ...

**MU** 16   **KL** 10   **IN** 13   **CH** 14   **FF** 4   **GE** 17   **KK** 12  
**AG** 4   **HA** 3   **RA** 10   **TA** 2   **NG** 1   **GG** 0   **JZ** 10  
**MR** 10   **LE** 35   **RS** 0   **AT/PA** 10/8

**Größe:** 86F.   **Haarfarbe:** weiß   **Augenfarbe:** rot

**Herausragende Talente:** Wildnisleben 16, Tierkunde 18, Orientierung 13, Wettervorhersage 14, Spuren lesen 14, Menschenkenntnis 3 (Wenn die Helden versuchen, mit Viala zu kommunizieren, machen Sie stets eine Probe, um zu ermitteln, ob Viala versteht, was die Helden von ihr wollen und ihr Verhalten nicht fälschlicherweise als Angriff oder Bedrohung interpretiert.)

**Magie:** In ihrer menschlichen Gestalt verfügt Viala immer noch über Magie, ist sich dieser aber nicht bewußt und kann sie nicht anwenden. Auch dies ist ein Teil der Qualen des Morcanen – denn schließlich ist es genau das, vor dem sie sich fürchtet: ihr inneres Selbst, ihre Verbindung zu den Himmelswölfen zu verlieren.

### Der Rest des Stammes

Die Werte der im folgenden beschriebenen und aller anderen Nivesen entnehmen Sie bitte dieser Tabelle:

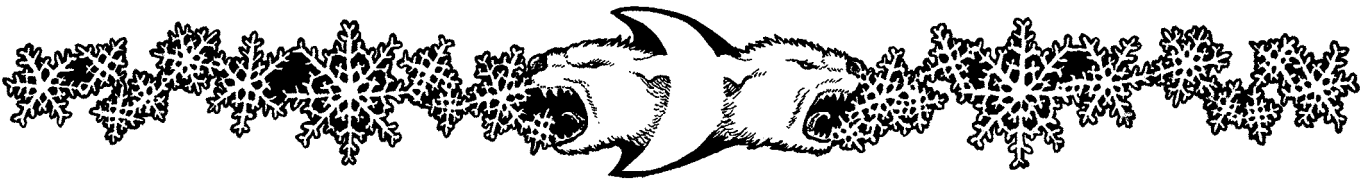
#### Ein nivesischer Jäger

**MU** 13   **LE** 40   **AT/PA** 13/10   **RS** 3 (Leder)   **MR** 1

#### Ein nivesischer Hirte

**MU** 12   **LE** 30   **AT/PA** 11/10   **RS** 3 (Leder)   **MR** 0

Die herausragenden Talente aller Nivesen sind natürlich die Natur- und einige Handwerkstalente. Ihr Aberglaubenwert liegt bei 7. Einige Nivesen sprechen mehr oder weniger gut Norbadisch, die meisten verstehen einige Brocken Garethi, da vor drei Götterläufen der



Hesinde-Geweihete Damiano (den Ihre Helden ja bereits kennengelernt haben) ein Jahr lang mit ihnen zog, um ihr Leben zu erforschen. Ob Sie jemanden einbauen wollen, der die Sprache der Helden perfekt beherrscht, bleibt Ihnen als Meister überlassen.

### Genko, ein Jäger

Genko zählt gerade einmal 14 Sommer; der Junge mit dem roten Wuschelhaar, den strahlenden Augen und den vielen Sommersprossen ist ein geschickter Jäger, der durch seinen noch kleinen Wuchs etliche Vorteile bei der Jagd hat. Er ist ein Meister im *Schleichen* und *Fährtsuchen* und hat eine schier unendliche Ausdauer, wenn es um das Belauern einer Beute geht.

**In der Welt des Morcanen:** *Genkos Eltern starben vor zwei Jahren. Der Junge ist, wie alle Nivesen, extrem abergläubisch. Seine größte Angst ist die Rückkehr der Geister seiner Eltern. Denn schließlich möchte er unter anderem deshalb ein großer Jäger werden, um einst wieder mit ihnen vereint durch die Ewiggrüne Ebene zu ziehen.*

### Neajo und Jeini, zwei Hirten

Neajo und Jeini haben vor drei Götterläufen den Lebensbund geschlossen. Jeini ist nun schwanger. Beide sind lebenslustige Menschen, deren große Liebe dem Tanz und dem Musizieren gilt. Jeini hat eine wundervolle Stimme, mit der sie häufig alte, traurige Weisen, aber auch einige frivole Trinklieder singt, die sie von den Norbarden erlernt hat. Da sie Lieder und Geschichten sammelt und eine rasche Auffassungsgabe hat, ist ihr Geschichtswissen und auch ihre Kenntnis der aventurischen Geographie außerhalb des Nivesenlandes erstaunlich gut, auch wenn sie ihre Sippe natürlich noch nie verlassen hat. Sie beherrscht sogar einige Lieder in Garethi, die sie von dem Hesinde-Geweiheten erlernt hat. Neajo begleitet seine Frau häufig auf der Flöte oder tanzt zu ihrem Gesang. Jeinis Neugierde ist es zu verdanken, daß das Pärchen sich mit dem Gedanken trägt, die Sippe eines Tages zu verlassen, um einen 'Ausflug'

in die Wüste Khom zu machen, von der der Hesinde-Geweihete ihnen erzählt hat. Sie sind fasziniert von der Vorstellung dieser gänzlich fremden Welt, können sich aber nicht wirklich vorstellen, dort tatsächlich zu leben.

**In der Welt des Morcanen:** *Neben der Sorge um ihr ungeborenes Kind ist die größte Angst des Pärchens, versklavt zu werden. Damiano hat ihnen Geschichten aus Al'Anfa erzählt und die beiden Nivesen graust es allein bei dem Gedanken, daß ein Mensch einem anderen so etwas schlimmes antun könnte.*

### Schmalrik

Schmalrik ist ein drahtiges, kleines Männchen von etwa 50 Jahren, das trotz seiner Liebe zum Essen niemals zuzunehmen scheint. Er kann Berge verdrücken und es wölbt sich noch nicht einmal das kleinste Bäuchlein unter seinem ledernen Wams. Seine große Liebe gilt dem Käämi, einem hochprozentigen Schnaps aus vergorener Karenmilch, dem er eifrig zuspricht und mit dem auch sein Essen stets 'verfeinert' wird. Schmalrik ist immer zu einem Scherz aufgelegt (Wortwitze sind seine Spezialität), und er hat von Damiano das Boltanspiel erlernt, für das er in jeder freien Minute einen Mitspieler sucht – und leider nur allzu selten findet.

**In der Welt des Morcanen:** *Schmalrik wird lange Zeit brauchen, um zu erkennen, daß der sich verdichtende Alptraum um ihn her Wirklichkeit und nicht eine unangenehme Nebenwirkung des Rausches ist. Er ist ein guter Freund von Niinaljok und wird sich so lange nicht aus der Ruhe bringen lassen, wie auch der Häuptling ruhig bleibt. Bis zu diesem Zeitpunkt regiert er auf das Grauen um ihn her mit immer weiter steigender Fröhlichkeit und immer schlechteren Scherzen, die ab einem gewissen Punkt die Schlußfolgerung nahelegen, der Koch habe den Verstand verloren. In Wahrheit aber hält Schmalrik es mit Rotschweif, dem schlauen Sohn des Himmelswolfs Gorfang: Er beobachtet einige Zeit das Geschehen, aber als schlußendlich sogar der besonnene Häuptling den Verstand zu verlieren scheint, wird Schmalrik endgültig klar, daß irgend jemand oder irgend etwas versucht, sie alle in den Wahnsinn zu treiben. Von diesem Moment an versucht er selbst, der Irreste von allen zu sein, um sich so Zeit zum Nachdenken zu verschaffen.*

## Die Bösewichter

### Hintergrund Jaren Feuermals und Oleks

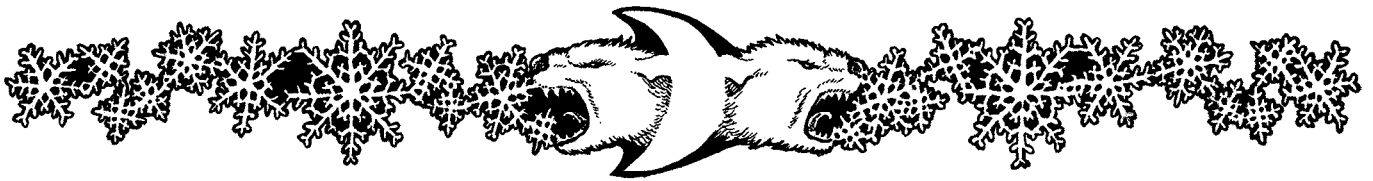
Feuermal wuchs als Sohn einer freien Bürgerfamilie (Fana) in Al'Anfa auf. Er studierte in Mirham, wo mehrere Meinungsverschiedenheiten mit dem Akademieleiter Salpikon Savartin und seine Neigung zu obskuren Experimenten mit Körpern von Toten dazu beitrugen, daß sich Jaren mit seiner Arbeit der Dunklen Halle der Geister zu Brabak verschrieb. Jaren war im Jahre 970 BF an der Brandkatastrophe im Stadtzentrum von Al'Anfa beteiligt (s. Al'Anfa, S. 17), wurde allerdings bei dem Attentat selbst schwer verletzt, so daß sein Gesicht heute nur noch ein entsetzliche Fratze ist. (Da diese Verletzung von einer niederhöllischen Kreatur stammt, half ihm Heilmagie gegen diese Entstellung nicht. Auch der IMAGO TRANSMUTABILE konnte, vielleicht auf Einwirken seiner Herrin Thargunitoth, Feuermals Schönheit nicht wiederherstellen.) Sein Mundbereich mitsamt der Lippen ist komplett verbrannt, und nur noch ein weggebranntes Loch als Schlund ist vorhanden. Das restliche Gesicht ist mit dichten, geschwellenen Brandwunden überzogen, ein Teil der Nase fehlt. Jaren hatte seinen Beinamen teuer erkauf und mußte fliehen, in den nächsten Jahren ständig gesucht von geworbenen Meuchlern und Zauberkundigen der einflußreichen Al'Anfaner Familien,

die das dämonische Feuer um einen Großteil ihres Besitzes oder ihrer Verwandten gebracht hatte.

Als Borbarad nach Dere zurückkehrte, wurde Feuermal klar, daß sich Großes in Aventurien tun würde und er dringend daran teilhaben wollte. Er gehörte zu den ersten, die sich dem Dämonenmeister verschrieben, und war auf Maraskan, in Tobrien und im Bornland tätig.

Unterstützung bei seiner Arbeit fand Jaren in dem – selbst für Grolme widerwärtigen – Feilscher Olek, der, ebenfalls verschlagen und auf seinen Vorteil versessen, die Seite des Verdammten gewählt hatte. Feuermal schloß schon früh einen Pakt mit Thargunitoth, um mitzuhelfen, dem Dämonenmeister noch mehr untote Diener aus den Gräften und Borongarnern der





verwüsteten Dörfer und Städte im Osten zu verschaffen. Dabei ging es Jaren Feuermal weniger um die Kontrolle der Untoten, sondern vielmehr um die zweite, häufig vernachlässigte Macht Tjikools, der Macht über Alpträume. Durch den Pakt mit Thargunitoth wurde ihm auch 'ewiges Leben' versprochen, doch schon bald bemerkte er die langsame, sichtbare Verwandlung in einen Untoten. Als Feuermal von den Plänen Gloranas und von den Eigenschaften des Theriaks hörte, entschloß sich der Magier, mit Olek in den Norden zu gehen, um etwas von der legendären Lebenskraft Sumus für sich zu gewinnen (s. **Borbarads Erben**), in der Hoffnung, die Nachteile des Paktes mit Thargunitoth und seiner Entstellung aufzuheben.

**Magister Jaren Feuermal, Magier und Thargunitoth-Paktierer**

**MU 16 KL 15 IN 15 CH 13 FF 11 GE 11 KK 10**  
**AG 1 HA 2 RA 2 TA 0 NG 5 GG 6 JZ 3**  
**ST 13 MR 10 LE 41 AE 71 RS 2 AT/PA 14/15 (Magierstab)**  
**Geb.:** NT 951/952 BF **Größe:** 91F.

**Haarfarbe:** glatzköpfig **Augenfarbe:** schwarz

*Herausragende Talente:* Selbstbeherrschung 10\*, Menschenkenntnis 8, Alchimie 15, Alte Sprachen (Bosparano, Altelfisch, Ur-Tulamida, Angram), Götter und Kulte 11, Magiekunde 15, Sprachen (Garethi, Zhayad, Alaanii, Nivesisch, Tulamidisch).

*Herausragende Zauberfertigkeiten (Verwandlung von Unbelebtem und Beschwörung):* Sprüche seiner Spezialgebiete gut bis meisterlich; relevante Formeln für seinen letzten Kampf sind Gardianum 9, Kampfzauber stören 12, Eigene Ängste 8, Horriphobus 6, Sensibar 12, Blitz dich find 12, Fulminictus 9, Höllenpein 7, Armatruz 9, Brenne toter Stoff 7; alle Stabzauber; weitere Sprüche nach Maßgabe des Meisters

*\*) Als Thargunitoth-Paktierer muß Jaren selbst bei lebensbedrohlichen Verletzungen keine Proben ablegen, um bei Bewußtsein zu bleiben.*

**Olek, der Feilscher**

**MU 11 KL 14 IN 14 CH 6 FF 14 GE 10 KK 5**  
**AG 2 HA 3 RA 1 TA 1 NG 5 GG 9 JZ 8**  
**MR 15 LE 24 AE 27 RS 2 AT/PA 8/9 (Schwerer Dolch)**

**Größe:** 4 Spann

**Gewicht:** 24 Stein

**Haarfarbe:** glatzköpfig

**Augenfarbe:** rubinrot

*Herausragende Talente:* Fliegen 12, Feilschen 16, Lügen 14, Schätzen 18, Menschenkenntnis 12, Wildnisleben 7, Alchimie 16, Alte Sprachen 16, Götter und Kulte 14, Magiekunde 16, Sprachen 18, Heilkunde Wunden 10, Taschendiebstahl 11, Sinnenschärfe 10, Stimmen imitieren 9

*Herausragende Zauberfertigkeiten:* Imperavi 12, Böser Blick 8, Große Gier 10, Herr über das Tierreich 15, Schabernack 9, Zunge lähmen 5, In dein Trachten 8, Blendwerk 6, Harmlose Gestalt 6, Gliederschmerzen 8, Unitatio 16; weitere Sprüche nach Maßgabe des Meisters (siehe **Bestiarium Aventuricum**, S. 229f.; **Mysteria Arkana**, S. 76)

**Die Söldner Feuermals (20)**

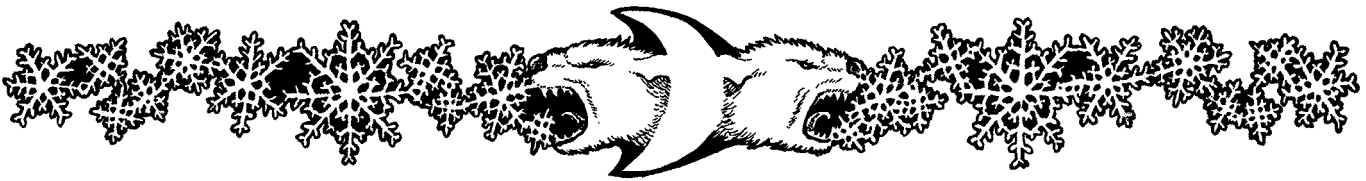
**MU 13 KL 10 IN 10 CH 9 FF 11 GE 12 KK 14**  
**AG 5 HA 6 RA 2 TA 3 NG 6 GG 8 JZ 3**  
**ST 6 MR 1 LE 56 RS 6 AT/PA 12/8 (Säbel 1W+3)**

**Fernkampf 14** (leichte Armbrust 2W+2)

*Herausragende Talente:* Klettern 10, Selbstbeherrschung 8, Sich Verstecken 9, Fährtensuche 7, Orientierung 5, Tierkunde 6, Heilkunde Wunden 7, Sinnenschärfe 8

*Ausrüstung:* Jagdspieß, Säbel, Peitsche, leichte Armbrust (20 Bolzen), Lederharnisch, Lederzeug, Lederhelm, Fellumhang, Schneeschuhe, Proviant





#### **Vielfraß, Oleks Riesenalk**

**MU 22 LE 55 RS 2 AT/PA 12/6 TP 2W+4 (Schnabel)**  
**GS 1/16 AU 70 MR 6 (von Olek bezaubert) GW 12**  
**Steinwurf 17 (TP 3W+4)**

#### **Weitere Riesenalken im Tal (3)**

**MU 18 LE 45 RS 2 AT 9/6 TP 1W+5 (Schnabel)**  
**GS 1/14 AU 60 MR -4 (folgen aber für gewöhnlich dem 'Anführer'**  
 Vielfraß) **GW 10**  
**Steinwurf 15 (TP 3W+2)**

\*) Das Ausweichen gegen die Steinwurf-Attacke ist um die Hälfte der Punkte erschwert, die der Alk beim Wurf unter seinem AT-Wert bleibt. Selbst bei einem gelungenen Sprung zur Seite nimmt der Held W6 SP durch versprengte Gesteinsbrocken, sofern der Untergrund nicht schneebedeckt ist. Bitte beachten Sie, daß die Alken auch 'Wurfmaterial' zur Verfügung haben müssen. (Näheres zu den Steinwerfern finden Sie im **Bestiarium Aventuricum** auf S.127.)

#### **Die Verstärkung aus Paavi (24)**

**MU 13 LE 45 RS 5 (Leder, Fell, teilweise Eisschild)**  
**AT/PA 13/12 (Eisspieß 1W+4) GS GST 1 AU 60 MR 1**  
**Fernkampf 13 (Langbogen 1W+4, 25 % Wahrscheinlichkeit, daß die Pfeilspitzen in der Wunde abbrechen und nochmals 1W+4 SP verursachen. Das Eis schmilzt allerdings mit der Zeit.)**  
*Herausragende Talente:* Selbstbeherrschung 7, Fährtsuche 8, Orientierung 9, Sinnenschärfe 8, Fahrzeug Lenken 6

#### **Der Nagrachpaktierer und Steuermann des Eisseglers**

**MU 15 KL 14 IN 12 CH 11 FF 12 GE 12 KK 13**  
**AG 2 HA 4 RA 2 TA 1 NG 3 GG 2 JZ 3**  
**ST 9 MR 10 LE 49 AE 55 RS 2 AT/PA 9/7 (Eisdolch, 1W)**  
*Zauberfertigkeiten (ehemaliger Druiden):* Böser Blick 7, Große Verwirrung 6, Zunge lähmen 3, Geister beschwören 8, Meister der Elemente 5, Zorn der Elemente 4, Magischer Raub 4, Eins mit der Natur 5, Dunkelheit 5

## Anhang 2: 'Problemcharaktere'

### **Die Hexe – Das Problem mit der Luftaufklärung**

Im Eisreich selbst kann Ihre Hexe nicht lange Strecken fliegen – sie würde in dem eisigen Nagrachwind nach kurzer Zeit erfrieren! Außerdem ziehen die Töchter Satuaris ihre Kraft aus der Erde. Aber die Erde des Nagracheises ist pervertierte Natur, Sumu ist der Hexe hier unendlich fern. Um Ihre Gruppe nicht noch mehr zu schwächen, als es das Eisreich ohnehin schon tut, begnügen Sie sich damit, den Hexen – und anderen Naturcharakteren wie z.B. den Elfen – schlechte Träume oder ähnliches zu schildern. Wir halten es nicht für ratsam, ihnen eine Regeneration zu verweigern, obwohl dies wahrscheinlich regeltechnisch sinnvoll wäre. Ein Problem wird für Sie in der Alptraumwelt das Vertrautentier der Geweihten darstellen, denn auch Vertrautentiere haben einen eigenen Willen: Es handelt sich bei dem Nagrachreich um derart pervertierte Natur, daß die Vertrautentiere sich weigern werden, dieses Land zu betreten. Gönnen Sie als Meister Ihrer Hexe ein stimmungsvolles Zwiesgespräch mit ihrem Vertrautentier – und lassen Sie die Hexe allein weiterziehen. Dieser Verlust wird die Hexe schmerzen – aber das Tier wird sie auf ihrer Rückreise wieder erwarten – und vielleicht von ganz eigenen Abenteuern zu berichten haben!

### **Der Schelm – Das Problem mit der Ernsthaftigkeit**

Ein Schelm wird in diesem Abenteuer keinen rechten Spaß haben? Das ist wahr, aber bedenken Sie: Keiner Ihrer Heldencharaktere wird in diesem Abenteuer 'einen rechten Spaß haben'. Ein Abenteuer ist nicht dafür gedacht, den Helden Spaß zu bereiten (höchstens den Spielern) – auch nicht bei einem Schelm. Die Herausforderung am Charakter des Schelmes ist es ja gerade, auch der grauenvollsten Situation noch eine gewisse Komik abzugewinnen. Und wenn der Spieler Ihres Schelmes gutes Rollenspiel betreibt, so wird er ab einer bestimmten Stufe des Grauens ernsthaft – oder vielleicht auch zynisch werden. Auch ein Schelm ist letzten Endes ein Mensch und weiß: Komik hat ihre Grenzen. Lassen Sie einen Schelm nur zu, wenn Sie wissen, daß Ihr Spieler verantwor-

tungsbewußt und rollengerecht mit ihm umgeht. Gönnen Sie Ihrem Spielerschelm die Möglichkeit, an den Rand seiner Humorfähigkeit zu stoßen. Denn wie soll sich der Charakter Ihres Schelmes weiterentwickeln, wenn Sie ihn immer nur bei Spielen mit Kobolden und hüpfenden Elfen oder Gaukelfesten zulassen, wo es für ihn letztendlich – seien wir ehrlich – keinerlei rollenspielerische Herausforderung gibt ...

### **Die Geweihten – Götternähe in der Dämonenwelt?**

Der Einfluß der Zwölf- oder anderer Götter ist in weiten Teilen dieses Abenteuers stark eingeschränkt oder gar überhaupt nicht vorhanden. In Nagrachs Eisreich dürfte einem Geweihten noch ein Wunder gelingen – wenn auch nur mit äußerster Konzentration, mit innigstem Flehen. Wir möchten an dieser Stelle keine erschwerten Werte für Mirakelproben angeben, da unserer Ansicht nach die Hilfe der Götter nicht durch Würfelwürfe zu messen ist. Doch möchten wir Ihnen als Meister nahelegen, daß Wunder und Mirakel im dämonischen Eisreich nur sehr selten stattfinden sollten. Beschreiben Sie dem Geweihten, daß es ihm hier ungleich schwerer fällt, im Gebet den inneren Frieden zu finden – und beschreiben Sie ihm den inneren Triumph, wenn es ihm dennoch gelingt. Dem Geweihten sollte klar sein, daß sein Glaube in dieser götterfeindlichen Welt die Macht seines Gottes im Nagracheisreich stärkt. Schildern Sie ihm kleine Wunder: einem Firun-Geweihten beispielsweise, daß es ihm gelingt, das dämonische Eis zum Schmelzen zu bringen oder trotz des ständigen Schneesturmes eine Fährte beizubehalten; einer Praios-Geweihten, daß die Sonne sie nach einem innigen Gebet nicht mehr schmerzt, sondern sie für kurze Zeit sogar wärmt und sie mit neuem Leben erfüllt; einem Peraine-Geweihten, daß sich die Wirkung seiner Heilkräuter oder allgemein seiner Heilkunst verstärkt; einer Rondra-Geweihten, daß ihre Klinge im Moment der höchsten Erschöpfung und Verzweiflung warm zu pulsieren scheint und ihr neue Kraft und neuen Mut gibt, etc. Derartige Erlebnisse zeigen den Geweihten, daß sie nicht alleine sind, daß ihre Gebete erhört werden – und tragen dennoch der Macht der dä-



monischen Präsenz Nagrachs Rechnung, dessen Einfluß hier, in seinem Reich, stärker ist als die der Zwölfgötter.

Anders verhält es sich im Reich des Morcanen. In der Alpträumwelt haben die Götter keinerlei Einfluß auf das Geschehen und Geschick ihrer Helden – und auch nicht auf das ihrer Geweihten. Denn die Alpträumwelt erwächst aus den böartigen Gedanken eines Dämons – und in dessen ‘Hirn’ haben die Götter wahrlich nichts verloren!

Kurz und gut: Wunder sind in der Alpträumwelt nicht möglich, die Götter können das Flehen ihres Geweihten hier nicht vernehmen – selbst, wenn sie wollten. Eine Nähe zu seinem Gott wird sich beim Gebet bei keinem Geweihten einstellen. Hier werden die Geweihten von dem zehren müssen, was auch in unserer realen Welt viele Menschen bei der Stange hält: von ihrem Glauben.

### Der Nivese – Gefangen im Alpträum der Artgenossen?

Ein Nivese, der eine Abenteuerlaufbahn einschlägt, hat sich bereits sehr verändert, hat vieles hinzulernt, das ihn mittlerweile von seinen Artgenossen unterscheidet. Natürlich werden einem Nivesen die Leiden und auch die Ängste seines Volkes besonders nahe gehen. Schildern Sie gerade ihm Alpträumgeschehnisse wie den blutroten Mond oder die verwüstete Erde besonders eindringlich. Aber gönnen Sie ihm die Besonderheit eines Heldencharakters: Ihr Nivese wird – wenn auch mit größerer Willensanstrengung als Ihre anderen Helden – gegen den Morcanen bestehen können. Und er wird so vielleicht auch mit seinem Abschied von seiner Sippe abschließen können. Denn so hat sein Fortgang seinem Volk genutzt – und es war vielleicht doch Teil des großen Planes der Himmelswölfe, daß er seinen Stamm verließ?!?

## Anhang 3: Ein Lied der Nivesen

(nach der Melodie des irdischen Volkliedes Der Mond ist aufgegangen) Der Text in der rechten Spalte ist die Übersetzung ins Garethi.

*Yuk-yak Lahtjuto-ho-ok  
Niva et Ka-ha-re-ne  
Oke Lieska-naj  
Lahti de Rika-Lie  
Binak-yuk aganst fi-en  
Uesänuk, uesälju*

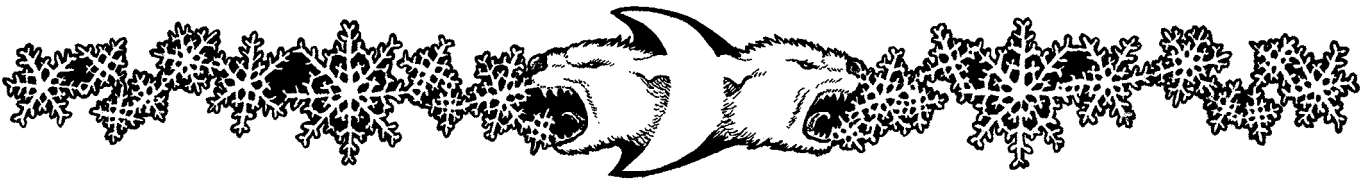
*Nuo Naaku or Eetä-ki  
Attanka Niva-Uesä  
Nor Riku, Paavian  
Einuk protaj Jurtu-nar  
Niejaa Nikaure-ni  
Tuundra-kauki Lie-sen*

*Kasknuk-yak Nikku-Nu  
Tääkiti-hijau-ma  
Urenju et urenuk  
Lahtjutok Nikku-leiken  
Niva et Lahtjuto-hok  
A kaukitajnaj Tu-hundra*

*Die starken und schlauen Sippen  
wandern mit den Karenen,  
folgen der gütigen Himmelswölfin Liska,  
der Führerin der Nomadenstämme  
- ein starker Schutz gegen den Tod  
für die Männer und die Frauen.*

*Weder Schneelaurer noch Horndrache  
greifen die wandernden Menschen an.  
Auch nicht Giftschlange und Sumpffranze.  
Der zahme Steppenhund beschützt das Lager.  
Das „Heilige Wesen“ der Nivesenvölker  
führt die Jäger durch die grüne Steppe.*

*Der schlaue Schamane redet mit den Wölfen,  
wir singen mit dem Wind,  
Bruder und Schwester!  
Die schnellsten Kinder der Wölfe  
wandern mit ihrer Sippe  
in die Ewiggrüne Ebene.*



## Anhang 4: Zeitleiste

**Winter 25 Hal:** Goldfunde an der Letta lösen einen Goldrausch aus; die Bevölkerung von Paavi nimmt rapide zu.

**Ende 25:** Der nivesische Großschamane Kailäkinnen weissagt entbehrungsreiche „Winter, die zwei Winter dauern“ und rät seinem Volk von den Weidegründen östlich der Letta ab.

Am **30. Firun 26 Hal** ernennt sich die Hexe Glorana bereits zur 'Königin von Paavi'.

**Sommer 26:** Der ewige Winter hat in den Nordlanden Einzug gehalten, Eiskälte und Dauerschnee in den Gebieten längs der Letta und ihrer Nebenflüsse.

**Anfang des Jahres 27 Hal:** Iloinen Schwanentochter und das Ifirnsrudel nehmen den Kampf gegen Glorana auf.

**30. Praios 27:** In der Neumondnacht zum 1. Ron. schändet ein Gefolgsmann Borbarads den Haupttempel des Firun zu Bjaldorn; die berühmte Eiskuppel des Tempels splittert.

**5. Rondra 27:** Ayla von Schattengrund entsendet den Meister des Bundes Brin von Rhodenstein und Heermeisterin Hauka gen Bjaldorn, nachdem sie von der Tempelschändung erfahren hat.

**Efferd 27:** In Notmark ruft Graf Uriel den 'Bornischen Trutzbund des Nordens' aus. Unter Gräfin Thesia von Ilmenstein sammeln sich Truppen, um gegen Uriel und seine Tochter, die Adelsmarschallin Tjeika vorzugehen.

**Hesinde 27:** Notmärkische Truppen, verstärkt um Söldner, rücken unter dem Banner der Dämonenkrone und unter Führung Graf Uriels gen Bjaldorn vor. Dort sammeln sich Verteidiger unter dem Meister des Bundes Brin von Rhodenstein und der Heermeisterin der Rondrakirche Hauka Wölfintochter.

**29. Hesinde 27 Hal:** Uriels Truppen beginnen den Sturm auf Bjaldorn, Baron Trautmann von Bjaldorn und Heermeisterin Hauka fallen ebenso wie der Ort und die Bjalaburg, Brin von Rhodenstein und des Barons

Sohn Fjadir entkommen ob glücklicher Umstände und wenden sich gen Ilmenstein. Eine Handvoll Überlebender und der Weiße Mann verschanzen sich im Tempel des Firun, der durch ein Großes Wunder mit einer viele Schritt dicken und hohen Mauer aus undurchdringlichen Eis versiegelt wird.

**12. Firun:** Brin von Rhodenstein erreicht Ilmenstein und erstattet einem dort anwesenden Rat der Bronnjaren Bericht. Die bornländischen Bronnjaren sammeln sich, um gegen Notmarks Feste Grauzahn vorzugehen.

**Anfang Tsa:** In der Schlacht von Ochs und Eiche unterliegt ein Heer unter Thesia von Ilmenstein den Truppen Uriels.

**Peraine bis Ingerimm 27:** Das Abenteuer **Winternacht**

**Rahja 27:** Uriels Heer zieht plündernd und brandschatzend durch das Bornland; Tjeika von Notmark stellt sich ihrem Vater entgegen.

**24. Praios 28:** Auf den Vallusanischen Weiden in Nord-Tobrien kommt es zur Schlacht zwischen den kaiserlichen und loyalistisch-bornländischen Heeren auf der einen Seite und den borbaradianischen und notmärkischen auf der anderen, in der keine der beiden Parteien einen Sieg für sich verbuchen kann – doch ist der borbaradianische Vormarsch zu einem hohen Preis erstmals entscheidend aufgehalten worden. Uriel stirbt; der aufständische notmärkische Heerbann löst sich auf.

**Efferd 28:** Die Eingeschlossenen im Bjaldorner Firuntempel werden befreit.

Am **30. Firun 28** fordern Herolde von Königin Glorana zu Festum die **Unterwerfung des Bornlandes** – sie werden sofort der Stadt und des Landes verwiesen. Während des gesamten Winters häufen sich in den Gebieten westlich der Letta und im nördlichen Bornland **Entführungsfälle: Vornehmlich Kinder und kräftige, junge Leute sind betroffen. Das Eisreich dehnt sich langsam nach Westen aus; Glorana beginnt mit der planmäßigen Förderung von Sumus Blut, dem Theriak.**

### Was mit den anderen beiden Sippen geschah

Was mit den anderen beiden Sippen der Lieska-Jaärna geschah, wissen vorerst nur wir und Sie, verehrter Meister: Häuptling Niinaljok wird die restlichen Nivesen seines Stammes wohl niemals wiedersehen. Die Sippe unter Häuptling Eiko ist Opfer der 'Wilden Jagd' Nagrachs geworden und in den ewigen Weiten des Eisreiches verschollen. Die andere Sippe hingegen, unter der Häuptlingsfrau Amuri, scheint den Schergen Feuermals – und auch den Häschern Gloranas – entwischt

zu sein. Ob Amuris Sippe nun dem eisigen Nagrachodem unterlag oder noch immer irgendwo durch das Eis des Dämons wandert, ob sie tot oder noch am Leben ist, ob ihre Körper zwar erfroren sind, ihre Seelen aber noch immer ruhelos durch das Eisreich wandern und ihrer Erlösung harren – das ist eine andere Geschichte, die vielleicht von Ihnen, werter Meister, ein anderes Mal erzählt werden wird ...

### Ein Blick durch Fatas' Augen ...

Sollten Ihre Helden nun Blut geleckt haben und sich erneut auf den Weg in das Nagrachreich machen wollen, um mehr über die hilfreiche Wölfin, das seltsame Theriak, die finstere Glorana und ihre Schergen, ihre dämonische Gegnerin Kyrjaka oder das Eisreich selbst zu erfahren, so empfehlen wir Ihnen, sich das Abenteuer Sumus Blut von Lena Fal-

kenhagen vorzumerken, in dem es um Glorana und ihre Widersacherin, um Iloinen und um das Theriak geht.

Ebenfalls im Eisreich wird ein Abenteuer von Gun-Britt Tödter angesiedelt sein, das im Jahr 2000 erscheint, dessen Titel aber noch nicht feststeht.



# AVENTURIEN®

Folgen Sie uns ins Land der Phantasie!  
Hier haben Sie die Möglichkeit, als tapferer Krieger oder weise Magierin, als unerschütterlicher Zwerg oder weltgewandte Streunerin Abenteuer zu bestehen, die Sie sich bislang kaum zu erträumen gewagt haben. Als Held des Schwarzen Auges stehen Ihnen ungezählte Möglichkeiten offen!

Gemeinsam mit den anderen Helden treten Sie in einer mittelalterlich-phantastischen Welt gegen die Mächte des Schicksals an, befreien Landstriche von der Tyrannei eines finsternen Zauberers, entlarven intrigante Grafen, retten Entführte, bezwingen mythologische Ungeheuer, führen Liebende zusammen oder erforschen uralte Ruinen.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Meister des Schwarzen Auges – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus solchen Abenteuern hervorzugehen – und Ihre Phantasie, Ihre Kreativität, Ihr Wille, sich gemeinsam mit anderen von Aventurien begeistern zu lassen.

## WINTERNACHT

Kailäkinnen, der höchste Schamane der Nivesen, hat eine grauen-volle Vision von der Zukunft des Nivesenlandes. Von einem niemals endenden Winter ist die Rede, von einer finsternen Herrscherin, pervertierter Natur und dämonischen Mächten – und er scheint recht zu behalten ...

Doch eine Sippe der Lieska-Jaärna zieht, allen Warnungen zum Trotz, mit seinen Karenen weiterhin in das östlich der Letta gelegene Land – und verschwindet im Efferd 28 Hal scheinbar spurlos. Kailäkinnen wendet sich mit der Bitte um Unterstützung an den neuen Graf von Ouveumas, doch wird er nur verspottet und abgewiesen.

Aber vielleicht ist das auch ganz gut so, denn wer könnte dem Schamanen besser helfen als eine unerschrockene Heldengruppe, die sich mit tiefem Göttervertrauen und dem Rest der Lieska-Jaärna auf den Weg ins Eisreich macht, um die Verschollenen zu finden ...

### Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 92

#### SPIELER

1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler ab 14 Jahren

#### KOMPLEXITÄT

(Meister/Spieler):  
hoch/mittel

#### ANFORDERUNGEN (Helden):

Interaktion, Kampffertigkeiten, Talenteinsatz

#### ERFAHRUNGSTUFEN

4 – 8

#### ORT UND ZEIT

nördliches Bornland und  
östliches Nivesenland,  
Peraine 28 Hal / 1021 BF

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie das Abenteuer-Basis-Spiel; dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch das Abenteuer zu führen. Kenntnis der Boxen Mit Mantel, Schwert und Zauberstab, Götter, Magier und Geweihte, Rauhes Land im hohen Norden und Borbarads Erben ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

ISBN 978-3-95752-915-2

10341PDF