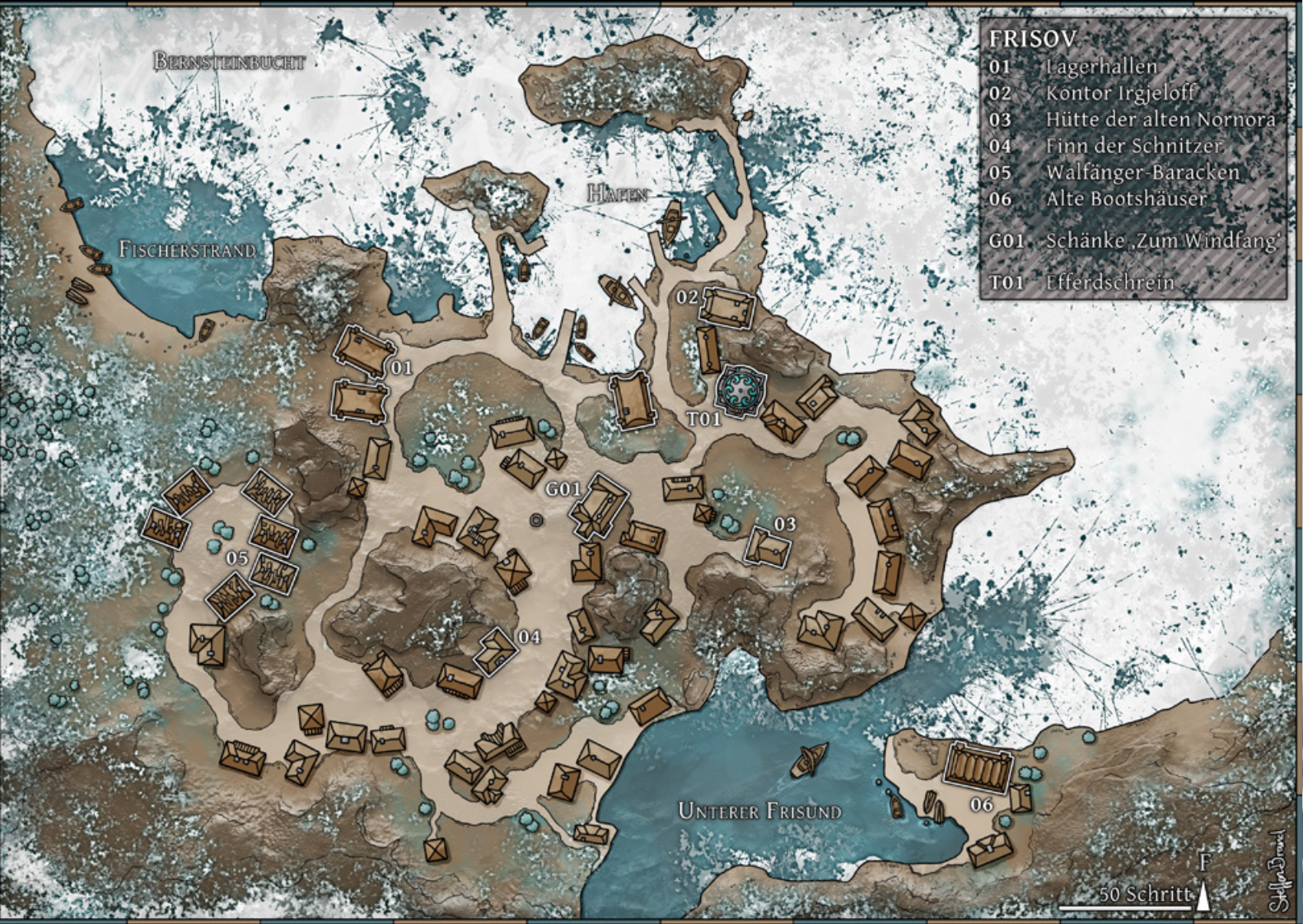


Das Schwarze Auge

**KLINGEN
DER NACHT**





- FRISOV**
- 01 Lagerhallen
 - 02 Kontor Irgjeloff
 - 03 Hütte der alten Nornora
 - 04 Finn der Schnitzer
 - 05 Walfänger-Baracken
 - 06 Alte Bootshäuser
 - G01 Schänke ‚Zum Windfang‘
 - T01 Efferdschrein

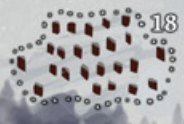


- GLYNDHAVEN**
- 01 Bootsschuppen Kavlung
 - 02 Das Wutzelhaus
 - 03 Kontor Irgjeloff
 - G01 Schänke ‚Zum Blasloch‘
 - G02 Gasthof ‚Daunenweiße‘
 - T01 Efferdtempel
 - T02 Haus des Silberfuchses (Phexkapelle)
 - T03 Praioskloster Auridalur

PRISUND



- 01/A Tore und Torhäuser
- 01/B Pforte
- 02 Hof
- 03 Latrinen
- 04 Küche und Speisestube
- 05 Lazarett
- 06 Stallungen
- 07 Nordbaracke
- 08 Südbaracke
- 09 Getreidespeicher
- 10 Schmiede
- 11 Praiostempel
- 12 Innere Wehranlage
- 13 Gefängnisgebäude
- 14 Principia (Stabsgebäude)
- 15 Praetorium (Wohngebäude der Kommandantin)
- 16 Hoher Turm
- 17 Bibliothek
- 18 Boronanger



(OBERIRDISCH)
KAISER-GERBALD-FORT



KAISER-GERBALD-FORT
(UNTERIRDISCH)



- U01 Weinkeller
- U02 Vorratskeller
- U03 Schlachtere
- U04 Latrinengrube
- U05 Thermenkeller
- U06 Abwasserkanäle
- U07 Bibliothekskeller
- U08 Fluchttunnel
- U09 Kellerzellen
- U10 Waffenkammer
- U11 Lagerraum
- U12 Kellerbad
- U13 Kuppelbau
- U14 Simia-Heiligtum
- U15 Pyr-Heiligtum
- U16 Nordbaracken-Keller
- U17 Südbaracken-Keller
- U18 Zerzal-Gruft



Klingen der Nacht



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Eevie Demirtel, Nikolai Hoch, Alex Spohr

Regeldesign

Markus Plötz, Alex Spohr, Fabian Talkenberg

Autor

Dominic Hladek

Lektorat

Eevie Demirtel

Korrektorat

Jeanette Marsteller, Thorsten Most, Josch K. Zahradnik

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Tia Rambaran

Satz, Layout und Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Patric Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Lukas Banas, Steffen Brand, Tristan Denecke, Kim van Deun, Fífa Finnsdottir, Regina Kallasch, Lorena Lammer, Annika Maar, Tia Rambaran, Nadine Schäkel, Elif Siebenpfeiffer, Mia Steingräber, Michael Witmann, Karin Wittig, Malte Zirbel

Copyright © 2016 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.

Mein Dank als Autor gebührt R. A. Salvatore für die Saga vom Dunkelelf und Bernhard Hennen für die Phileasson-Saga sowie Pardona für die Erschaffung der Nachtalben in Aventurien. Ich danke Katja Reinwald für Unterstützung in Dingen der Rondrakirche und gedenke Ulrich Kiesow, aus dessen Werk Unter dem Nordlicht einige Elemente der Episode am Blauen See entliehen sind. Herzlichen Dank auch an Rui Alexandre Costa Fraga, Hannes Krützkamp, Philipp Neitzel und Fabian Talkenberg für ein waches Auge, viel Geduld und wertvolle Lebenszeit.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Spielhinweise	04
Der Fall Frisovs	11
Nächte im Eis	26
Kampf um das Kaiser-Gerbald-Fort	70
Anhang – Regeln zu den Shakagra	95



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.

- **Vorsetexte:** Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.
- **Meisterinformationen:** Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind, oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind.
- **Gerüchte:** Wenn Helden versuchen an Informationen zu gelangen, hören sie gelegentlich Tratsch und Klatsch. Gerüchte sind entweder mit einem + (wahr), einem – (falsch) oder einem +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.
- **NSC-Wertekästen:** Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSCs mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigungswerte, die von 0 abweichen, nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

Qualität, Preise, Schlafplätze

Bei Herbergen wirst du drei Angaben in Form von (Q)ualität, (P)reis und (S)chlafplätze vorfinden. Die Schlafplätze geben die maximale Zahl von Betten an, die Angabe Preis modifiziert die Preise aus dem **Regelwerk** um den in der unten aufgeführten Tabelle angegebenen Prozentsatz und die Qualität gibt an, wie gut die Versorgung in der Herberge ist.

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerliche Bruchbude	sehr billig (50 % der Normalpreise)
2	dreckige Spelunke	billig (75 % der Normalpreise)
3	einfache Herberge	normal (Normalpreise)
4	gutbürgerliches Gasthaus	teuer (150 % der Normalpreise)
5	exquisites Hotel	sehr teuer (200 % der Normalpreise)
6	luxuriöse Unterkunft	horrend (400 % der Normalpreise)

Die Kinder des Kessels

Wabernde Schatten dringen aus dem Kessel, paaren sich mit den nachtblauen Wasserreflexen der Kuppel von Ryl'Arc wie zwei vielarmige Dekapoden. Der Schatten befällt jeden Winkel der düsteren Halle der Göttin. Er erstickt alle Hoffnung auf Erlösung im Keim. Innerlich und äußerlich gebrochen knien die geschundenen Elfen vor dem Kessel. Ihr Schicksal unabwendbar, ihr Geist gemartert, ihr Seelenlicht bald auf ewig verdunkelt. Von dunklen Mächten besessen erwarten sie, was da auf sie harrt. Im hintersten Winkel ihres Geistes beobachtet ein Rest ihrer selbst die Situation wie von oben herab – unfähig sich zu wehren, unfähig den unermesslichen Schmerz in die Kuppel unter dem Meer zu brüllen. Es bleibt still. Das Ritual findet in unerträglicher Gleichgültigkeit statt.

Stattdessen tritt ein kaltes Grinsen auf die Züge der besessenen Opfer, als sie eines nach dem anderen zum Kessel schreiten, um Teil der Schatten zu werden. Ihre Augen spiegeln jetzt schon die Düsternis der Shakagra wider, denn die Vorbereitung auf diesen Tag war lang und voller Schrecken.



• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

Am Kessel greifen spinnenartige Beine gierig nach den herangeführten Elfen wie ein lüsterer Freier. Ein eiskalter Hauch umweht den Kessel und überzieht die bloßen Körper

mit schwarzem Frost gleich einem Schimmelpelz, lässt ihre Haut reißen und in kaltem Feuer brennen. Doch immer noch gewährt der niederhöllische Herr im Geiste der Opfer ihnen kein Ventil für ihren Schmerz, ihren Wahn. Erst als der Körper in den Kessel schreitet, erst als die **dämonische Essenz** dort durch die gerissene Haut in jede Pore, jede Ader, jeden Knochen eindringt wie ein Pesthauch, erst als die Dämonen im Geiste der Elfen sich mit dem Dämon an ihrem Körper zu einem Geist und einem Körper verbinden, darf der Rest der geschundenen Seele in einem kurzen Moment fürchterlicher Klarheit seinen markerschütternden Schrei in die Kuppel brüllen. Ein Schrei so voller Verzweiflung, dass er den Verstand auf ewig zerrüttet.

Dann erlischt das Licht in ihren Augen und das Tor zur Seele wird zur Pforte der Finsternis. Der neue Körper schreitet aus den Schatten, totenbleich und von feinem weißem Haar geziert. Er wird begutachtet von den goldenen Augen der Göttin, geprüft auf jeden möglichen Makel, jeden Rest von lästigen Gefühlen, jede Spur von zersetzender Schwäche. Dann haucht Pardona, überzeugt von der eigenen, mühsamen und jahrhundertelangen Arbeit, ihre Worte: »Gwenzanur as'drazzar«. Die Kinder des Kessels sind makellos.

Dem Meister zum Geleit

Die Zwölfe zum Gruße! Du hältst gerade ein Abenteuer der 5. Edition des traditionsreichen Fantasy-Rollenspiels **Das Schwarze Auge** in Händen. Die Ereignisse, die die Spieler und ihre Helden in diesem Abenteuer erleben können, betreffen am Rande auch den Sternenfall, der ein neues Heldenzeitalter für Aventurien einleiten wird. In **Klingen der Nacht** erwartest dich ein Kampf ums Überleben gegen ein uraltes, aber bislang nur wenig

bekanntes Volk Aventuriens: die Nachtalben, die sich selbst Shakagra nennen. Sie leben so verborgen im hohen Norden, dass nur wenige überhaupt um ihre Existenz wissen. Wer es aber tut, der fürchtet sie aus gutem Grund. Aus diesem Volk bedroht ein neuer, junger Clan die von Menschen besiedelten Gebiete des Nordens.

Können deine Helden ihr Leben und das der Bewohner der Bernsteinbucht retten und die finsternen Geschöpfe zurückschlagen? Findet es gemeinsam heraus in diesem Abenteuer, das den Schwertarm eurer Helden fordern wird wie bisher kein anderes Abenteuer der 5. Edition. Der Winter naht nicht – er ist längst da!

Vorgeschichte

Über die Shakagra - Was vor langer Zeit geschah

Schöpfer der Generationen

Um 4100 v.BF erschuf der Gottdrache Pyrdacor in einem magischen Kessel der Urkräfte die mächtige Hochelfe Pardona, die vom Namenlosen verdorben und zu dessen Werkzeug wurde. Sie korrumpierte die Bewohner des im ewigen Eis liegenden Himmelsturms, einer der sagenhaften elementaren Städte der Hochelfen. So legte sie den Grundstein für den Niedergang der Hochelfen und schwang sich im Himmelsturm zur fleischgewordenen Göttin auf. Einige Elfen flohen und wurden zu den Vorfahren der Firnelven. Aus den Gebliebenen schuf Pardona durch die Verbindung mit Dämonen 3900 v.BF in der unterseeischen Stadt Ryl'Arc („Unheimliches Schwarzwasser“) die erste Generation der daimoniden Nachtalben, die sie *Shakagra* („Widersacher des Lichts“) taufte. Bei den Firnelven wurden sie als *feyra* („Nicht-Elfen“) bekannt. Später sollten sie sich selbst als *Nai Gwesyril* („Schöpfer der Generationen“) titulieren.



Sie kämpften in den folgenden Jahrhunderten gegen die Firnelven und die Außenposten der Hochelfen im Norden, die sich Pardona nicht unterwarfen, darunter die in der Bernsteinbucht gelegene Insel *Tir-Logh-Càrn* („Insel-Hügel im Meer“) und *Andion* („Schützende Festung“). *Tir-Logh-Càrn* hielt den Shakagra lange Stand, sodass Pardona ein Feldherrenzepter schuf und in die Hände ihres Heerführers Garas-Fal Zerschmetterter-des-Lichts legte. Es war ein derischer Fokus für die anti-elementare Macht des fünfgehörten Dämons Aswa-Djalihd, der als gnadenloser Tagesherrscher über den einst existierenden 6. Tag des Namenlosen gilt.

Die Schlacht um *Tir-Logh-Càrn* wurde mit epischer Magie und unter großen Heldentaten gefochten. Als die Hochelfen aber sahen, dass sie unterliegen würden, nutzten sie ihre verbliebene Kraft, um mit machtvoller Elementarmagie das finstere Eis des Aswa-Djalihd zu Stein zu wandeln. Die Transformation riss *Tir-Logh-Càrn* samt Pardonas Heer in die Fluten der Bucht. Nach Jahrtausenden ist davon nur mehr der versteinerte Versunkene Wald im Wasser der Bernsteinbucht zu sehen, wenn Strömungen und Wetter es zulassen.

Pardonas verbliebene Heere führten ihren Eroberungszug fort und kämpften sich von den Südufern der Bucht den Frisund hinauf bis zur Festung *Andion*, wo ihnen Einhalt geboten wurde. Wo heute das Kaiser-Gerbald-Fort steht, wurde auch die zweite Hälfte der Essenz des Aswa-Djalihd gebannt, auf dass er niemals wieder seine Macht als Tagesherrscher zurückerlange. Er ist seitdem zerrissen zwischen der *Eiskälte* imzepter und der *Seelenkälte* in der Festung *Andion*, die erst später von den Kräften des Namenlosen vernichtet wurde. Das Wissen um den Untergang *Tir-Logh-Càrn*s und den in *Andion* gebannten Dämon geriet genauso in Vergessenheit wie das Schicksal der Hochelfen. Nur alte Schriften der Shakagra hielten es für die Nachwelt fest.

Das erste und das letzte Blut

Nach einem Jahrtausend als Göttin der Shakagra und vielen Schlachten im Norden wurde Pardona um 3000 v.BF Opfer der Mächte, die sie rief. Bei einer missglückten Dämonenbeschwörung wurde sie in die Niederhöhlen gerissen.

Nachdem sie mit Hilfe des Namenlosen nach einem Jahrtausend der Qual um 2000 v.BF ihrem Gefängnis entkam, zwang sie die Shakagra in deren neu erbauter Stadt *Tieaha Mhagra* („Stadt des Tobenden Traums“) erneut unter ihre Knute. Diesmal hatte sie endgültig den Widersacher der Zwölfgötter als Macht in ihrem Rücken

und stand als *Zunge des Namenlosen* vor ihrem Volk – auch wenn sie glaubt, ihre eigenen Wege zu gehen, den Nachtalben die Existenz des Gottes verschweigt und *nur* sich selbst verehren lässt.

Doch Pardona war in den Niederhöhlen dem wahnhaften Zwang verfallen, Schöpferin von weiterem Leben werden zu müssen. In ihrem Kessel erschuf sie in immer neuen Experimenten Chimären und daimonide Wesen, darunter zwei weitere Generationen von Shakagra. Es formten sich konkurrierende Clans, die beide überzeugt waren, die Krone der Schöpfung ihrer Göttin zu sein. Zu den *Nai Gwesyril* gesellten sich die *Nai Nartharil* („Clan vom ersten Blut“) und die *Nai Kzedharil* („Clan vom letzten Blut“).

Mächtige Shakagra führten ihre Herkunft auf die Verbindung bekannter Elfen mit Dämonen aus Pardonas Gefolge zurück. So führte man Buch über Blutlinien, über deren Wahrheit allein jene Shakagra entschieden, die als Sieger aus den Machtkämpfen hervorgingen.

Kinder des Kessels

Aus den Jahrtausende lang perfektionierten Ritualen gingen schließlich die *Gwenzanur* („Kinder des Kessels“) hervor. Grundlage ihrer Erschaffung waren Elfen, von deren Leibern körperlose Dämonen aus dem Gefolge des Namenlosen, wie Maruk-Methai oder Atesh'Seruhn, Besitz ergriffen hatten. Ihre sterblichen Körper wurden wie die ihrer Vorgänger-Generationen mit anderen Dämonen zu daimoniden Wesen verbunden. Es gelang Pardona damit, die Beschränkungen, denen die Nachtalben

unterworfen waren, zur vom Namenlosen vorgesehene Zeit zu überwinden. Wo bisherige Generationen die ewige Dunkelheit als Heimstatt wählen mussten, weil das Licht sie schmerzte, sind die Gwenzanur diesem Zwang kaum mehr unterworfen. Von den restlichen Nachtalben werden sie mit Neid und Ehrfurcht betrachtet. Auf Pardonas Geheiß wird ihnen die Stadt *Ti'Kharma* („Stadt der Vorsehung“) erbaut.

Doch Pardona war in den letzten Jahren im Auftrag des Namenlosen öfter auch außerhalb der Tiefen Städte anzutreffen. Ihr Gott aber begann die neue Generation durch Visionen und die Saat giftiger Gedanken für sich zu gewinnen und zu einem Clan zu formen – seinem Clan! Sie sollten an Pardona als Göttin zweifeln, von seiner Existenz erfahren und, wie ursprünglich geplant, ihn statt der Hochelfe verehren.

So breiteten sich unter den Shakagra langsam „verbotene Wahrheiten“ aus, die heimlich geflüstert wurden, vor allem unter den Gwenzanur. Die wichtigsten Propheten sind Dhar'ytil Tanz-im-Blut, eine begabte Strategin und Klingensängerin, Zorkarash Eisgänger, der als fanatischer Geweihter des Namenlosen eine Gruppe von Zeloten (siehe Seite 100) um sich scharte, sowie der Zauberweber Lyndereel Schmerzweber.

Das Band der Himmelslichter - Was in jüngerer Zeit geschah

Der Auszug der Nai Ashyrr

Vor kurzem kam es zu einem Schritt der Gwenzanur, der so ungeheuerlich war, dass er die Shakagra-Gesellschaft spaltete: Die Auserwählten gaben die Gründung der *Nai Ashyrr*, dem Clan der Eroberer, bekannt. Sie konfrontierten die Herrscher der Nachtalbenstädte damit, dass sie *Ti'Kharma* weder bewohnen, noch „sich weiterhin im Dunkel verkriechen“ würden. Vielmehr würden sie im Auftrag des einen, wahren Gottes die Herrschaft über die Oberfläche an sich reißen. Viele Gwenzanur folgten ihnen, sogar einige Shakagra anderer Clans. Und in jenen, die zurückblieben, war die Saat der Rebellion gepflanzt. Zunächst will der Namenlose ihre Position festigen. Der Norden Aventuriens ist dünn besiedelt, schwach verteidigt und damit leichte Beute. Sein Clan soll sich hier seine ersten Sporen verdienen und die Menschen studieren. Er soll den Sternenhimmel entdecken und als das Reich des Namenlosen erkennen, in dem dieser die Sterne verschluckt.

Er will die Macht und Loyalität des Clans ausbauen, indem er sie die gebundenen Teile des gefangenen Dämons Aswa-Djalihd entfesseln lässt. Über Visionen von Sternkonstellationen, alte Shakagra-Schriften sowie den eisigen Hauch des *Vandigra* (einer Art Traum des gebundenen Dämons) in ihrem Blut soll dies gelingen. So begeben sich die *Nai Ashyrr* auf die Suche nach dem Zepter aus Tir-Logh-Càrn und den Überresten der Festung Andion – heute der Versunkene Wald in der Bernsteinbucht und die Grundmauern des Kaiser-Gerbald-Forts. Langfristig plant der Namenlose, die *Nai Ashyrr* in der Weltzeitwende als sein kämpfendes Volk



an der Oberfläche zu etablieren und den Grundstein für ein Reich im Norden zu legen, das die Nai Ashyrr schon jetzt als *Lith Ashyron*, das „Reich der Eroberer im Eis“ bezeichnen.

Kailäkinnens Suche

All dies weiß bisher an der Oberfläche niemand. Die Shakagra sind ein fernes Schreckgespenst und wenige ahnen, welche Umwälzungen Dere bevorstehen könnten. Einer dieser Ahnenden ist der Nivesenschamane Kailäkinnen. Zeit seines Lebens trieb den über 100 Jahre alten Hochschamanen aus der Kaiku-Sippe ein banges Gefühl der Ungewissheit, sodass er früh Borbarads Rückkehr und den Winter ohne Ende durch Gloranas Eisreich spürte und davor warnte. 1030 BF zog er sich in die Grimmfrostöde zurück, wo er seitdem seinen Ahnungen über die Zeitenwende und deren Prüfungen nachgeht. Dort suchte er im vergangenen Jahrzehnt mit der Hilfe verschiedener Recken (unter anderem *Phanta*, Seite 54) nach Relikten aus der Geschichte der Nivesen, die helfen, seinem Volk eine Zukunft im geplagten Norden zu geben. Er sieht dies als letzte Aufgabe an, um neuen Generationen den Weg zu weisen und ihnen Mittel zu geben, sich ihren Platz in der künftigen Welt zu erstreiten.

Das Band der Himmelslichter

Kailäkinnens Helfer spürte 1037 BF in der nördlichen Grimmfrostöde ein Relikt auf. Das Band der Himmelslichter ist eine mächtige, von Hochelfenmagie erfüllte Kette, deren Kristalle in jeweils anderen Farben erstrahlen. Einst symbolisierte sie ein Bündnis der Nivesen mit den Hochelfen im Kampf gegen die Mächte des Namenlosen und Pardonas. Die Nivesen als aventurische Ureinwohner traten mehrfach als Verbündete der Elfen auf, so auch beim Feldzug Pardonas gegen Tir-Logh-Càrn und Andion. Die einzelnen Kristalle, die Himmelslichter, sind Teilartefakte, die einst an nivesische Sippenoberhäupter und Schamanen sowie hochelfische Anführer gegeben wurden. Kein einzelner sollte das Artefakt ganz besitzen, denn so sehr vertrauten die Hochelfen den Menschen nicht. Bei Bündnissen aber sollte sich die Macht der Himmelslichter bündeln: Je mehr Träger gemeinsam kämpften, desto stärker war das Band. Kailäkinnen untersuchte das Band und erkannte dessen Wirkung. Um den Zusammenhalt der Völker des Nordens zu fördern, ließ er ausgewählten Personen einzelne Himmelslichter zukommen, in der Hoffnung, dass sie zu gegebener Zeit selbst zu einem Bündnis finden.

Das Abenteuer im Überblick

Was geschehen kann – Zusammenfassung und Aufbau des Abenteuers

Das Abenteuer beginnt mit einem Aufenthalt der Helden im Ort Frisov. In **Kapitel 1** greifen die Nachtalben die Stadt so unerwartet an, dass es zum **Fall Frisovs** kommt. Trotz hart erarbeiteter Teilerfolge wird die Stadt teilweise niedergebrannt. Während des Kampfes erhalten die Helden nicht nur erste Hinweise auf die Ziele der Nai Ashyrr, sondern einer der Helden wird auch zum Träger eines Himmelslichts. Die Überlebenden bilden nun Flüchtlingstrecken gen Glyndhaven, teils auch zu anderen Städten der Umgebung. Einem solchen Treck schließen sich die Helden an.

So verbringen sie in **Kapitel 2** an der Bernsteinbucht viele **Nächte im Eis**, während derer sie mehr über die Shakagra erfahren, es aber auch zu Konfrontationen mit diesen kommt. Das Kapitel beschreibt die Suche nach den Himmelslichtern und deren Trägern, stellt den nachtalbischen Feind vor, bietet variabel einsetzbare Begegnungen ebenso wie eine Ausarbeitung der Reiserouten rund um die Bernsteinbucht.

Die Spuren führen schließlich zu einem Ort mitten in der vereisten Bernsteinbucht, dem Versunkenen Wald, wo die Nai Ashyrr das Zepter des Aswa-Djalihd gefunden haben und es zu einer Konfrontation kommt. Es bleibt offen und ist vom Vorgehen der Helden abhängig, ob die Shakagra mit diesem Artefakt entkommen oder ob es in die Hände der Helden fällt. Im Versunkenen Wald wird ersichtlich, dass die Shakagra das Kaiser-Gerbald-Fort zum Angriffsziel erkoren haben.

Die Helden verständigen und sammeln die bisher gefundenen Träger von Himmelslichtern und reisen in **Kapitel 3** zum Fort. Sie können es auf den Angriff vorbereiten, wobei sie sich mit einer machtgierigen, alten Kommandantin und auf deren Posten lauern den Soldaten herumschlagen müssen. Sie erhalten auch Gelegenheit, das Geheimnis des Forts, das auf der einstigen Hochelfenfestung Andion erbaut wurde, zu ergründen.

Schließlich greifen die Shakagra an und es kommt zum **Kampf um das Kaiser-Gerbald-Fort**, den die Helden gemeinsam mit den Soldaten und Himmelslichtträgern hofentlich für sich entscheiden können. Die Nai Ashyrr sind damit zumindest vorerst in ihre Schranken gewiesen.

Zur Wahl der Helden

Dieses Abenteuer ist für *kompetente bis meisterliche* Helden gedacht, die schon mehrere Abenteuer erlebt haben oder mit diesem Erfahrungsgrad erstellt wurden. Durch Anpassungen wie die Häufigkeit gefährlicher Begegnungen, Hilfestellungen durch viele / wenige Himmelslichtträger und Anpassungen von Proben sind aber auch weniger erfahrene oder noch erfahrenere Heldengruppen möglich. Besonders für den Kampf, aber auch das Überleben in der Wildnis des kalten Nordens ausgelegte Professionen sind geeignet und werden ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen können.

Im Norden angesiedelte Kulturen passen gut in das Abenteuer, und die Motivation wird umso höher sein, je mehr sich die Helden mit dem Norden als Heimat identifizieren. Wüstensöhne oder Al'Anfaner Granden sind

in der kargen Tundra keine ideale Wahl, jedoch können sich beim Ausspielen solcher Helden in fremder Umgebung auch reizvolle Situationen ergeben.

Forschernaturen und gesellschaftlich orientierte Professionen kommen bei Recherchen und Interaktionen auf ihre Kosten. Astrale oder karmale Kräfte sind nicht erforderlich, jedoch werden die Helden mit den Shakagra einen stark auf Magie zurückgreifenden Gegner vor sich haben, sodass Magie sehr nützlich sein kann. Magische Analyse ist an einigen Stellen hilfreich, aber nie zwingend erforderlich.

Einstieg ins Abenteuer

Zunächst solltest du überlegen, weshalb deine Helden sich im Winter des Jahres 1040 BF im hohen Norden in Frisov aufhalten. Du kannst eine der folgenden Ideen aufgreifen:

Ansässige

Charaktere, deren Kultur im hohen Norden angesiedelt ist, sind leicht in das Abenteuer integrierbar. Frisov ist eine von nur wenigen Städten. Sie zieht deshalb Händler und Überwinternde an.

- **Fjarninger:** Auch wenn die Nordlandbarbaren zivilisierte Menschen für verweichlicht halten, so treffen sie in Frisov womöglich auf ein paar Gesellen, die ihnen das Gegenteil beweisen: ihre Mitstreiter. Vielleicht ist Frisov für den Fjarninger auch nur Zwischenstation zur Mammutjagd in der Jonsu-Steppe, auf dem Weg zum für sein Volk heiligen Berg Asainyf (siehe **Pilger**, Seite 9) oder einer anderen harten Prüfung.
- **Nivesen:** Ihre Sippen wandern mit dem Rhythmus der Jahreszeiten durch Nordaventurien. Einzelne vom Sippenverband getrennte Nivesen könnten ihre Jagdbeute in Frisov verkaufen und Waren erwerben wollen. Vielleicht wollen sie auch auf Waljagd gehen oder besuchen einen Frisover Verwandten, dessen kulturelle Identität durch billigen Schnaps und das Leben in verrauchten Blockhütten gefährdet ist.
- **Norbarden:** Als Wagennomaden des Nordens und Händler mit ihren Kaleschka-Kutschen ist es gut möglich, dass sie in Frisov Halt machen, ob als entfernte Verwandte der Irgjeloffs oder nicht.
- **Firnelfen:** Einige Firnelfen haben sich aus den vom bitteren Winter der Eishexe Glorana beherrschten Gebieten hierher zurückgezogen. Handel und kultureller Austausch mit den menschlichen Nachbarn können eine Motivation sein, ebenso wie die selbst gestellte Aufgabe, das junge Volk der Menschen vor der Widersacherin *Bhardona* (Pardona) und den Shakagra zu warnen, sie zu lehren und zu beschützen.

Händler

Als Hafenstadt mit florierendem Walbein- und Fellhandel haben Fernhändler aus dem Süden Grund genug, in Frisov Geschäftskontakte zu knüpfen. Phexisch

gesinnte Helden könnten Kontakte zur Norbarden-sippe der Irgjeloffs in Frisov oder dem mutmaßlichen Phex-Geweihten Ribulik in Glyndhaven suchen, um am Bernsteinschmuggel teilzuhaben oder für den offenen Handel damit einzutreten. Die Mühen der Reise zum Erwerb von Nordlandwaren machen sich angesichts der Gewinnaufschläge in südlichen Heimatländern bezahlt.

Gestrandete

Im Winter ist auf der Brecheisbucht wegen des dichten Packeises Schifffahrt unmöglich – der Zeitpunkt des Wintereinbruchs kann aber variieren. Ungünstige Winde, schlechte Planungen oder einfach Pech haben dazu geführt, dass ein Held nun in Frisov festsetzt. Ob Handelsfahrer, Matrose, Walfänger, Thorwaler oder Seesöldner: Die Bucht ist unpassierbar und wird erst im Frühjahr wieder schiffbar. Also heißt es warten.

Geleitschutz

In jedem Praios bringt eine Karawane aus Sonnenlegionären und angeworbenen Recken die an der Bernsteinbucht gesammelten Sonnensteine gen Süden und kehrt wieder zurück, bevor der Winter einsetzt. Deine Helden könnten sich im Mittelreich der bewaffneten Karawane gen Norden angeschlossen haben, ob als bezahlte Söldner oder praiosgläubige Eiferer. Der früh einsetzende Winter hat eine Weiterreise nach Glyndhaven vorerst verzögert oder die Karawane ist just in Frisov angekommen und hat einen kurzen Zwischenhalt geplant.



In diesem Fall stehen auch einige Sonnenlegionäre (Werte siehe Seite 42) zur Verteidigung der Stadt zur Verfügung.

Individuelle Motivation und Informationen

Wenn deine Gruppe bisher noch keine gemeinsamen Abenteuer erlebt hat, kannst du mit jedem Spieler einzeln einen Grund für die Anwesenheit seines Charakters absprechen. Die Helden können in der Schänke Zum Windfang aufeinandertreffen. Du solltest darauf achten, dass die Ereignisse des Abenteuers die ursprüngliche Motivation an Wichtigkeit übertreffen oder die ursprüngliche Mission im Rahmen der Abenteuer erfüllt werden kann, damit es hier nicht zu Konflikten kommt.

Ein guter Ansatz ist es, die Spieler selbst danach zu fragen, welchen Grund sie sich für die Anwesenheit ihres Charakters in Frisov vorstellen. Achte darauf, dass sich für jeden Spieler wenigstens ein konkreter Berührungspunkt zu einem Ort oder einer Person im Abenteuer ergibt oder gib ihm Wissen mit, das ihm nutzen kann. Dazu kannst du dich an den Abschnitten **Was weiß mein Held über...** orientieren.



Prospektoren & Bernsteinsammler

Der Norden ist reich an Schätzen wie Gold, dem Metall gefallener Sterne und Bernstein. So mancher Glücksritter macht sich deshalb ins Svellttal auf und von dort weiter in den Hohen Norden. Frisov ist ein Anlaufpunkt, an dem ein Bernsteinsammler seine Suche starten oder seine Funde illegal verkaufen kann. Vielleicht will er die Bernsteine auch ganz ehrlich und fromm nach Glyndhaven bringen oder schürft in einem der Flüsse in der Jonsu-Steppe nach Gold.

Entdecker

Auch wissenschaftliches Interesse kann einen Helden in den Norden führen. Im Kaiser-Gerbald-Fort (Seite 70) beherbergt man mitunter Entdecker, die weiter in den Norden aufbrechen. Das winterfeste Lager der *Kaiserlich Derographischen Gesellschaft* (Seite 10) hat ein Held womöglich als Etappenziel ausgewählt. Er könnte Völker wie die Yetis, Firnelfen oder Fjarninger erforschen wollen oder will aus erster Hand erfahren, wie weit Gloranas Eisreich zurückgewichen ist und welche Auswirkungen der Sternenfall im Norden hat.

Gefangene

Es ist denkbar, dass dein Charakter eines Verbrechens beschuldigt wird, das eine Verbannung in den Norden rechtfertigt. Für Adlige, wohlhabende Bürger oder Hochstapler könnte dies eine Bestrafung für Verrat, schweren Betrug oder ein unerlaubtes Duell mit Todesfolge sein. Ziel der Reise war voraussichtlich das Kaiser-Gerbald-Fort (Seite 70). Da der Charakter nun in Frisov ist, konnte er diesem Schicksal offenbar entrinnen. Zum Ende des Abenteuers wird der Held jedoch als Teil der Handlung das Fort aufsuchen, was eine spannende Herausforderung sein kann.

Pilger

- **Firun:** Glaube versetzt Berge, und manchmal ist der Glaube auch ein Grund, Berge zu besteigen, selbst wenn diese im kältesten Norden liegen. Der Asainyf ist solch ein Berg, der Firun als heilig gilt. Ihn zu besteigen ist ein oft tödlich verlaufendes Unterfangen, doch ein sehr gläubiger Pilger könnte sich dazu berufen fühlen.
- **Praios:** Glyndhaven, der Ort, aus dem der heilige Bernstein kommt, ist Reiseziel vieler Praiospilger. Vielleicht haben sie sich der Bernsteinkarawane angeschlossen (siehe **Geleitschutz**, Seite 8) oder planen auf eigene Faust von Frisov aus die letzte Etappe.
- **Rondra:** Ein Rondrageweihter könnte als Buße zum Tempel der Reue (Seite 31) gesandt worden sein. Die anderen Helden könnten ihn auf dem Weg nach Glyndhaven auch zum Tempel begleiten.
- **Weitere:** Andere Gottheiten kennen kleine Heiligtümer im hohen Norden: ein verlassenes Boronkloster, der geheime Phextempel in Glyndhaven oder eine der im Hohen Norden existierenden Oasen der Tsa, in denen trotz des ewigen Eises das Leben sprießen soll.

Kleines Glossar des Nordens

Begriffe, Namen und Bezeichnungen mit Bezug zu den Shakagra sind im Rahmen der Vorgeschichte oder im **Anhang** (Seite 95) erklärt. Wir empfehlen dir zum besseren Verständnis des Abenteuers, diesen vor dem Einstieg in die Handlung zu lesen.

Alavi-See: ein großer See zwischen Jonsu- und Brydia-Steppe; wird vom Frisund durchflossen

Anaurak: wetterbeständiges, kälteschützendes Kleidungsstück der Nivesen

Asainyf: dem Firun (Frunu bei den Fjarningern) heiliger Berg

Asleif „Foggwulf“ Phileasson: thorwalscher Seefahrer, der auf einer legendären Wettfahrt den Kontinent bereiste; Er zog mit seiner Mannschaft auf den Spuren der Hochelfen auch durch den hohen Norden und die Nivesenlande.

Belshirash: siehe Nagrach

Bernsteinbucht: weite Bucht in Ifirns Ozean, die ihren Namen dem hier häufigen Stein verdankt

Bernsteinkarawane: eine bewaffnete Reisegruppe, die alljährlich von Glyndhaven mit Bernstein ins Mittelreich und wieder zurück reist.

Blauer See: zweitgrößtes Binnengewässer des Kontinents, östlich der Jonsu-Steppe; aus unbekanntem Grund permanent zugefroren

Dunkel elf: siehe Shakagra

Eisigel: magische Schöpfung Pardonas; instabile, igelartige Eiskristallwesen

Eissegler: auf Kufen gleitender Katamaran, der im Hohen Norden von Firnelfen und Shakagra eingesetzt wird, um weite Eisflächen zu bereisen

Firunsfinger: Gebirge und Ausläufer der Nebelzinnen, das wie ein Finger eine Halbinsel in Ifirns Ozean bildet; Der Berg Asainyf und Glyndhaven liegen hier.

Fjarninger: menschliches Barbarenvolk im hohen Norden

Frigorn: kleines Dorf mit vornehmlich nivesischer Bevölkerung am Blauen See; Heimat der Reifkönigin Ly-sira und Zurbarans

Frisov: Handelshafen am Südufer der Bernsteinbucht

Frisund: Fluss, der in der Gelben Sichel entspringt; mündet in den Alavi-See (oberer Frisund) und verlässt ihn westlich wieder (unterer Frisund); Bei Frisov mündet er in die Bernsteinbucht.

Frunu: Hauptgott der Fjarninger, entspricht Firun

Glyndhaven: dem Praios heilige Stadt, in der Bernstein gesammelt und gen Süden transportiert wird

Hochelfen: vor Jahrhunderten untergegangene Hochkultur der Elfen mit legendären magischen Fähigkeiten

Ifirn: im Norden hochverehrte Tochter Firuns; steht für Milde und Barmherzigkeit; ihr Symboltier ist der Schwan

Ifirns Ozean: Name des Eismeereres im Hohen Norden

Jonsu: weites Tundragebiet südlich der Bernsteinbucht; Heimat vieler Nivesen

Kaiser-Gerbald-Fort: heruntergekommenes, mittelreichisches Fort in der Jonsu-Steppe

Kaiserlich Derographische Gesellschaft: Vereinigung, die sich der geographischen Erforschung des Kontinents und Deres widmet

Kela: kleines Handelsnest in der Jonsu-Steppe mit teils elfischer Bevölkerung

Mokoscha: norbardische Hauptgöttin, die für Fleiß, Gemeinschaft, Treue und Opfermut steht; ihr Symboltier ist die Biene

Nachtalb(en): siehe Shakagra

Nagrach: Erzdämon und Gegenspieler Firuns; Herr über die pervertierte Ausprägung des Elementes Eis sowie über Gnadenlosigkeit und Hetzjagd

Pantheon der Hochelfen: siehe Seite 77

Pardona: uralte, mächtige Hochelfe, vom Namenlosen verdorben; Erschafferin der Shakagra und unzähliger Chimären

Pyr, Pyrdacor: Alter Drache, von den Hochelfen als Gott verehrt; galt als Herr der Elemente; Schöpfer Pardonas

Schneeschrat: siehe Yeti

Shakagra: von Pardona in mehreren Generationen geschaffene Spezies aus Hochelfen und Dämonen; Sie leben in untermeerischen Städten im höchsten Norden und verehren ihre Schöpferin als Göttin.

Simia: Gottheit aus dem hochelfischen Pantheon; Halbgott im Zwölfgötterglauben; gilt als erfindungsreich und schöpferisch

Steinhav: nur im Sommer bewohnter Ort im Osten der Bernsteinbucht

Tundra: Kältesteppe des Hohen Nordens

Varch: siehe Wächter

Wächter: chimärisch-daimonide Kreatur, die von Pardona erschaffen wurde; Es gibt verschiedene Arten dieser Wesen. Ihr Ursprung liegt in frühen Versuchen Pardonas, die Nachtalben zu schaffen.

Yeti: zurückgezogen lebende, schratige Rasse im hohen Norden mit weißem Fell

Zurbaran: Schwarzmagier und Chimärologe, der vor einigen Jahrzehnten in Frigorn lebte

Namen, Namen, Namen...

Falls du zufällige Namen für Begegnungen benötigst, hier eine kleine Liste:

Mittelländer

Weiblich: Algrid, Baernja, Firunja, Gleann, Ifirgund, Kjas-ka, Lyn, Osme, Raike, Sigyn, Uisge, Ysilt

Männlich: Aarwulf, Bran, Callan, Firnjan, Herm, Korin, Liskolf, Norbo, Pedder, Rik, Starkad, Wulf

Norbarden

Weiblich: Datescha, Eika, Hetinka, Janka, Obanja, Ruschane, Soscha, Umerike, Wlada, Zerinka

Männlich: Adrej, Ergjew, Kwašimir, Lexej, Mjesko, Olboj, Pjatril, Rogoff, Sajud, Tassil

Sippen: Bagoltin, Dogeljeff, Gantschik, Imonin, Jarusek, Meskinnskoff, Tschepesch, Ugradin

Nivesen

Weiblich: Amuri, Dakauju, Hikia, Ikaju, Jokja, Kelva, Lis-kaju, Ojakalla, Pori, Saari, Turi, Vieki

Männlich: Arjuk, Danjuk, Eiko, Gurjinen, Hietanen, Kau-no, Leikinen, Rakjo, Simjok, Turkunen

Fjarninger

Weiblich: Blotgara, Dandagard, Frunudara, Halfga, Lagertha, Rangna, Skjaldmar, Ynghildir

Männlich: Asgold, Bolverk, Engur, Fjallgart, Hallwardur, Tarrk, Wulfir

Elfen

Weiblich: Aythya, Eldariel, Feysiriel, Imalaya, Liloé, Milaileé, Ohaia, Silanoliel, Valandriel

Männlich: Arion, Eriu, Ilcoron, Lorion, Mandavar, Nyrociel, Osagiel, Skyvaheri, Valayar

Sippennamen: Eishauch, Firnluchs, Kristallfunke, Licht-hüter, Luchsruf, Nebelkind, Speerflug

Yetis

Männlich / Weiblich: Brom, Dormp, Gurbn, Krbled, Mss-mur, Rmpol, Tschork, Wurrck



DER FALL FRISOVS



»Wir wachsen, und der Wohlstand gleich mit! Seit die Eishexe die Brecheisbucht unter Eis hält (verflucht sei sie!), laufen Handel und Walfang hier wie mit Tran geschmiert.«

—Kwaßimir Irgjeloff, Bewohner Frisovs

»Bleib bloß aus diesem vereisten Hafennest weg! Da hat sich der Norbard alles unter den Nagel gerissen und hehlt und schmuggelt, wie es ihm passt.«

—Seemann aus Riva

Im Folgenden erhältst du einen Überblick über die Stadt **Frisov**. Deine Helden können sie erkunden und die Bewohner kennenlernen. Die Winteridylle wird jedoch jäh unterbrochen, als die Shakagra den Ort überfallen und **Der Kampf um Frisov** entbrennt. Die Helden können Erfolge erringen und die Shakagra vertreiben. Sie gelangen an ein Artefakt, ein Himmelslicht, und erfahren mehr darüber.

Am **Tag nach dem Überfall** wird das Ausmaß der Zerstörung sichtbar: Vorerst ist hier kaum ein Überleben möglich, sodass es zu einem Exodus aus Flüchtlingen kommt, dem die Helden sich anschließen.

Frisov

Das Abenteuer beginnt im Hafendörfchen Frisov im Winter des Jahres 1040 BF, wozu du zunächst einen Überblick über die Stadt erhältst. Gib deinen Helden die Gelegenheit, die Bewohner kennenzulernen. Am besten eignet sich dazu die Schänke *Zum Windfang*.

Einen **Stadtplan von Frisov** findest du im vorderen Umschlag dieses Bandes.

Frisov

Einwohner: 300 Einwohner inklusive überwinternder Gäste (je 15% Nivesen und Norbarden)

Herrschaft: Herrschaft des Schulzen Irgjeloff

Tempel: Efferd-Schrein, Hausaltäre für Firun, Ifirn, Mocoscha

Handel & Gewerbe: Walfang und -verarbeitung, Handel mit Pelzen, Tran und Mammuton, Bernstein-Schmuggel, Zwischenhafen nach Süden

Gasthäuser: Schänke Zum Windfang (Q2/P3/S6)

Besonderheiten: einziger Hafen weit und breit (derzeit eingefroren)

Stimmung in der Stadt: gemütliche Winteridylle, die durch Spannungen zwischen den Bevölkerungsgruppen getrübt ist



Was weiß mein Held über Frisov und die Bernsteinbucht?

Probe auf *Geographie (Hoher Norden)*

1 QS – Während Ifirns Ozean ab etwa 150 Meilen nördlich des Yeti-Landes ganzjährig vereist ist, ist die Bernsteinbucht es normalerweise nur zwischen Hesinde und Phex. Die einzigen Häfen sind Glyndhaven und Frisov, betrieben von mittelländischen Siedlern und Norbarden. An den Stränden findet man Bernstein.

2 QS – Der Grad der Vereisung kann variieren, frühe Wintereinbrüche sind möglich. Seefahrt wird im Nordmeer zwischen Peraine und Boron betrieben. Die Bucht ist von Steilküsten und eisigem Nordwind geprägt. Kälte, Stürme und im Nebel verborgene Eisberge sind große Gefahren. Fischerei und Walfang blühen aber ebenso wie der Handel mit den Nivesen der Jonsu-Steppe.

3 QS – Im Westen der Bucht liegt der Firunsfinger, eine schwer überquerbare Halbinsel mit hohen Bergen. Neben mittelländischen Siedlern leben auch Fjarninger, Nivesen und Firnelfen rund um die Bucht. Piraten sind selten.

4 QS – Außerdem gibt es Schneegoblins sowie im Osten Schneeorks und ein barbarisches Zwergenvolk. Die den Firnelfen ähnelnden Nachtalben treten nur nördlich der Bucht auf. Im Osten liegen viele Vulkane, deren Asche manchmal schwarze Wolken über die Bucht bis Glyndhaven weht, sodass tagelang Dunkelheit herrscht.

Stadtrundgang

Als regional wichtiger Hafen ist Frisov in den letzten Jahrzehnten durch Flüchtlinge aus Paavi, sesshaft gewordene Nivesen und allerlei Glücksritter stark gewachsen – und wirkt dennoch wie ein verschlafenes Nest. Die alteingesessenen Einwohner leben in Blockhäusern und Hütten, neu zugezogene oft in dreckigen Barracken, Nivesen verzichten auf ihre traditionellen Zelte. Fast alle Einwohner leben vom Handel oder der Jagd: Fischer, Seefahrer, Walfänger, Jäger, Bernsteinsammler. Sind keine individuellen Werte für eine Person angegeben, kannst du von den Werten für Bewohner Frisovs auf Seite 19 ausgehen.

Hafen

Der Handelshafen liegt in einer windgeschützten Bucht und bezieht zwei kleine Inseln über Stege mit ein. Die Hügel darauf ragen etwa 10 Schritt in die Höhe. Derzeit ist der Hafen vereist, sodass die wenigen hier überwinternden Schiffe mit eingeholten Segeln und winterfest auf dem Eis liegen. Das Hafenbecken bildet so einen weiträumigen Platz, der dieser Tage eine Art Dorfplatz ist: Kinder spielen, Händler veräußern ihre Waren.

Lagerhallen (01)

Nahe dem Hafen liegen große Bretterbuden, die als Lagerhäuser genutzt werden. Sie sind verriegelt und enthalten Vorräte und Ausrüstung. Sie gehören der Irgjeloff-Sippe und werden von Sippenoberhaupt Mocosch gehütet oder teuer vermietet.

Illegaler Bernsteinhandel

Mocosch kauft und verkauft unter der Hand Bernstein, was die Praioskirche natürlich gar nicht gerne sieht, zumal er deutlich besser zahlt. Für satte 120 Dukaten können auch die Helden 100 Skrupel des wertvollen Steins bei ihm erwerben.

Die Vorräte versteckt er in den Lagerhallen sowie im Speicher des Kontors in verschnürten Beuteln hinter einigen Regalen. Er lieferte, ohne Fragen zu stellen, auch an Agenten des Eisreiches Glorana und, seit dieses geschwächt ist, zunehmend auch an die Shakagra. Die Nai Ashyrr haben so bereits als verummte „Firnelfen“ mit ihm Handel getrieben und Informationen über die Stadt in Erfahrung bringen können: Einwohnerzahlen, Anzahl Bewaffneter, Einschätzungen der potentiellen Beute.



Falls die Helden in eines der Lagerhäuser eindringen wollen, können sie die Vorhängeschlösser mit einer gelungenen Probe auf *Schlösserknacken (Bartschlösser)* öffnen. Auch ein *Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)* gegen die Bretterwände oder ein Eindringen über die hohen, engen Fensterschlitze mittels *Klettern (Fassadenklettern)* ist möglich.

Die Irgjeloffs haben ein Auge auf ihre Lagerhäuser, sodass jeder Eindringling im Abstand von 10 Minuten Proben auf *Verbergen (Schleichen)* würfeln muss. Bei Entdeckung bekommen es die Helden mit drei Schlägern von Irgjeloff zu tun (Werte wie Bewohner Frisovs, Seite 19).

Kontor Irgjeloff (02)

Das einzige Steingebäude Frisovs steht am Hafenkai. Über zwei Stockwerken aus Stein befindet sich ein Dachboden, an dessen Giebelseite eine Toröffnung mit einem Flaschenzug angebracht ist. Dort lagern Vorräte und Handelswaren der Irgjeloffs.

Aus dem Kamin dringt der Rauch eines mit Torf geheizten Ofens. In der Wohnstube im Erdgeschoss steht ein kunstvoll geschnitzter Hausaltar der norbardischen Göttin Mocoscha.

Im Haus lebt der in Frisov beheimatete Teil der norbardischen Irgjeloff-Sippe. Sie ist im Norden sehr einflussreich und hat in der Stadt die Zügel fest in der Hand, spätestens seit vor über 10 Jahren der einzige laute Kritiker, Büttel Welf Nattel, verstarb. Neben den aufgezählten Familienmitgliedern gibt es zwei Dutzend weitere in Frisov.

👤 *Mocosch Irgjeloff* (Ende 50, Sippenoberhaupt und Schulze Frisovs, kahlgeschoren, langer Kaiser-Alrik-Schnurrbart, stolz, geschäftstüchtig, auf das eigene Wohl und das seiner Familie bedacht, Monopol auf Frisover Hafenhandel mit Waren des Nordens)

👤 *Slanka Irgjeloff* (46 Jahre, Mocoschs Ehefrau und Muhme, also weibliches Oberhaupt der Sippe, ergraue Haare, stechender Blick, tatkräftig, sanft und liebevoll innerhalb der Familie, Außenstehenden gegenüber hart und manchmal herzlos)

♣ **Erdoj Irgjeloff** (26 Jahre, Mocoschs Sohn und Erbe, stark rundlicher Bauch, speckige Arme, in sich hinein lächelnd, gewieft, gebildet und fleißig, liebt Süßspeisen über alles, unverheiratet)

♣ **Minka Pschelawod** (24 Jahre, Mocoschs Tochter, derzeit schwanger und ziemlich aufgequollen, häufige Stimmungswechsel)

♣ **Fenew** (30 Jahre, Minkas Gatte, angeheiratet aus der reichen bornländischen Sippe der Pschelawods, kompetenter Händler)

♣ **Mjesko und Lenija** (4 und 2 Jahre, bezaubernd, lächeln jedem zu), die Kinder der beiden

Efferdschrein (T01)

Der Schrein wird von *Bruder Effred* (68 Jahre, ehemaliger Kapitän, alter Seebär, ergrauernder Vollbart, benutzt nautische Ausdrücke, bescheidener Wohlstand, erzählt das beste Seemannsgarn; Götter & Kulte 12 (12/12/12), SK 1) und weiteren ansässigen Seeleuten betreut. Walfänger und Fischer beten hier oft für reiche Beute, einen echten Geweihten gibt es jedoch nicht. Das Innere ist ein chaotisches Sammelsurium auf See eingesammelter Fundstücke und Opfergaben: zerrissene Netze, Schnitzereien aus Fischbein, angespülte Schiffsplanken, Münzen, Muscheln oder Teile von Gallionsfiguren.

Die folgenden **Fundstücke** können den Helden möglicherweise später im Abenteuer helfen: Unter all dem Tand leuchtet auch ein grünblauer **Gwen-Petryl-Stein** von der Größe eines Hühnereis (Wert etwa 25 Dukaten). Diese Steine gelten als Teile der Zitadelle Alveran und als dem Efferd heilig. Ihr Licht ist wirksam gegen die Scherenwächter, weil diese dämonischen Ursprungs sind (Seite 100). Der Stein kann einem einzelnen Wächter unter Aufwendung einer Aktion vorgehalten werden und gegen dessen Schwäche eingesetzt werden.

♣ Ähnliches gilt für einen einst ans Ufer gespülten, efferdgeweihten **Dreizack**, der eine effektive Waffe gegen Daimonide ist (wie z. B. die Wächterkreaturen der Shakagra).

Schänke ‚Zum Windfang‘ (G01)

Zentral in Hafennähe an einem Platz gelegen steht die größte Taverne im Ort. Im robust eingerichteten Schankraum mit langer Theke werden selbstgebrannte und importierte Schnäpse zu deftigen Suppen und nivesischen Gerichten serviert. Über dem Schankraum liegt ein niedriger Schlafsaal mit Strohmattentzen.

Das Gasthaus wird geführt von den Nattel-Schwestern samt Familie. Sie erbten es von Vater Welf Nattel, der 1025 BF bei einem Unfall ums Leben kam, hinter dem seine Töchter Mocosch Irgjeloff vermuten, denn die beiden Männer waren Rivalen. Die Helden können hier außerdem Nordlandwaren ein- oder Jagdbeute verkaufen.

♣ **Falkja** (37 Jahre, Wirtin des Windfangs, Halbnivesin, glattes dunkles Haar, schön, aber oft voll Sorge, hasst die Irgjeloffs, beschützerisch, handelt mit nivesischen und elfischen Waren, spricht Isdira, Nujuka und Alaani)

♣ ihre Schwester ♣ **Neli** (32 Jahre, Wirtin, Halbnivesin, langer, geflochtener Zopf, Frohnatur, neugierig)

♣ ihre Ehemänner ♣ **Norbo** (42 Jahre, Gatte Falkjas und Rausschmeißer im Windfang, stämmig, wortkarg, zuverlässig) und ♣ **Trautmann** (34 Jahre, Nelis Gemahl und Unterhalter im Windfang, gesellig, trinkfest)

♣ eine kleine Schar Kinder: ♣ **Welf**, **Eno**, **Lieto** und **Amuri** (von Falkja), **Kisa** und **Sandjo** (von Neli) (3 bis 12 Jahre, lebensfroh, leicht nivesisches Äußeres, spielen draußen die größten Schlachten aventurischer Geschichte mit Holzschertern und Schneebällen nach)

Hütte der alten Nornara (03)

Die Heilerin und Hebamme des Dorfes ist ♣ **Nornara** (62 Jahre, Krötenhexe von der Schwesternschaft der Töchter der Erde, schlohweißes Haar; Magiekunde 13 (14/14/15), Willenskraft 11 (14/15/16), 40 AsP, SK 3, Zaubersprüche siehe **Regelwerk** Seite 148, aber alle Zauber 3-6 Punkte höher). Sie wird herangezogen, wenn es um Belange der Stadtplanung geht, denn sie weiß, in welchen Felsen und Bäumen Naturgeister, Elementarwesen und Feenwesen hausen. Sie lebt zusammen mit ihrem Vertrautentier *Warzerich* (Kröte, stoisch ruhig, kommentiert gelegentlich per Quaken, was er von den Vorgängen um sich herum hält) und ihrer Schülerin ♣ **Vika** (10 Jahre, große braune Mandelaugen, wieselflink, neugierig, in Frisov aufgewachsenes Kind nivesischer Eltern; Willenskraft 6 (13/14/14), SK 2). Die kleine Hütte ist voller getrockneter Kräuter, eine warme Tasse Tee steht immer für Besucher in Not bereit.

Finn der Schnitzer (04)

In Frisov gibt es keinen Handwerksmeister, doch verstehen sich viele der Walfänger, Fischer, Jäger und Bernsteinsammler auf die Reparatur und Anfertigung von Ausrüstung wie Netzen, Bögen, Bernstein- und Walbeinschnitzereien, auf die Herstellung von Pelzjacken und den Bootsbau.

Einer der begabtesten ist der alte Bernsteinsammler ♣ **Finn** (45 Jahre, rote Haare und Vollbart, ruhig, weiß über fast jede Hafenstadt Aventuriens Geschichten zu erzählen, ob er dort war oder nicht; Steinbearbeitung 12 (14/14/14), SK 2). Seine Hütte beherbergt ein Sammelsurium von Schnitzereien verschiedenster Materialien, die er an Pilger und Seefahrer als Glücksbringer verkauft:

♣ firungefällige Holz- und Elfenbeinschnitzereien, darunter handgroße Kopien eines Auftrags, den er in Farlorn einst ausführte. Dort schmückte er den Firuntempel mit einer mannshohen Holzschnitzerei,

Dreizack

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Dreizack (2H)	Stangenwaffen	1W6+4	GE/KK 15	0/0	lang	2 Stn	200 HF	80 S

die die Frevel des Zauberers Zurbaran darstellt (siehe **Was weiß mein Held über Frigorn?** auf Seite 45).

- für Praios-Pilger Bernsteine mit Einschlüssen, teilweise aus dem seltenen weißen Nebel-Bernstein
- Efferd-Statuetten aus Treibholz
- profaner Tand wie Jagdmesser mit Griffen aus Wald- oder Elfenbein

Walfänger-Baracken (05)

In diesen zugigen, wenig einladenden Baracken aus zusammengezimmerten Brettern voller Astlöcher sind fast ausschließlich Neubürger der Stadt untergekommen: Walfänger, Seefahrer, zugezogene Nivesen und einige arme Fischer teilen sich die Quartiere und sind als raue Gesellen bekannt. Alkohol, Glücksspiel und Prügeln sind der Hauptzeitvertreib der hier Lebenden, wenn sie im Winter ohne Arbeit sind. Auch Prostitution wird hier wenig rahjagefällig im rauchigen Dunst der Mehrbetträume unter fleckigen Decken ausgeübt.

Hier leben abgerissene und verzweifelte Gestalten, die untereinander und der alteingesessenen Bevölkerung gegenüber oft rücksichtslos agieren. Einer der bekanntesten ist *Wal-Rik* (40 Jahre, tätowierter kahler Schädel, langer Bart, muskulös, leicht reizbar, flucht ständig äußerst derb; Kraftakt 14 (15/16/16), Willenskraft 5 (13/10/10), SK 1).

Fischerstrand

Der lange Strand ist kalt, windig und teilweise vereist. An Land geschoben liegen hier winterfest gemachte Fischerboote.

Alte Bootshäuser (06)

In diesen länglichen Holzhütten lagern im Winter einige Boote der Frisover. Hier lebt niemand, nur ab und an schaut jemand nach dem Rechten.

Ereignisse in Frisov

Die folgenden kleinen Vignetten und Ereignisse sollen vor dem Angriff der Shakagra die Stimmung der Stadt einfangen und deinen Spielern die Möglichkeit geben, die Einwohner Frisovs kennenzulernen und Beziehungen aufzubauen.

Wie lange bleiben wir in Frisov?

Manche Spielleiter und Gruppen bevorzugen es, wenn ein Abenteuer gleich zur Sache kommt und die Helden direkt in die Handlung hineingezogen werden. Doch auch ein behutsames, langsames Einfinden in die Charaktere zu Beginn hat seine Vorteile. Entscheide deshalb selbst, wie ausführlich oder kurz du das Vorgeplänkel gestaltest. Je mehr die Helden in Kontakt mit den Bewohnern des Ortes kommen, desto eher haben diese in der anschließenden Schlacht ein Gesicht für deine Spieler. Je eher aber die Shakagra angreifen, desto schneller werden die Spieler in die Handlung involviert.



Eis-Imman

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Tag ist klirrend kalt, aber von einer Helligkeit und Frische, die das Herz erwärmt. Frisov, der kleine Hafen an der Bernsteinbucht, ist voller Leben: Kinder spielen, dick eingepackt in Felle, jagen einander und bewerfen sich mit Bällen aus Schnee. Ihre Eltern grüßen sich, wie immer sie einander unter den Schichten aus Fellen, Leder, Kapuzen und vor Wind schützenden Gesichtstüchern auch erkennen mögen. Wer denkt, dass etwas Frost einen Frisover einschüchtert, irrt gewaltig. Und wem es doch nach ein paar Stunden im Freien zu viel wird, der gönnt sich einen warmen Grog in der Schänke ‚Zum Windfang‘.



Die glatte Eisoberfläche des Hafenbeckens dient als Platz für das von der Jugend gespielte Eis-Imman, bei dem sich in einer lokalen Variante des beliebten Sports heftig geprügelt wird. Es treten vier Mannschaften aus Heranwachsenden an, die sich wenig auf dem Eisfeld der Ehre schenken und sich die Nasen blutig schlagen. Doch vom gegenseitigen Respekt könnten sich viele erwachsene Frisover eine Scheibe abschneiden.

• **Roika** (16 Jahre, Nivesin, gebrochene krumme Nase, langer gebundener Zopf, stärker als die meisten Jungs) führt die nivesische Mannschaft *Reißgrams Rudel* an und ist berüchtigt für ihre harte Art.

• **Phelix** (15 Jahre, Rotschopf, einfallsreich, verliebt in Roika) ist ihr Rivale und spielt in der gegnerischen Mannschaft *Frostig Frisov*.

Das kleine Turnier dauert einen knappen Tag und wird von Pausen, heißen Getränken und Tratsch begleitet. Die Helden können auf Mannschaften wetten, zusammen mit Nornara und ihrer Schülerin Schrammen versorgen, als alte Imman-Hasen Tipps geben oder einfach zusehen und Bekanntschaft mit den Frisovern schließen. Für die Werte der Spieler können die Werte der Bewohner Frisovs (Seite 19) verwendet werden.

Die Bewohner Frisovs

• Der Schnitzer *Finn* (Seite 13) tritt mit seinem Bauchladen voll Schnitzereien für Pilger an die Helden. Er ist sehr stolz auf seine Handwerksarbeiten und berichtet unter anderem über die Recherchen für seine Schnitzerei im Farloner Firuntempel, die Zurbarans Frevel darstellt: den Bärenmensch Homursus, dem er mit der Glyndhavener Jägerin Nasen-Kendra auf der Spur war, das Monster im Blauen See, das er selbst unter dem Eis hat entlanggleiten sehen, und andere.

• Eine neu erhobene Winterabgabe der Irgjeloffs zur Lagerung aller Waren in Frisover Lagern erzürnt die Nattel-Schwester so sehr, dass sie auf der Straße oder in ihrer Taverne laut zetern. Die Helden können sie eventuell beschwichtigen und

erfahren dabei von ihrer Vermutung, Mokosch hätte ihren Vater getötet und sei auch sonst moralisch verdorben. Sie können in der Nattel-Familie gute Freunde gewinnen und in deren Familienleben einbezogen werden.

- Der betrunkene Nivese ♀ *Pettajem* (42 Jahre, Nivese, depressiv, riecht stets nach Schnaps, wenige verbleibende Zähne, verlor seine Sippe in Gloranas Eisreich) uriniert mitten auf die Straße, was für Lacher, aber auch Empörung über ihn und „das Nivesenpack“ sorgt. Womöglich helfen die Helden ihm und erfahren mehr über den kulturellen Identitätsverlust der Nivesen in Städten wie Frisov. Doch sie lernen über ihn auch hilfsbereite und freundliche Nivesen wie ♀ *Nurka* (32 Jahre, Nivesin, zierlich, immer lächelnd, geflochtener hüftlanger Zopf, liebevoll, traditionsbewusst) kennen, die ihnen über den Glauben an die Himmelswölfe erzählen kann, den sie auch „in der großen Stadt“ zu bewahren versucht.
- Kinder fahren mit geschliffenen Klingen unter ihren Lederschuh auf dem Eis des Hafens und drehen Pirouetten.
- Ein über Nacht erfrorener Säufer aus den Barracken wird morgens gefunden.
- Am Fischerstrand findet Bruder Effred etwas Treibgut, das er sogleich in einer spontanen Prozession zum Efferdschrein bringt. Da er lautstark Efferd preist und mutmaßt, woher das Fundstück stammen könnte, wird sein Gefolge zum Schrein hin immer größer.
- Eine Gruppe Robben nahe der Stadt wird von Jägern gesichtet. Sogleich bildet sich eine größere Jagdgruppe, die die Tiere umringt und niedermetzelt. Das Eis färbt sich für Tage dort rot, wo sie die Tiere ausgenommen und gehäutet haben. Im Windfang gibt es die nächsten Tage dunkles, mageres Robbenfleisch, während der Geruch von zu Tran gekochtem Robbenfett über der Stadt liegt.
- Ein in lumpige Fellkleidung gewandeter Bernstein-sammler mit fleckigen, alten Händen händigt einem Norbarden der Irgjeloff-Sippe unauffällig, aber gegen Bares, ein Beutelchen mit Bernsteinen aus.

Die Geschichte des Teliriyon Kristallpfeil

Die Helden treffen schließlich auf den Firnelfen *Teliriyon Kristallpfeil* (Seite 16). Er ist Falkja Nattel seit Jahren als Handelspartner bekannt. Vordergründig weilt er gerade im Dorf, um Pelze an sie zu verkaufen. In Wahrheit will er jedoch mehr über seinen Fund, ein Himmelslicht, herausfinden und die lieb gewonnenen Einwohner Frisovs auf mögliche Gefahren vorbereiten.

Die Helden werden ihm wahrscheinlich von Falkja vorgestellt. Im Gespräch stellt sich heraus, dass er nach seinem Besuch weiter zur Halbinsel Nikku reisen will. Dort erhofft er sich Hilfe durch die Weisheit des sagenumwobenen Grauen Königs.

Probe auf Sagen & Legenden (Hoher Norden)

1 QS – Laut nivesischen und norbardischen Sagen residiert auf der Halbinsel Nikku seit Jahrhunderten der mystische Graue König (auch: Kalter König) in seinem trutzigen, dunstverhangenen Nebenschloss. Er soll endloses Wissen über die Lande des Nordens und deren Geheimnisse besitzen und ab und an Abenteurern, die ihn aufsuchen, damit Beistand leisten.

2 QS – Der weißhaarige Alte soll schwermütig und weltabgewandt sein und mit nur wenigen verschwiegenen Getreuen aus verschiedenen Völkern leben. Er hat acht Töchter, seine Identität ist jedoch unbekannt: Je nach Legende ist er ein von den Göttern verfluchter Sterblicher, ein Halbgott oder ein Feenwesen.

3 QS – Die geheimnisvollste seiner Töchter, die die Nivesen „Frau, die den Schneemonat sehnt“ nennen, war einst in einen Schneelaurer verliebt, bis er von einem eifersüchtigen Jäger getötet wurde. Sie grollt den Menschen jedoch nicht etwa für diese Tat, sondern rettet sie manchmal sogar aus größter Not.

Begegnen die Helden ihm hilfsbereit und gewinnt er den Eindruck, dass sie ehrlich sind, zeigt er ihnen einen Kristall, den er in einer Elfenbeinfassung um den Hals trägt. Er leuchtet schwach und der Elf nennt ihn „Himmelslicht“. Bereitwillig erzählt er den Helden davon, und fragt neugierig, ob sie etwas Vergleichbares schon einmal gesehen haben. Er ist sicher, dass es seine Bestimmung ist, mehr darüber herauszufinden. *Teliriyon* stammt aus einer Firnelfensippe, die Himmelslichter heißt, und das Licht, so beschreibt er es, erzeuge in ihm ein Gefühl von Heimat. Er vermutet darin Magie der frühen Firn- oder Hochelfen.

Er kann den Helden auch die Geschichte seines Volkes zusammenfassen: Die Firnelfen sind die Nachfahren der Flüchtlinge aus dem Himmelsturm, die vor Jahrtausenden vor *Pardona* und deren Schergen flohen. Er erwähnt auch die Existenz der *Shakagra* weit im Norden und warnt vor ihnen.

Mehr über die Himmelslichter erfährst du ab Seite 83. *Teliriyon* lässt eine magische Analyse des Himmelslichts durchaus zu und hat selbst alles bis QS 3 herausfinden können. Über neue Erkenntnisse freut er sich sehr und bedankt sich mit Geschenken (Nordlandwaren wie Pelze). *Teliriyons* Gefühl von Heimatverbundenheit ist Ausprägung der Himmelslicht-Verbundenheit. Der Elf ist nicht nur unterwegs zum Grauen König, um mehr über das Himmelslicht zu erfahren, er spürt auch „Misstöne im Lied des Nordens“, seltsame Echos verzerrter Elfenlieder. Er ahnt, dass die *Shakagra* dahinterstecken, schweigt zu diesen Vermutungen aber noch, da er niemanden beunruhigen will und Menschen seiner Erfahrung nach erstaunlicherweise mit Ignoranz und Abstreiten reagieren, wenn man sie vor Gefahren warnt. Doch er bittet *Falkja* irgendwann sehr eindringlich, vorsichtig zu sein.



☛ Teliriyon Kristallpfeil von der Himmelslichter-Sippe

Kurzcharakteristik: 120 Jahre alt, mager, meisterlicher Jäger und Zauberweber, hilfsbereit, Spuren von Verbitterung, kompromisslos gegen seine Feinde

Motivation: Der Elf will mehr über sein Himmelslicht wissen. Er hasst die Shakagra und bekämpft sie, wo es geht. Die Menschen hat er lieb gewonnen.

Agenda: Teliriyon erhofft sich vom Grauen König, mehr über sein Himmelslicht und die Misstöne in der Melodie des Nordens zu erfahren. Zudem will er in Frisov nach dem Rechten sehen und vorsichtig warnen.

Funktion: Verbündeter, der den Helden das erste Himmelslicht vermachte

Hintergrund: Teliriyon hat durch die Eishexe Glorana seine Sippe verloren. Zusammen mit seiner Schwester Telirya Mandrayar (110 Jahre) bekämpfte er danach lange Gloranas Schergen, hat mit dem Rückzug ihres Reiches aber die Shakagra und Pardona als noch größere Gefahr erkannt.

Darstellung im Spiel: Mit gütigen, manchmal mahnenden Worten wendet sich Teliriyon an die Menschen. Stelle ihn wie einen geduldigen Vater dar, der Menschen wie kleinen Kindern alles erklären will. Seine Stimme ist klar und angenehm, kann aber auch scharf und klirrend wie ein Kristallpfeil werden.

Schicksal: Teliriyon stirbt beim Überfall der Shakagra auf Frisov. Ein Held findet sein Himmelslicht.

Besonderheiten: Als firnelfischer Zaubersänger kann er Zauber wirken.

Himmelslicht: Liskaryl, das Licht der Liska, fand er nahe den Ruinen des einstigen Eispalastes seiner Sippe.

»Wo soll ich beginnen? Versteht ihr in etwa, was die Harmonie im Sippenlied eines Elfen bedeutet? Nein? Dann seid geduldig, dies wird eine lange Erklärung...«

»In eurem Volk gibt es solche, in denen das Licht stärker oder schwächer leuchtet, in einigen auch düster wie die tiefste Nacht. Die Feyra sind die schlichte Abwesenheit allen Lichts.«

Der Kampf um Frisov

Zu einem beliebigen Zeitpunkt in einer Nacht nach dem Kennenlernen Teliriyons kommt es zum Angriff durch die Nai Ashyrr. Mit seinen Eisseglern ist der jüngste Clan der Shakagra bis in die Bernsteinbucht vorgedrungen, hat Frisov ausspioniert und will nun plündern und die Bewohner töten oder in Schrecken versetzen. Mehr über Kultur und Taktiken sowie alle Werte findest du im **Anhang** ab Seite 95.

Das Vorgehen der Nachtalben

Die Helden werden zum ersten (aber nicht zum letzten) Mal in diesem Abenteuer mit einem Shakagra-Angriff konfrontiert. Du solltest deutlich machen, wie koordiniert und gnadenlos die Nai Ashyrr vorgehen und wie wenig sie sich um Begriffe wie Ehre sorgen: Sie beseitigen schwachen Widerstand ohne zu zögern, weichen ernstzunehmenden Gegnern aber aus und sind schwer greifbar.

Mit sechs Rotten, also mehr als der halben Gesamtstreitmacht, greifen die Shakagra Frisov an. Jede Rotte legt in der Dunkelheit mit dem Eissegler zunächst eine Strecke über das Eis bis an die Küste zurück, wo sie in ihrem Abschnitt folgende Ziele verfolgt:

- ☛ Im jeweiligen Viertel soll jeder Widerstand vernichtet sowie die Hütten in Brand gesteckt werden. Die Shakagra stiften Chaos und Panik durch gnadenloses Auftreten und Zauber wie HORRIPHOBUS oder DUNKELHEIT. Fliehende werden mit Fernkampfswaffen oder FULMINICTUS zur Strecke gebracht, einzelne Bewohner lassen sie manchmal aber bewusst entkommen, um die Angst vor ihrem Volk zu schüren.
- ☛ Shakagra, die der menschlichen Sprachen mächtig sind, sollen Gefangene machen. Ziel ist es, sie unter Drohungen und Folter mittels HÖLLENPEIN zu

vernehmen, um mehr über die anderen Städte an der Bernsteinbucht, die militärische Stärke des Gegners sowie den Glauben der Menschen zu erfahren.

☛ Wo Wertvolles zu vermuten ist (beispielsweise in den **Lagerhäusern (2)** und im **Haus der Irgjeloffs (3)**), soll geplündert und alles Zurückgelassene in Brand gesteckt werden.

☛ Bei zu starkem Widerstand haben sie Befehl, sich zum Eissegler zurückziehen, um die eigenen Verluste gering zu halten.

Die Dunkelheit

Wie eine riesige Amöbe aus sich andauernd verformender Dunkelheit liegt dieser Schattenfleck mitten auf der vereisten Bucht. Er ist das Hauptquartier des Angriffs, in dem sich mindestens ein Mitglied des Triumvirats sowie mehrere Klingensänger, Zauberweber und Wächter aufhalten. Sie schützen sich durch Magie vor Feinden, beschwören Dämonen und haben Klingensänger für den Fernkampf ausgerüstet. Ein Eisharpyien-Geschwader flattert über der Dunkelheit und wirft sich auf jeden Unbefugten, der sich nähert. Die Führung behält die Lage im Auge und gibt Befehle zu Taktikänderungen, der Reorganisation zurückkehrender Rotten oder dem Abbruch der Mission, greift aber nicht aktiv ein.

Das ambitionierteste Ziel der Helden in diesem Kampf könnte es sein, die Anführer hier zu stellen. Dazu müssten sie zuerst durch eine Spähmission aufs Eis die Dunkelheit entdecken. Jeder weitere Schritt muss hart erkämpft werden. Die Helden werden es mindestens mit Fernkampfangriffen aus der Dunkelheit, einem Eisharpyien-Geschwader und einem Dämon zu tun bekommen, außerdem mit der Dunkelheit selbst und mehreren namhaften Leibwächtern (siehe auch Seite 97). Sollten sie dennoch bedrohlich vordringen, weichen die

Der Angriff aus Sicht der Helden

Bei Kämpfen am Rollenspieltisch rücken die Spieler oft über der Tischplatte zusammen, um auf einer taktischen Karte ihre Schritte zu planen. Figuren werden umhergeschoben, Kreuze auf Papier gemalt, die Ich-Perspektive wechselt zur Vogelperspektive. Zwar hat dies je nach Situation seine Berechtigung, doch empfehlen wir, in diesem Kampf auf die Perspektive des allwissenden Strategen zu verzichten und den Überfall auf Frisov für die Spieler so darzustellen, wie die Helden ihn erleben: mit von Nebel, Rauch, Schneewehen und Geschrei eingeschränkten Sinnen und ohne umfassende Kenntnis der Geschehnisse. Das Abenteuer will an dieser Stelle keine Schlachtensimulation bieten, sondern Einzelkämpfe für die Helden.

Du kannst nach gelungenen Proben auf Orientierung kurzzeitig einen Blick auf die Stadtkarte erlauben oder Wege beschreiben, doch achte darauf, dass Tempo und Atmosphäre nicht darunter leiden.

Deine Helden befinden sich inmitten eines hinterhältigen, schnellen, geplanten und brutalen Angriffs von Nachtalben, die Dunkelheit und Witterung bewusst zu ihrem Vorteil nutzen. Lass die Spieler die Umgebung sehen, hören, riechen und fühlen. Beschreibe den dichten Nebel, die kalten Schneewehen, aus denen jederzeit purpurn leuchtende Augenpaare aufblitzen könnten. Schildere ihnen die Unsicherheit, ob nicht hinter der nächsten Häuserecke die Klinge eines Schwarzstahl-Säbels wartet, die Verwirrung, wenn sich DUNKELHEIT-Zauber manifestieren und Menschen wie gierige Tentakel umfassen. Beschreibe die Panik der Fliehenden, die etwas von „Feuer!“ und „Sie sind überall!“ brüllen, und die Hitze der Feuerfunken, die von den brennenden Strohdächern springen.

Die Helden sollten angesichts des Chaos nicht mal auf die Idee kommen, dass sie alles im Griff hätten. Zeitpunkt und Verlauf werden vom Gegner diktiert, und er trifft Frisov hart und kalt wie eine Shakagra-Klinge. Zu dieser Atmosphäre gehören auch Dinge, die außerhalb der Kontrolle der Helden geschehen, allem voran der Tod Teliriyon Kristallpfeils und die Zerstörung großer Teile Frisovs.



Eissegler zurück. Der Gesamtangriff könnte dann, wenn er bereits fortgeschritten und erfolgreich genug war, beendet werden. Die Helden werden noch nicht auf die Triumvirats-Anführer treffen, können aber bestenfalls einen Blick auf zum Beispiel Zorkarash oder Dhar'ylil erhaschen (Seite 87).

Szenen des Kampfes

Die folgenden Szenen kannst du beliebig ins Spiel einbringen und an das Vorgehen der Helden anpassen. Zwei Szenen sollten jedoch unbedingt im Beisein der Helden stattfinden: die **Begegnung mit Khydaka Eisblüte** (Seite 19) und **Teliriyons Tod** (Seite 21).

Die Angaben zu *Erfolg* und *Misserfolg* geben an, wie sich die Aktionen und Entscheidungen der Helden positiv oder negativ auswirken.

Lledriths Blutbanner

Die einzelnen Rotten landen mit Eisseglern am Ufer an und stürmen in die Stadt. Eine beispielhafte, am Kampf beteiligte Rote ist die der Zauberweberin *Lledrith Zunge-der-Frevler*. Du kannst deine Helden während des Kampfes mit ihr konfrontieren.

Lledriths Blutbanner setzt sich wie folgt zusammen:

- 2 mit schwarzen Runen versehene Eissegler
- Anführerin ist die namhafte Zauberweberin (Schriftenkundigen-Variante) *Lledrith Zunge-der-Frevler*, eine Menschenhasserin, die aber einige menschliche Sprachen beherrscht
- ein weiterer, namenloser Zauberweber, der sich auf Zauberei im Kampf und Eismagie spezialisiert hat
- 7 namenlose Klingensänger (zwei in Eissegler-Variante, fünf normale), die Markadir-Krummsäbel und Heokra-Schwerter sowie Kurzbögen führen.
- 4 Wächter (2 Spinnenwächter, 1 peitschender Wächter, 1 Scherenwächter)
- 6 Späher

Taktische Ziele des Blutbanners

- Die Eissegler landen kurz vor den anderen im Ostbereich der Stadt. Zwei Wächter bleiben dort zurück.
- Späher und Klingensänger schleichen durch die Gassen und beseitigen Widerstand möglichst lautlos. Wenn der Angriff mit beginnenden Scharmützeln anderer Rotten am Hafen offensichtlich wird, sollen sie bereits mitten in der Stadt als mordende Schatten präsent sein, Heckenschützen-Positionen bezogen haben, fliehende Menschen umbringen und deren Hütten in Brand stecken, sodass es so wirkt, als stünde schon ganz Frisov in Brand. Die Städter sollen nicht einen einzelnen Angriffsort ausmachen, sondern mit Angreifern überall im Ort konfrontiert werden.
- Wo es möglich ist, sollen Gefangene kampffähig gemacht und abtransportiert werden. An verborgenen Orten im Schatten der Felsen abseits des Ortes sehen diese sich dann der Verhörspezialistin Lledrith gegenüber.
- In Häusern sollen vor allem die Wächter Schaden anrichten, sie plündern und Brände legen.
- Bei starkem Widerstand ziehen sie sich gen Osten über den Fluss zurück.

Dunkle Segel am Horizont

Aufmerksame Helden, die sich nachts an den Inseln vor dem Hafenbecken oder an der Küste aufhalten, können mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* früh die dunklen Segel der nachtalbischen



Eissegler entdecken. Fast lautlos gleiten sie durch den Wind und über das Eis, verschwinden aber immer wieder im Nebel, sodass sich Anzahl und Richtungen nur erahnen lassen.

Erfolg: Entscheide anhand der QS der Probe, welche Rückschlüsse auf Angriffsorte und Anzahl der Rotten ein Held erhält. Durch eine Warnung der Stadt können die Bewohner frühzeitig mobilisiert werden. Statt wehrloser Einzelgegner erwarten die Shakagra dann auch wehrhafte Gruppen, die sich zur Verteidigung der Stadt bereitgemacht haben. Zwar sind sie den Nachtalben an Kampfstärke unterlegen, aber sie können zumindest in einigen Situationen nach deinem Ermessen Erfolge der Angreifer verhindern.

Das Hafenscharmützel

Die Szenerie im Hafen ist der größte Einzelschauplatz des Angriffs, in den 2-3 Rotten verwickelt sind. Sich hierhin zu wagen, heißt, sich in die Höhle des Löwen zu begeben. Es kann aber sein, dass deine Helden gerade hier zuschlagen wollen, da hier besonders viele Shakagra-Kämpfer sein werden, weil diese sich bei den Irgjeloffs und im Gasthaus wichtige Informationen erhoffen.. Eventuell können die Helden mit Proben auf *Kriegskunst (Partisanenkampf)* oder *Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede)* einige tapfere Bewohner überzeugen, mitzuziehen.

Falls die Helden zur Stelle sind, können sie im **Kontor Irgjeloff (02)** ein grausames Verhör verhindern oder Teile davon hören.

Erfolg: Gelingt es den Helden, die Familie Irgjeloff zu retten, haben sie beim Exodus aus der Stadt wohlhabende Verbündete, die ihnen Geld für Geleitschutz zahlen und Ausrüstung stellen. Außerdem können sie die Informationen aus **Folter und Befragung** (Seite 19) erhalten.

Misserfolg: Falls die Irgjeloffs sterben, wird die Gruppe der Reisenden gen Glyndhaven am Folgetag kleiner, die Ausrüstung schlechter und die Bezahlung geringer, da die gut ausgestatteten Lager des Hauses geplündert wurden.

Wächterwüten

Eine Gruppe aus drei mit KARNIFILO belegten Wächtern wütet in einem Viertel und ist gerade dabei, in den **Eferdschrein (T01)** oder ein anderes Haus einzudringen, wo Kinder und Heranwachsende Schutz gesucht haben. Die Helden werden durch Schreie aufmerksam und können die Wächter todesmutig ablenken, damit die Bedrängten fliehen können.

Durch einen Zufall oder schicksalhafte Fügung kann auch ein Gwen-Petryl-Stein, eine Bernsteinfigurur oder Ähnliches auf einen Wächter fallen und ihn (bei entsprechender Schwäche, Werte auf Seite 100) zurückweichen lassen.

Erfolg: Durch die Rettung der jungen Menschen steigt das Ansehen der Helden und sie erhalten gegenüber den Bewohnern einen +2 Bonus auf alle Proben auf Gesellschaftstalente (mit Ausnahme von *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) für die nächsten zwei Wochen. Bernstein bzw. Gwen-Petryl kann als Waffe gegen Wächterwesen vermutet werden.

Plünderung der Lagerhäuser

Die Rotten haben den Auftrag, zu plündern, um Nützliches zu finden. Wenn die Helden sich bei einem Lagerhaus aufhalten, sehen sie, dass dort mehrere Shakagra eingedrungen sind. Es kommt zu einem Katz- und-Mauspiel zwischen Kisten, auf meterhohen Stapeln aus Pelzen und anderen Waren. Hinterhalte, Lauerangriffe und Anschleichen sollten im Mittelpunkt stehen und können mit Vergleichsproben zwischen *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* gegen *Verbergen (Schleichen oder sich Verstecken)* sowie mit den Hinterhalt-Regeln (**Regelwerk** Seite 237) abgewickelt werden.

Erfolg: Beim Exodus haben die Helden reichlich Ausrüstung aus dem Inhalt der Lagerhäuser zur Verfügung. Sie könnten zudem die geheimen Bernsteinvorräte finden.

Misserfolg: Es kann kaum noch intakte Ausrüstung geborgen werden.

Bewohner Frisovs

MU 12 KL 11 IN 13 CH 11

FF 13 GE 12 KO 13 KK 13

LeP 31 AsP – KaP – INI 11

SK 1 ZK 2 AW 6 GS 7

Holzspeer: AT 10 PA 6 TP 1W6+2 RW lang

Knüppel: AT 10 PA 4 TP 1W6+2 RW mittel

Messer: AT 10 PA 4 TP 1W6+1 RW kurz

Waffenlos: AT 10 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Kurzbogen: FK 10 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

Wurfspeer: FK 10 LZ 2 TP 2W6+2 RW 5/25/40

RS/BE 1/0 (Winterkleidung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Frisov)

Vorteile/Nachteile: keine

Talente: Einschüchtern 3, Klettern 4, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 4, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 3, Verbergen 4, Wildnisleben 6, Willenskraft 2, ein Talent, das er für seinen Beruf nutzt 10 (etwa Fischen & Angeln, Tierkunde, Fährtsuchen oder ein Handwerkstalent)

Kampfverhalten: Im Hohen Norden geht es rau zu, aber die Bewohner Frisovs sind dennoch Kämpfe auf Leben und Tod nicht gewohnt. Wenn es über eine Kneipenschlägerei hinausgeht, versuchen sie ihre Gegner mit Jagdwaffen auf Distanz zu halten. In größter Not greifen sie aber zu jeder improvisierten Waffe.

Flucht: bei Schmerz 1

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Anmerkungen: Jäger zusätzlich bzw. alternativ FK 12, Sonderfertigkeit *Jäger*, Sinnesschärfe 5, Verbergen 7, Wildnisleben 9

Folter und Befragung

In der **Schänke ‚Zum Wildfang‘ (G01)** oder dem **Kontor Irgjeloff (02)** stoßen die Helden auf eine Gruppe Shakagra unter einem Namhaften. Er verhört einen oder mehrere Bewohner und spricht gebrochenes, verzerrt klingendes Garethi (oder Nujuka oder Alaani). Seine Fragen sind teilweise seltsam, was an schlechten Sprachkenntnissen, aber auch an der Weltfremdheit der Shakagra liegt. Die verängstigten und durch Folter oder HÖLLENPEIN gequälten Opfer antworten, so gut sie können. Lauschen die Helden, könne sie einiges über ihren Gegner erfahren.

Allgemeines

- Welchem Volk gehörst du an? (Gemeint ist die Spezies des Befragten, denn die Shakagra haben nur lückenhaftes Wissen.)
- Wo lagern eure Vorräte, eure Kleidung und eure Waffen? (Nach einer Antwort schickt der Namhafte *Kämpfer* aus, die besagte Waren holen sollen.)

- Weshalb lebt ihr in diesen stinkenden Hütten? (Kälteschutz und Wetter im Allgemeinen sind für die Shakagra ein bislang fast irrelevantes Thema, wobei sie zu verstehen beginnen, dass Schneestürme lästig sein können.)

Strategisch Relevantes

- Wie nennt sich euer Reich, wem zollt ihr Loyalität?
- Wer ist euer Anführer und wie stark ist sein Heer?
- Wie heißen die Orte in der Nähe und wo liegen sie? (Der Namhafte merkt sich Namen und Positionen, fragt nach Entfernungen und Himmelsrichtungen und zerrt den Befragten notfalls nach draußen, um anhand des Sternenhimmels eine Richtung gewiesen zu bekommen.)
- Wie stark sind sie verteidigt?
- Mit welchen Mitteln bewegt ihr euch fort? Nutzt ihr Eisseglar? Wie schnell sind eure Schlitten?

Mythisches, Elfisches und Weltfremdes

- Wer ist euer Gott? (*reagiert mit starker Verachtung auf Polytheismus*)
- Wie nennt ihr die grell glühenden Schandflecken am Nachthimmel? (*Sterne*)
- Wie heißen diese Sterne/Sternbilder dort in eurer Sprache? (*Die Frage dient zur Richtungsfindung und auch zum Verständnis der Mythologie der Menschen.*)
- Was wisst ihr über das alte Reich der verräterischen Elfen?
- Kennt ihr deren Städte? Wo liegen sie? (*Bei Erwähnung der Zerstörung der alten Hochelfenstädte wird nach dem Standort der Ruinen gefragt.*)
- Weshalb betet ihr einen glühenden, blendenden Feuerball am Himmel an? Hat er euch erschaffen? Hat seine Hitze euch und euer schwaches, warmes Blut ausgeschieden? (*kopfschüttelnd gestellte rhetorische Frage zum Abschluss, gefolgt vom Töten des Opfers, wenn niemand eingreift*)

Erste Begegnung mit Khydaka Eisblüte

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch steht unvermittelt eine Shakagra. Sie wirkt hochgewachsen, ist vermummt, aber in edel wirkende Kleider gehüllt. Fast könntet ihr glauben, eine Hochelfe vor euch zu haben, wenn nicht die tiefschwarzen Augen mit dem stechenden Blick und das schlohweiße Haar wären. Sie ist eine Shakagra, aber sie wirkt anders als diejenigen, die ihr bisher gesehen habt. Und die Tatsache, dass selbst nach einigen Sekunden noch kein Kampf entbrannt ist, ist ungewöhnlich.

Unter den Angreifern ist auch Khydaka Eisblüte (Seite 59). Als abtrünnige Shakagra, die weder den Nai Ashyrr mit dem Herzen dient, noch in den Tiefen Städten

willkommen ist, sondern heimlich die alten Elfengötter verehrt, nutzt sie den Angriff zum Stillen ihrer Neugier. Zwar wird sie in Frisov enttäuschend wenig über die Elfengötter erfahren, doch will sie zumindest das Wesen der Menschen studieren, statt sie zu töten. Sie setzt sich von ihrer Rotte ab und erforscht die Stadt während des Gefechts auf eigene Faust, sodass die Helden in einer beliebigen Situation auf sie stoßen können.

Nicht nur, dass sie sich optisch von den anderen Angreifern unterscheidet (Vermummung, edlere, hochelfischer wirkende Kleidung), auch ihr Verhalten ist anders. Im Gegensatz zu anderen Nai Ashyrr greift sie nicht sofort an, sondern beobachtet die Helden.

Khydaka spricht Asdharia, Isdira und beherrscht auch einige Menschensprachen zumindest gebrochen (siehe Seite 59). Sie lässt es sich nicht nehmen, bevorzugt Elfen aber notfalls auch Menschen unter den Helden anzusprechen und sie direkt und ohne Umschweife nach deren Göttern zu befragen. Dass heutige Elfenvölker sich längst von den hochelfischen Göttern losgesagt haben, ist ihr nicht bewusst. Welche Antworten sie auch erhält, es stimmt sie nachdenklich. Mehr zum hochelfischen Pantheon findest du auf Seite 77.

Lass für einen kurzen Augenblick das Kampfgeschehen in den Hintergrund rücken und beende die Szene ebenso unvermittelt wieder. Khydaka könnte allein in einer schon brennenden Hütte Papiere durchblättern, im Efferdschrein die göttlichen Symbole beäugen oder nachdenklich das Kleinkind eines Menschen betrachten und es dann zu den Helden gehen lassen, ohne ihm zu schaden. Lass in diese kurze Szene Shakagra-Kämpfer hineinplatzen oder einstürzende, brennende Balken für Ablenkung sorgen. Khydaka zieht sich währenddessen geräuschlos zurück und ist nicht mehr auffindbar.

Die Szene dient dazu, Khydaka vorzustellen. Sie sollte kurz und rätselhaft sein, und ein Fragezeichen in den Köpfen der Spieler zurücklassen: Wer war das, warum ist sie anders als die anderen und was für Ziele verfolgt sie? Wichtig ist, dass sie nicht gefangen genommen oder getötet wird. Sie wird später im Abenteuer als Trägerin eines Himmelslichts eine wichtige Rolle spielen.



An den Eisseglern

Es ist denkbar, dass sich die Helden, nachdem sie sich gefangen und koordiniert haben, in die Gegenoffensive gehen und die Eissegler angreifen. Die Segler sind dort positioniert, wo sie landen, und sie sind verhältnismäßig schwach gesichert. Meist halten nur einige Späher, ein Wächter und 1-2 Klingensänger Wache, jedoch kehrt die Besatzung bei Anzeichen einer Kaperung schnell zurück.

Falls die Helden sich jedoch mit Proben auf *Verbergen* (*Schleichen*) heranschleichen, die verbliebene Besatzung ausschalten und sich des Fahrzeugs durch eine gelungene Probe auf *Fahrzeuge* bemächtigen können, gehört ihnen ab jetzt ein Eissegler!

Erfolg: Die Helden haben einen Eissegler erbeutet. Allerdings benötigt man zum Steuern das Berufsgeheimnis *Landsegler*, ohne welches Proben, um den Eissegler zu fahren, um 3 Punkte erschwert sind.

Berufsgeheimnis: Landsegler

Erweiterungsregel

Auch wenn man denkt, dass alle Segler auf dem Wasser fahren, so beweisen die Bewohner des eisigen Nordens das Gegenteil. Dort gibt es Landsegler, die mit langen Kufen über Schnee und Eis fahren können.

Voraussetzungen: Boote & Schiffe 8, Geländekunde *Eis- und Schneekundig*

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Befragung eines Shakagra

Es sollte sehr schwierig sein, einen Shakagra lebend zu fassen zu kriegen. Gelingt es aber, könnten die Helden ihn befragen.

Die erste große Hürde ist die Sprache: Viele Nai Ashyrr beherrschen die menschlichen Sprachen nicht oder nur sehr gebrochen (Stufe I). Wenn die Helden nicht zufällig Asdharia mindestens auf Stufe II beherrschen, werden sie nicht viel aus ihm herausbringen.

Auch wenn eine Verständigung möglich ist, erfordert jede Antwort eine Vergleichsprobe, gegen die sich der Shakagra mit *Willenskraft* (gegen gesellschaftliche Fertigkeiten) oder *Selbstbeherrschung* (gegen Folter) wehren kann.

Eine Befragung ist eine gute Gelegenheit, den Helden Wissen aus der Vorgeschichte über die Nai Ashyrr aus Sicht eines Anhängers Dhar'yilis zu geben. Du solltest aber darauf achten, dass die Namenlosen Kämpfer abseits ihrer Kultur nur über wenig Wissen verfügen. Keinesfalls wissen sie um die Pläne zum Rufen des Aswa-Djalihds, und auch vom Versunkenen Wald oder dem Kaiser-Gerbald-Fort haben sie noch nie gehört.

Erfolg: Die Helden erhalten bereits hier schon erste Informationen über ihre Gegner.

Weitere Szenen

👉 **Flüchtlinge:** Da die Shakagra aus unterschiedlichen Richtungen angreifen, gibt es für Flüchtlinge kaum sichere Wege aus Frisov. Einige Jäger wissen von einer Höhle südlich der Stadt, die gut verborgen ist und in der man sich verstecken kann. Die Helden könnten die Flüchtlinge dorthin führen und sollten unterwegs zumindest einmal von Shakagra angegriffen werden, die sich aber zurückziehen, wenn die Helden effektiv Widerstand leisten.

👉 **Spuren im Schnee:** Eine frische Blutspur im Schnee führt durch die Gassen hinter eine Hütte. Hier hat sich ein tödlich Verletzter zum Sterben

niedergelassen. Dies könnte ein Shakagra sein, der sich nun selbst den Todesstoß versetzt, oder ein Verletzter, den die Helden durch ihre Heilkunst noch zu retten vermögen oder dem sie beim Sterben Beistand leisten können.

- **Barackenbelagerung:** Mehrere Walfänger verteidigen eine ihrer Barracken ebenso verzweifelt wie verbissen gegen Shakagra und durch Ritzen kriechende Späher-Wesen. Die Helden könnten die Einkesselten durch Ablenkung der Späher befreien.
- **Heckenschützen:** Von einem der Felsen aus beschießen Späher und nachalbische Heckenschützen die Bevölkerung. Ihr Standort kann mittels einer Vergleichsprobe zwischen *Verbergen (Sich Verstecken)* und *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* entdeckt werden.
- **Tiere im Stall:** Einer der Ställe hat Feuer gefangen. In ihm sind eventuelle Reittiere der Helden untergebracht, vor allem aber auch Dachse oder Hunde zum Ziehen von Schlitten. Scheitern die Helden hier bei der Rettung, stehen später weniger Zugtiere für die Schlitten zur Verfügung.
- **Stellen eines Namhaften:** Wenn die Helden eine Rotte gezielt bekämpfen, könnten sie deren Anführer(in) im Kampf stellen. Sie müssen aber damit rechnen, dass alle übrigen Mitglieder der Rotte ihren Namhaften schützen. Fällt er, ziehen sich seine Gefolgsleute jedoch umgehend aus dem Kampf zurück.

Teliriyons Tod

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Schatten mit purpurn aufblitzenden Augen, dessen schwarze Klingen ihr in der Dunkelheit nur erahnt. Einer von so vielen in dieser Nacht. Dieser hier aber kniet über etwas, jemandem. einem Firnelf, der leblos am Boden liegt. Sein Leib ist von Schnitten übersät, seine Gurgel durchtrennt. Wie lange war Teliriyon schon im hohen Norden im Kampf gegen die Feinde seines Volkes aktiv und wie lange hat sein Elfenleben schon gewährt? Heute Nacht wurde es jäh und grausam beendet... und der Schatten scheint abzuwägen, ob ihr die nächsten seid.

Um die Brutalität des Kampfes zu verdeutlichen und um zu zeigen, dass die Helden, so sehr sie sich auch bemühen, unmöglich überall gleichzeitig sein können, sollte Teliriyon irgendwann tot aufgefunden werden. Bei ihm ist noch dessen Mörder (ein Namhafter Klingensänger, Seite 98), den es nun zu besiegen gilt.

Danach finden die Helden Teliriyons Himmelslicht, das er noch um den Hals trägt und bis zu seinem Ende mit der Hand umklammert hielt. Offenbar war ihm das Kleinod wichtig, auch wenn er dessen Bedeutung noch nicht ergründen konnte. Die Helden werden dieses Erbe nun antreten und die Wahrheit über die Himmelslichter herausfinden.

Die Helden und das Himmelslicht

Diese Szene markiert einen der wichtigsten Momente dieses Abenteuers, denn es geht im Folgenden davon aus, dass einer der Helden zum neuen Träger von Teliriyons Himmelslicht, Liskaryl, wird. Auch wenn besonders zwölfgöttergläubige Helden eine borongefällige Bestattung des Elfen mit dem Kleinod vorziehen mögen, ist es doch wichtig, dass genau dies nicht geschieht.

Wie du erreichen kannst, dass die Helden das Schmuckstück nicht nur mitnehmen, sondern es auch zu ihrer Aufgabe machen, mehr darüber herauszufinden, haben wir hier mit einigen Beispielen zusammengestellt:

- Ein (elfischer) Held könnte Teliriyons Lebensaufgabe zu Ende führen wollen, damit sein Bruder in Frieden ruhen kann.
 - Das Himmelslicht selbst könnte seinen Träger erwählen. Der Held fühlt sich auf mystische Weise von dem Kleinod angezogen.
 - Der Shakagra, der Teliriyon getötet hat, könnte es ihm entreißen und es gegen die Helden bis zuletzt verteidigen. So bekommen sie in Gefühl dafür, dass das Himmelslicht wichtig ist.
 - Wenn sie wissen, dass es magisch ist, wollen sie es vielleicht mitnehmen, um es weiter zu untersuchen. Unterwegs entwickelt dann einer der Helden die genannte Bindung zu dem Artefakt.
 - Ein Held könnte es als Erinnerungsstück mitnehmen wollen, oder um es später an Teliriyons Schwester Teliriyon (siehe Seite 16) zu übergeben.
 - Ändere die obige Szene leicht ab und lasse den sterbenden Teliriyon von einem Helden (idealerweise ohne magische oder liturgische Heilmöglichkeiten) finden. Mit letzter Kraft bittet er ihn, das Kleinod zu bewahren, bevor er stirbt.
 - Der schnöde Mammon kann auch Anlass sein, das Schmuckstück mitzunehmen. Es bringt sicher einige Dukaten ein (Wert: ca. 120 D).
- Mehr zu den Himmelslichtern findest du auf Seite 83.



- Du kannst dem Namhaften weitere Shakagra zur Seite stellen oder sie später auftauchen lassen, um die Kampfkraft an die der Heldengruppe anzupassen.

Das Ende des Kampfes

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich scheint es vorüber. Ihr habt seit einer Weile keinen der düsteren Kämpfer mehr gesehen, die Todesschreie sind verstummt und machen dem Stöhnen und Wimmern der Verwundeten Platz. Die Flammen sind teilweise gelöscht, doch Blut färbt die schneebedeckten Gassen rot. Die zurückweichende unnatürliche Dunkelheit sowie die vom Mond zurückweichenden Wolken geben den grausigen Blick auf das Schlachtfeld frei, langsam wie ein sich lüftender Schleier.

Die Shakagra ziehen sich schließlich zurück. Ob die Rotten dabei nur ihre Primärziele erfüllen oder praktisch ohne Gegenwehr wüten konnten, hängt stark vom Eingreifen der Helden ab. Die Stadt Frisov ist vorerst jedoch kaum mehr bewohnbar. Viele Häuser sind

niedergebrannt, zahlreiche Bewohner tot oder verletzt. Ein Ziel aber haben die Shakagra mit ihrem Angriff erreicht: Die Menschen des Nordens fürchten sie, und ihr Ruf wird ihnen vorauslaufen.

Der Tag nach dem Überfall

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Fazit beim ersten Sonnenschein ist erschütternd: Das Feuer konnte sich über einige der Holzhütten ausbreiten und hat nur verkohlte Gerippe zurückgelassen. Allerorten durchsuchen die Überlebenden die Trümmer nach Brauchbarem. Faszinoslosigkeit steht in ihre Gesichter geschrieben, während sie Nahrungsreste, feste Kleidung und Verwertbares zu Bündeln zusammenpacken. Aus dem durch Feuer eisbefreiten Hafen ragen krumme Schiffsmasten empor. Frisov ist für diesen Winter nicht mehr bewohnbar. Doch wo sollen die Leute hin?



Je nach Erfolgen der Helden in der vergangenen Nacht konnten mehr oder weniger Vorräte und Tiere gerettet werden, doch es wird schnell klar, dass man die Stadt zumindest für den Winter aufgeben muss, um woanders Schutz zu suchen.



Tote und Verwundete

Die Helden können ihre ganz persönliche Schadensbilanz ziehen und Personen begegnen, zu denen sie in den Tagen zuvor Kontakt hatten. Sie sollten aber auch von einigen erfahren, die in der Nacht fielen. Etwa die Hälfte der Frisover sind den Shakagra zum Opfer gefallen, je nach Erfolgen der Helden etwas mehr oder weniger. Viele Verwundete sind noch bis in den späten Tag hinein zu versorgen, zudem sind Tote zu bestatten, und den Überlebenden muss seelischer Beistand geleistet werden. Ein Held, der helfen will, wird viel Gelegenheit finden. Fast jeder hat Kinder, Eltern, Freunde oder Verwandte verloren.

Womöglich können die Helden auch einige Familien wieder zusammenführen, indem sie Flüchtlinge im Umland aufspüren und sicher zurück nach Frisov bringen. Aus den Ruinen können Ausrüstung, warme Decken und Pelze geborgen werden, ohne die es leicht zu Erfrierungen kommt (Kältestufe 2).

Durch Befragung der Überlebenden können weitere Informationen über die Shakagra und deren Ziele gewonnen werden. Einige Bewohner berichten von seltsamen Fragen, die ihnen die Angreifer gestellt haben: nach dem Sternenhimmel, den „falschen Göttern“, den Städten der Umgebung und deren Wehrfähigkeit. Offenbar planen die Nachtalben weitere Angriffe.

Durch Prüfung der Berichte und gelungene Proben auf Wissensfertigkeiten wie *Kriegskunst (Partisanenkampf)* oder *Magiekunde (Zaubersprüche)* kannst du deinen Spielern Informationen über die ungefähren Taktiken und Zusammenstellung der Rotten zukommen lassen, ebenso einen vagen Überblick über die Auswirkungen ihrer Zauberformeln. Je höher die QS, desto mehr Informationen solltest du herausgeben. Gib den Helden aber keinesfalls vollständige Informationen zu Zaubern o.ä., denn dafür war die Kampfbegegnung deutlich zu kurz.

Retten, was zu retten ist: Ausrüstung

Die folgenden Ausrüstungsstücke können für eine Reise im Norden wichtig sein. Falls deine Helden sich selbst ausrüsten wollen, kannst du für eine gelungene Probe auf *Wildnisleben (Lageraufbau)* je nach QS einige dieser Dinge nennen (ab QS 4: alle).

Je nach Erfolg der Helden bei der Verteidigung von Lagerhäusern und dem Eindämmen von Bränden sind diese Ausrüstungsgegenstände nach Ermessen des Meisters leicht, schwer oder sogar unmöglich zu finden.

- dicke Wollsachen (Kältestufe -1), Schützende Winterkleidung (Kältestufe -2) oder Anauraks (Kältestufe -3), dazu Wechselkleidung, Decken, Schlafsäcke und Zunder
- haltbarer Proviant, Pfannen, Töpfe, Becher, Schalen, Besteck, Gewürze, Teekräuter, aber auch Kräuter und Salben gegen Wunden und Erfrierungen

- Werkzeug und nützliche Ausrüstung wie Schne Brillen, Fett, Seile, Eispickel oder -äxte, Angelzeug, ein Südweiser, Jagdmesser, Laternen oder Talglampen, Fackeln, ein Zelt, einige wärmende Felle, ein altersschwaches Fernrohr
- Fortbewegungsmittel wie Schneeschuhe oder Skier, 6-8 Schneedachse oder Hunde mit Schlitten, ein Eissegler (nur, falls von den Shakagra erbeutet)

Exodus aus Frisov

Der erste Tag nach dem Kampf steht im Zeichen der Versorgung von Verwundeten, der Trauer und der Verarbeitung des Ereignisses. Abends werden wärmende Feuer entzündet und man berät offen darüber, wie weiter zu verfahren ist. Folgende Punkte können die Helden bald ausmachen:

- Frisov ist nahezu zerstört, diesen Winter kaum mehr bewohnbar und seiner Vorräte beraubt. Das Gros der Leute will deshalb in andere Siedlungen ausziehen.
- Im Gespräch sind vor allem Glyndhaven, aber auch Frigorn und Farlorn am Blauen See sowie Kela in der Jonsu-Steppe oder das Kaiser-Gerbald-Fort. Die Tendenz geht aus verschiedenen Gründen bald zu Glyndhaven: Die Irgjeloffs haben dort Verwandte, die Stadt ist durch die Streiter des Praios gut geschützt, am wohlhabendsten und am göttergefälligsten, sodass man mit Aufnahme und Sicherheit rechnen kann.
- Es muss darauf geachtet werden, dass man so viel Ausrüstung, winterfeste Kleidung und Proviant mitnehmen kann wie möglich.

Zur Motivation der Helden

Warum sollten die Helden hier im Norden bleiben, die Flüchtlinge gen Glyndhaven begleiten oder selbst dorthin ziehen? Warum sollten sie sich den Shakagra stellen, statt sich schnurstracks in den warmen Süden aufzumachen?

- Das von Teliriyon an die Helden vermachte Himmelslicht hat Auswirkungen auf den Geist seines neuen Trägers. Er fühlt eine diffuse Verbundenheit zu anderen Trägern, auch wenn er von den Hintergründen noch nichts ahnt. Du kannst dieses Gefühl als rollenspielerische Anregung an den Himmelslichtträger deiner Gruppe nutzen (zu Regeln siehe **Die Himmelslichter** auf Seite 26).
- Pflichtbewusstsein und Prinzipientreue können die Helden veranlassen, gegen die Shakagra vorzugehen und die Siedlungen an der Bernsteinbucht gegen sie zu verteidigen. Zwar kann man in Glyndhaven (Sonnenlegionäre) oder im Kaiser-Gerbald-Fort (kaiserliche Soldaten) Hilfe finden, doch kann keine dieser ordnenden Instanzen dauerhaft die Arbeit der Helden übernehmen, denn sie haben selbst

eigene Sorgen und ihre Schlagkraft ist begrenzt. Wenn die Helden sich nicht kümmern, tut es wahrscheinlich niemand. Besonders einheimische Helden sollten hieraus Motivation ziehen können.

- Alleine durch die Steppen zu reisen kann gefährlich sein. Sich der Reisegruppe der Irgjeloffs anzuschließen bietet Sicherheit und führt die Helden tiefer ins Abenteuer.
- Die Irgjeloffs sind bereit, für Geleitschutz durch die Helden zu zahlen. Bei der Verteidigung Frisovs sollten sie ihre Fähigkeiten ausreichend bewiesen haben, sodass die vermögende Norbardensippe sie für 5 Silber pro Held und Tag anheuert. Haben die Helden ein Mitglied ihrer Familie persönlich gerettet, verdoppeln sie den Sold.
- Die Helden wollen möglicherweise Teliriyons Plan weiter verfolgen und den Grauen König auf der Halbinsel Nikku um Rat zu bitten. Die Insel liegt auf dem Weg nach Glyndhaven.

Der Flüchtlingstreck gen Glyndhaven

Die Irgjeloffs haben Verwandte in Glyndhaven und entschließen sich, dorthin zu reisen. Ihnen schließen sich fast alle alteingesessenen Bewohner an, ebenso alle dem Praios nahestehenden Besucher des Ortes. Einige Nivesen begleiten den Flüchtlingzug ebenfalls. Ihr Reiseweg wird von Frisov nordwestlich an der Halbinsel Nikku entlang über die vereiste Bucht bis Glyndhaven führen.

- Falls die Bernsteinkarawane auf dem Rückweg nach Glyndhaven in Frisov anwesend war, hast du einige Bannstrahler (Seite 42) als Unterstützung im Kampf dabei.

Ein möglicher Ablauf

- Im Kampf um Frisov erhielten die Helden das erste Himmelslicht vom verstorbenen Teliriyon Kristallpfeil. Am Tag nach dem Überfall machen sie sich mit einem Flüchtlingstreck auf den **Weg nach Glyndhaven**.
- Dabei passieren sie die **Halbinsel Nikku** und erreichen den Tempel der Reue, wo sie Informationen zu den Shakagra und den Hochelfen finden können. Sie treffen außerdem auf den Himmelslicht-Träger *Wigbald Isgart von Baliho* und können die Saat dafür legen, dass er ihnen später beisteht.
- In **Glyndhaven** treffen sie mit *Quenia Goldwige vom Berg* auf die nächste Himmelslichtträgerin.

Die Reise in Regeln

Bei der Reise durch die Winterlandschaft des Hohen Nordens kannst du in etwa folgende Tagesstrecken setzen und je nach Wetter variieren:

Art	Strecke pro Reisetag	Anmerkung
Fußmarsch	20 Meilen	mit Schneeschuhen oder Skiern streckenweise 25 Meilen
Schlitten (Hunde oder Dachse)	30 Meilen	nicht im Gebirge
Eissegler	70 Meilen	nur auf der Bernsteinbucht und durch Steppen
Tinte	0,1 Stein	1 Silbertaler

Wetter

Du kannst die tägliche Witterung passend zur Dramaturgie einer Szene wählen oder mit 2W6 auswürfeln. Der Modifikator gibt an, um welchen Wert der Wurf für den Folgetag modifiziert werden sollte.

Hält man sich länger in feuchter Witterung auf, wird man durchnässt. Dies kann verhindert werden, wenn

2W6	Witterung	Kältestufe	Modifikator	Sichtmodifikator	durchnässt nach*
≤ 2	Vulkanasche am Himmel	1	-2	1-2	-
3	Nebel	1	-1	2-3	-
4	wolkenverhangen	1	+/-0	0-1	-
5	Regen	1	-1	0-1	½ Tag
6	Schneefall	2	0	0-1	¾ Tag
7	kalt und klar	2	0	-	-
8	kalter Wind	3	0	-	-
9	Sturm	3	+1	-	¾ Tag
10	Eisregen	4	0	0-1	½ Tag
11	Schneegestöber	4	+1	3	½ Tag
12+	Schneesturm	4	+2	4	¼ Tag

*Kältestufe +1 und kein Kälteschutz durch nasse Kleidung

Kälte

An der winterlichen Bernsteinbucht ist die Kälte ein ständiger Begleiter, weshalb Winterkleidung (Kälteschutz Stufe 2) oder nivesische Anauraks (Kälteschutz Stufe 3) ein Muss sind. In Frisov, anderen Städten oder durch Jagd können die Helden solche Kleidung erhalten. Wende die Regeln zu Kälte im **Regelwerk** (Seite 346) an. Die Helden werden üblicherweise bei Kältestufe 2,

Wegstrecken

In dieser Tabelle kannst du ablesen, wie viele Reisetage die Helden je nach gewähltem Fortbewegungsmittel brauchen.

Strecke	Entfernung	zu Fuß	Schlitten	Eissegler
Frisov – Glyndhaven	170	9	6	3
Frisov – Steinhav	110	6	4	2
Frisov – Kela	90	5	3	-
Frisov – Frigorn	80	4	3	-
Frigorn – Farlorn	35	2	1	-
Frigorn – Kela	70	4	3	-
Glyndhaven – Frigorn	250	13	9	7*
Kela – Kaiser-Gerbald-Fort	20	1	1	-

*inklusive Fußmarsch

die Tagesetappe um die angegebene Zeit verkürzt wird, um Schutz zu suchen. Hierzu muss eine Probe auf *Wildnisleben (Lagersuche)* erschwert um die Kältestufe gelingen. Beispiel: Bei einem Schneesturm kann nur ¼ der Tagesstrecke zurückgelegt werden, wenn man mit einer Probe -4 eine geschützte Stelle findet.

manchmal auch bei 3 oder 1 reisen, und erleiden daher mit passender Kleidung kaum negative Auswirkungen. Kritisch kann es werden, wenn die Witterung die Kältestufe erhöht, die Helden im Eis einbrechen, sie nass werden oder auf Gebirge wie den Firunsfinger steigen, wo auch Kältestufe 4 herrschen kann.

Nachdem sie den Flüchtlingstreck hierher geleitet haben, recherchieren sie in den Archiven des Praiosklosters zur Wirkung von Bernstein, zu den Hochelfen und den Shakagra und stoßen dabei auch auf Informationen zum Magier Zurbaran. Es kommt zu einem Überfall durch die Nai Ashyrr, die ähnliche Quellen suchen. Quenia bleibt ungeachtet dessen, ob der Angriff zurückgeschlagen wird oder nicht, zur Wacht in der Stadt und gibt den Helden den Auftrag, mehr über die Himmelslichter, die Shakagra und deren Träger herauszufinden und andere Siedlungen an der Bernsteinbucht zu warnen. Eine mögliche nächste Wahl wären Frigorn und Farlorn am Blauen See.

- Am **Blauen See** treffen die Helden auf den Yeti-Häuptling *Mrom*. Er verteidigt sein Volk und die Menschen verbissen gegen eine mit den Shakagra verbündete Yeti-Räuberbande sowie gegen ein Ungetüm aus dem See, das die Nai Ashyrr einfangen wollen, um es im Kampf einzusetzen.
- In der **Jonsu-Steppe** wird ein Held von einem magischen Wesen, dem Vandigra, verfolgt. Die Helden treffen die nivesische Jägerin *Phanta* und erfahren von ihr mehr über den Hochschamanen Kailäkinen und den Fund der Himmelslichter. Nach einem

- Hinweis in **Kela** führt die Hochelfenkennerin *Phanta* die Helden zu einer alten Ruine dieses Volkes, um dort einen alten Fluch zu lösen.
- Bei der **Hochelfenruine** handelt es sich um ein Stück eines einstigen Bollwerks gegen die Heerscharen des Namenlosen. Dort finden sich Hinweise auf die historischen Ereignisse um die Hochelfenfestungen Tir-Logh-Càrn und Andion, und die Helden stoßen auf die abtrünnige Shakagra und Himmelslichtträgerin *Khydaka Eisblüte* und können ihren Verfolger *Ryosho Lebensfänger* bezwingen.
- *Khydaka* gibt den entscheidenden Hinweis zum **Versunkenen Wald**, nach dem die Nai Ashyrr suchen. Dort kommt es zur Konfrontation mit dem Shakagra *Lyndereel Schmerzweber* und die Helden finden heraus, was das Hauptziel der Offensive der Nai Ashyrr ist: die Eroberung des Kaiser-Gerbald-Forts.
- Am **Kaiser-Gerbald-Fort** zeigt sich, dass die Himmelslichtträgerin *Madalieb von Bilsbrück* eine unangenehme Zeitgenossin ist. Die möglichen Nachfolger des alten Weibes sind jedoch noch schlimmer. Die Helden können eingreifen und jemanden zum Himmelslichtträger machen, der auf ihrer Seite steht.



NÄCHTE IM EIS



Dieses Kapitel beschreibt zunächst Hintergrund und Regeltechnik der Himmelslichter. Danach ist den Orten, welche die Helden aufsuchen können, je ein Abschnitt gewidmet: der Halbinsel Nikku, der Siedlung Glyndhaven, dem Blauen See, der Jonsu-Steppe sowie der alten Hochelfenruine und dem Versunkenen Wald. Hier treffen die Helden jeweils auf den Träger eines Himmelslichts.

Die Reihenfolge, in der diese Orte besucht werden, kann je nach der gewählten Reiseroute variieren. In der hier beschriebenen Reihenfolge führen die Hinweise eines Ortes aber jeweils zur nächsten Station der Reise.

Am versunkenen Wald erfahren die Helden schließlich vom eigentlichen Hauptziel der Shakagra: Diese wollen im Kaiser-Gerbald-Fort einen Dämon entfesseln und dessen Macht sowie ihre eigene festigen.

Die Himmelslichter

Im Folgenden werden die regeltechnischen Wirkungen der Kette der Himmelslichter erläutert. Mehr über die Suche Kailäkinnens nach dem Band der Himmelslichter erfährst du in der Vorgeschichte ab Seite 5.

Das Band und die Himmelswölfe

Der nivesische Glaube basiert auf der Verehrung der Himmelswölfe. Er ist geprägt von Furcht und Ehrfurcht, denn den nivesischen Schöpfungssagen zufolge zerstörten die Menschen einst den Frieden zwischen Mensch und Wolf. Seitdem ist das Verhältnis der Nivesen zu den Himmelswölfen vom Wunsch nach Vergebung und Beistand geprägt. Um den aus ihrer Sicht primitiven Nivesen bei der Annahme des gemeinsamen Bündnisses entgegenzukommen, versahen die Hochelfen das Band der Himmelslichter mit einer Analogie zu den Himmelswölfen: Jedes Himmelslicht symbolisierte eines der göttlichen Wesen und verlieh Eigenschaften, die ihnen zugeordnet wurden. Jedes Licht ist gleich geschliffen, Material und Farbe variieren.

Bei jedem Himmelslicht kann eine Probe abgelegt werden, um auf seine Fähigkeiten zu schließen:

Probe auf Götter & Kulte (Himmelswölfe) -1

- 1 QS - ungefähre Einordnung von Aspekten des Himmelslichts
- 2 QS - Name des zugeordneten Himmelswolfes ist bekannt



3 QS – alle Aspekte des Himmelswolfes und seine Bedeutung bei den Nivesen sind bekannt

4 QS – ungefähre Idee, welcher Zauber, welche Eigenschaft und welcher Effekt zugeordnet sein könnten

Das stärkende Bündnis

Die Macht der Himmelslichter wird stärker, je mehr Träger miteinander im Bündnis stehen. So wollten die Hochelfen zum einen Missbrauch verhindern und zum anderen die Gemeinschaft stärken. Kommen zwei Himmelslichtträger zusammen, sind sie von da an miteinander verbunden, ähnlich dem Band aus einem elfischen Sorgenlied. Darüber hinaus beinhaltet jedes Himmelslicht mehrere Zauber, die sich von Licht zu Licht unterscheiden und sich mit der Anzahl Verbündeter potenzieren:

- Die **QS** der innewohnenden Zauber (HIMMELSLICHT, spezifischer Zauber) ist so hoch wie die Anzahl der Teilnehmer im Bündnis (mindestens 1, über 6 hinaus möglich).
- Die **Wirkungsdauer** beträgt pro Verbündetem die bei den AsP-Kosten angegebene Zeitdauer (bei HIMMELSLICHT also 1 Stunde je Teilnehmer).
- Die **Ladezeit** der selbstaufladenden Zauber beträgt 1 Monat, sinkt aber für je zwei weitere Teilnehmer im Bündnis über den ersten hinaus um eine Kategorie (ab drei Personen 1 Woche, ab 5 Personen 1 Tag).
- Jedes Licht hat zudem spezifische Vorteile.
- Der Radius, in dem die Träger beisammenstehen müssen, um von der Wirkung zu profitieren, beträgt 10 Schritt pro Teilnehmer im Bündnis.

Die Magische Analyse kann nach **Regelwerk** Seite 269 erfolgen.

Probe auf Magiekunde (Artefakte)

QS 1 – magisch mit mehr als 10 FP

QS 2 – ca. 14-17 FP

QS 3 – dauerhaft wirkendes Artefakt mit Einzelwirkungen, die teilweise selbstaufladend sind (Ladezeit 1 Monat, 1 Woche oder 1 Tag, je nach Anzahl der Himmelslichter innerhalb des Radius)

QS 4 – Die Erschaffer gehörten der hochelfischen Magietradition an.

QS 5 – Die Wirkung der innewohnenden Zauber (HIMMELSLICHT, spezifischer Zauber) wird erkannt.

QS 6 – Die Verstärkung durch mehrere Bündnispartner und durch das Sorgenlied wird erkannt.

Himmelslicht

Jedes Himmelslicht kann mittels des ihm innewohnenden Zaubers HIMMELSLICHT ein magisches Licht werfen. Es leuchtet kühl und flackernd in der Farbe des jeweiligen Kristalls.

- Das Licht entspricht in seiner Helligkeit und Reichweite einem FLIM FLAM. Es reduziert aber auch magische Dunkelheit um seine QS.



- Es spendet Wärme (je QS wie ein Punkt Kälteschutz).
- Es spendet Zuversicht: Jeder Himmelslichtträger kann jeweils QS/2 Stufen der Zustände *Furcht*, *Schmerz* und *Verwirrung* ignorieren. Verbleiben nach diesem Abzug noch Zustandsstufen, wirken diese wie gewohnt. Die vierte Stufe eines Zustands kann nicht ignoriert werden.
- Es vertreibt, blendet und schmerzt Geschöpfe und Anhänger des Namenlosen, auch Shakagra. Innerhalb der Reichweite des Lichts erleiden sie QS/2 Stufen *Furcht*.
- Waffenschaden gegen diese Wesen ist, während sie sich im Licht aufhalten, verdoppelt (Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend wird der Rüstungsschutz abgezogen).

Das Sorgenlied

In die Kette als Ganzes ist ein hochelfisches Lied eingewoben, das in etwa dem SORGENLIED entspricht (siehe **Regelwerk** Seite 284). Träger bekommen bei kurzer Konzentration auf das Himmelslicht starke Gefühle anderer ihnen bekannter Träger übermittelt, wobei Entfernung und Intensität der Gefühle die Genauigkeit begünstigen. Ein Hilferuf, eine Ortsangabe oder die kurze Beschreibung eines Ereignisses können so übermittelt werden. Nach Spielleiterentscheid kann die Übermittlung auch spontan stattfinden, wenn es zu großen Gefühlsaufwallungen kommt.

Zudem vermittelt das stets aktive Sorgenlied ein Gefühl von Verantwortung, aber auch Geborgenheit. Dies wirkt wie eine Schlechte Eigenschaft *Himmelslicht-Verbundenheit*. Die Träger versuchen durch diese Schlechte Eigenschaft, den anderen Trägern möglichst nahe zu sein (z. B. auch zu sechst in einem Zelt für zwei Personen) und streben danach, alle Träger an einem Ort zu versammeln. Sie ignorieren dabei auch Ratschläge von Freunden und steigern sich so in die Verbundenheit hinein, dass es für sie kaum noch einen anderen Lebensinhalt gibt. In passenden Situationen kann der Meister eine modifizierte Probe auf *Willenskraft* verlangen, bei deren Bestehen der Held dem Drang widerstehen kann. Dies kommt aber nur zur Geltung, wenn ein Himmelslichtträger einen anderen Himmelslichtträger als solchen erkannt hat.

Spezifischer Zauber

Jedes Himmelslicht verfügt über einen weiteren Zauber (selbstaufladend, Ladezeit 1 Monat). Einige haben zudem eine weitere Wirkung, andere nicht.

Guanyril, das Licht des Gorfang: ein perfekter, perlmutt-farbener Kristall, oberstes der Lichter, verkörpert Herrschaft wie Goauan der Rudelführer; Früher trugen es hochelfische Heerführer (FULMINICTUS). Ab 3 Personen im Bündnis erhält der Träger die Sonderfertigkeit *Anführer*. Träger: Madalieb von Bilsbrück (Seite 80)

Liskaryl, das Licht der Liska: reinweiß wie ein Diamant und mit besonderer Funktion als Vermittler aller Himmelslichtträger (BLICK IN DIE GEDANKEN); Gorfangs Lieblingskind Lieska gewidmet, die als milde Mittlerin zwischen Mensch und Himmelswolf gilt; Der Träger erhält gegenüber anderen Himmelslicht-Trägern und deren Gefolge den Vorteil *Vertrauenerweckend*. Träger: Teliriyon Kristallpfeil (Seite 16), danach ein Held

Griekyryl, das Licht der Grispelz: verstärkender violetter Kristall, der die Effekte anderer Himmelslichter mehrt (DUPLICATUS); assoziiert mit Griekii, Gorfangs Gemahlin, die für Fruchtbarkeit steht; Träger: Khydaka Eisblüte (Seite 59)

Fienjeial, das Licht der Firngrim: kristallblauer Kristall, mit dem Element Wasser assoziiert (NEBELWAND) wie Fienjei, die unbarmherzige Wintermutter; Träger: Mrom (Seite 43)

Raukjol, das Licht des Rangild: aus dem seltenen nebelgrau-weißen Bernstein geformte Kugel, beschützend (ARMATRUTZ); Rijaaissa und Raaukjo sind die ewig Liebenden und Beschützenden. Träger: Wigbald Isgart von Baliho (Seite 33)

Rokjokal, das Licht des Rotschweif: mit List in Verbindung gebrachtes, türkisblaues Licht (VISIBILI); Rokjok ist schlau und versucht die Herrschaft Gorfangs mit List zu brechen, scheitert aber an dessen roher Kraft. Träger: Phanta (Seite 54)

Ruanjyl, das Licht des Ranik: kleine bernsteinfarbene Kugel, spiegelt das Sonnenlicht besonders stark, so wie Ruanjik die Sonnenscheibe über den Himmel rollt; mit Helligkeit und der Macht des Lichts gegen die Geschöpfe des Namenlosen verbunden (DISRUPTIVO). Sein Träger zählt für die verstärkende Wirkung der Himmelslichter wie zwei Verbündete. Träger: Quenia Goldwige vom Berg (Seite 37)

Reinanyl, das Licht des Reißgram: der Jagd zugeordnetes, bräunliches Licht des Rieinan (EXPOSAMI, Seite 108), der einst die Menschen geschaffen haben soll; Träger: derzeit in Händen von Lyndereel Schmerzweber (Seite 68)

Die Halbinsel Nikku

Dieser Abschnitt beschreibt die etwa 80 Meilen lange Reise von Frisov entlang der Halbinsel Nikku bis zu deren Nordspitze. Hier wird davon ausgegangen, dass die Helden gemeinsam mit dem Treck der Frisover in Richtung Glyndhaven ziehen.

Falls das nicht der Fall ist, und die Helden z. B. vorhaben, den Grauen König auf eigene Faust zu finden, musst du die Beschreibungen etwas anpassen: Die Helden sind dann alleine unterwegs und die anfänglichen Shakagra-Angriffe im Nebel gelten nur ihnen. Schließlich treffen sie auf eine Tochter des legendären Grauen Königs und gelangen mit ihrer Hilfe zum Tempel der Reue, wo der Himmelslichtträger Wigbald von Baliho gefunden wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit Stunden schon könnt ihr kaum weiter als fünf Schritt durch den wallenden Nebel blicken. Vor euch erkennt ihr gerade noch die Rücken eurer Gefährten und hier und da einen Felsen, der sich aus dem zähen, undurchsichtigen Grau schält. Andernorts würde man diese Suppe mit Löffeln einsammeln und als Haferschleim in einer Taverne anbieten. Auch Geräusche werden geschluckt, und manchmal habt ihr das Gefühl, die Welt um euch herum würde sich gänzlich in den grauen Schlieren verlieren.

Dichter Nebel verfolgt die Helden ab etwa 1-2 Tagesreisen hinter Frisov über mehrere Tage hinweg. Gib deinen Spielern durch kleine Andeutungen das Gefühl, verfolgt und beobachtet zu werden. Bei erfolgreichen Proben auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* kannst du sie seltsame Gestalten und Formen erahnen oder weit entfernte Geräusche hören lassen, die stets Zweifel hinterlassen, ob da etwas war oder nicht.

- Zwei tiefschwarze Augen blicken dich aus dem Nebel an. Du siehst sie so deutlich wie deine eigene Hand. Als du auf die Augen zugehst, entpuppen sie sich als dunkle Stellen an einem Felsen – an dem der Schnee an einigen Stellen abgeschabt ist als hätte eine Hand darauf gelegen.
- Als einem Gefährten etwas auf das Eis fällt, vermeinst du, ein Echo zu viel zu hören, als wäre das Land weiter, als es scheint. Ist da noch jemand? Bist du wirklich dort wo du glaubst zu sein?
- Durch den Nebel vernimmst du wie von weit her eine verzerrt singende Stimme, die wie das Kratzen von Säbelzahntigerkrallen auf einem Eisblock in den Ohren schmerzt. Als du es ansprichst, wirst du auf den vor sich hin brummenden „Sänger“ in eurer Gruppe verwiesen. War es wirklich nur dessen sonore Stimme, die du gehört hast?
- Sind das nur Flecken geschmolzenen Schnees oder doch die Abdrücke kleiner Füße? Zu unregelmäßig, denkst du dir. Allein, wenn jemand springen und umherhüpfen würde wie diese garstigen Späherwesen, denen ihr in Frisov begegnet seid? Oder was lebt hier noch?

Das Reich des Grauen Königs

Die Helden sind an den Grenzen des Reichs des Grauen Königs angekommen. Hier ist der Nebel so dicht, dass man fast den Eindruck bekommt, man sei im Limbus zwischen den Sphären oder auf dem Weg in eine Feenglobule. Baue eine entsprechende Atmosphäre auf und spiele mit dem Verschwimmen dieser Grenzen. Das Zeitgefühl lässt nach, die Orientierung wird schwerer (-2). Misslingen entsprechende Proben, sinkt die Tagesstrecke schlimmstenfalls auf die Hälfte.

Der Graue König weiß um die Kette der Himmelslichter und erspürt sie, sobald an den Grenzen seines Reiches ein Licht den Nebel aufbricht. Er sendet daraufhin seine sanftmütige Tochter als Hilfe aus, um die Helden vor den Shakagra in Sicherheit zu bringen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihre violetten oder tiefschwarzen Augen: So kündeten sich die Shakagra an. Mit gehetztem Blick sehen sich eure Begleiter ständig um, ob nicht irgendwo im Nebel diese zwei düsteren Punkte zu sehen sind, die sicheren Tod bedeuten. Wenn man sie sieht, vergehen nur wenige Herzschläge, bevor sich düster verummte Kämpfer aus dem Nebel manifestieren, als wären sie vorher ein Teil von ihm gewesen. Wenn man dann nicht schnell genug reagiert, dauert es nur wenige Herzschläge, bis man die Schwingen des Totenrabens Golgari rauschen hört.



Die Stimmung wird über den Tag immer angespannter, die Reisenden erzählen sich Spukgeschichten von Nebelgeistern und Ähnlichem – als würden die Shakagra als Schrecken nicht genügen. Auch die Legende um den Grauen König (Seite 15) macht die Runde und die Frisover mutmaßen, ob sie nicht längst in dessen Reich angelangt sind.



Der Graue König ist wenig erfreut über die Shakagra an den Grenzen seines Reiches, weshalb er seinen Nebel dahingehend beeinflusst, dass Shakagra in die Irre geführt werden. Das kann den Helden zumindest eine kurze Atempause verschaffen, wenn sie sehr angeschlagen sind.

Im Schein des Himmelslichts

Wenn ein Held in dieser angespannten Lage sein Himmelslicht umklammert, ob bewusst oder unbewusst, löst er dessen Lichtwirkung aus. Sie vertreibt den Nebel und schlägt auch die Shakagra in die Flucht, denen das Licht in den Augen schmerzt und sogar körperlichen Schaden zufügt. Das Himmelslicht wird eine Stunde leuchten, in dieser Zeit Hoffnung und Zuversicht spenden. Es ist das Signal für ein Geschöpf, das die Helden anhand des Lichts ausfindig macht und von dem sie in den Legenden bereits gehört haben: Die Tochter des Grauen Königs folgt dem Schein und wird so die Helden finden.

Die Rote Schatten des Kir'tabrazz

Die Einheit hat zunächst den Auftrag, neben Vorräten und Informationen über Glyndhaven vor allem nach Möglichkeiten zur Himmelsbeobachtung zu suchen, beispielsweise einem Fernrohr, das sich im Hab und Gut der Familie Irgjeloff befindet, oder nautischem Gerät aus dem Besitz Frisover Kapitäne. Danach werden sie gen Glyndhaven geschickt. Die Rote ist wie folgt aufgebaut:

- 2 Eissegler
- 8 namenlose Klingensänger (4 davon Eisgänger) mit leichter Bewaffnung (Atorai-Dolche und versteckte Markadir-Krummsäbel)
- 2 namenlose Zauberweber
- 2 Wächter (Spinnenwächter)
- 8 Späher
- Angeführt werden sie vom Namhaften Klingensänger (Eisgänger) *Kir'tabrazz Todeshauch*, einem listigen, auf Elementar- und Einflussmagie spezialisierten Shakagra mit guten Sprachkenntnissen in den Menschengesprächen.

Schattenangriffe aus dem Nebel

- Die Rote sendet immer wieder Späher und Klingensänger aus, um Anzahl, Marschrouten und Verteidigungsfähigkeit der Reisegruppe auszuspähen und schließlich einzelne Personen lautlos von der Gruppe zu entfernen.
- Blitzschnell schnappen sie sich Bewohner Frisovs, verschleppen sie und befragen sie zu ihrem Missionsziel, einem „Himmelsblick-Stab“ (gemeint ist ein Fernrohr) oder „Sternenkarten“.
- Zudem werden Karren und Kiepen gestohlen. Dies kündigt sich manchmal durch scheuende Tiere an, oft wird aber erst zu spät die neblige Stille durch einen Schrei zerrissen, wenn jemand seinen Nebenmann vermisst. Manchmal taucht der Vermisste auch gleich wieder auf und war sein Geschäft verrichten, oder aber er wurde entführt und man findet ihn später mit durchschnittener Kehle auf.
- Vergleichsproben zwischen *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* und *Verbergen (Schleichen)* der Shakagra oder Späher mit den Helden entscheiden über die Entdeckung solcher Aktionen. Es kann dadurch zu Einzelkämpfen kommen, die Nachtalben ziehen sich aber schnellstmöglich zurück und meiden größere Gruppen.
- Die Angriffe nehmen bei Erfolg in ihrer Heftigkeit zu: Wo zuerst stehlende Späher die Regel sind, sind bald auch Klingensänger häufiger beteiligt. Zuletzt richten sogar die Wächter Chaos an, sind sie doch durch den Nebel vor dem schmerzenden Sonnenlicht geschützt.
- Wenn die Shakagra die gesuchten Gegenstände gefunden haben, werden sie die Frisover weiter zermürben, bis das Risiko zu groß wird oder die Rote zu starke Verluste erlitten hat.
- Danach segeln die Shakagra zurück auf die Bernsteinbucht und suchen von dort aus Glyndhaven.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wieder Geräusche, wieder die Andeutung einer Gestalt im Nebel. Blitzschnell seid ihr kampfbereit, aber niemand huscht fort oder greift an. Langsam formt sich aus dem Nebel eine Gestalt vor den Felsen. Eine Frau mit schlankem Körper kommt auf euch zu – nein, sie formt sich aus dem Nebel! Ihr Körper ist entblößt trotz der Kälte, ihre Beine lösen sich in frostigen, nebligen Schlieren auf. Nebelgraues Haar fließt lang über ihre Schultern und umspielt ihre eindeutig weiblichen Formen. Aus ihren Augen scheint ein kaltes aber vertrauenerweckendes Licht. Ihre Lippen formen sich zu einem zaghaften, fast schüchternen Lächeln.

Die Tochter des Grauen Königs

Die ausgesandte Tochter des Grauen Königs, denn um keine andere handelt es sich hier, bedeutet den Helden wortlos, ihr zu folgen. Sie weiß um die Gefahr durch die Shakagra und will die Reisenden sicher durch den Nebel lotsen.

Statt einer von ihr ausgehenden Stimme hören die Helden ein leises, gedämpftes Säuseln im Nebel. Sie verwendet auch Gesten, die je nach Situation spielerisch leicht, freundlich und wohlwollend wirken, aber auch gebieterisch streng sein können, falls ihr jemand zu nah kommt. Wenn die Helden dies zulassen, besieht sie sich

das Himmelslicht eingehend, betastet es, scheint in sich zu hören und schlägt dann zielbewusst eine Richtung ein. Häufig macht sie dabei Schlenker oder bleibt abrupt stehen, um die Helden sicher an den lauernden Shakagra vorbei zu lotsen.

Stellen die Helden ihr Fragen, kannst du das Säuseln des Nebels für sie antworten lassen:

- Sie bejaht nickend, dass sie die Tochter des Grauen Königs ist, einen Namen erfahren die Helden jedoch nicht.
- Nach dem Himmelslicht gefragt nickt sie zustimmend. „Die Lichter des Himmels wurden geschaffen von jenen, die aus dem Licht in unsere Welt des Nebels kamen. Sie sind Teil eines Ganzen, geschmiedet zum Bündnis von Alf und Wolfsmensch in einem anderen Äon. Eine neue Gefahr – ein neues Bündnis.“
- Über Fragen zu den Shakagra: „Es gibt Licht, Nebel und Dunkelheit. Der Feind ist Dunkelheit, geboren aus Chaos und Schwärze am Grunde des Ozeans. Doch er hat sich losgesagt und gewandelt. Sein Lied ist schrill und verderbend.“
- Wohin sie die Helden führt: „An einen Ort der Reue und Einsamkeit. Es wartet ebendort nichtsahnend einer, der zum neuen Bündnis bereit ist, ohne es zu wissen.“
- Über den Schneelaurer oder Jäger der nivesischen Legende gibt sie keine Auskunft.

Diese Begegnung ist ebenso friedlich wie gespenstisch. Umgarne deine Spieler, mache Gesten und säusle ihnen geflüsterte Worte in die Ohren. Gib ihnen unbedingt ein Gefühl von Sicherheit. Sie sollen sich gerettet fühlen und für einen Moment in Sicherheit wiegen dürfen. Hegen sie zu großes Misstrauen, kannst du auch einen der Frisover erleichtert rufen lassen „Das ist die Tochter des Grauen Königs. Sie wird uns ganz gewiss retten!“



Zum Tempel

Schließlich löst sich mit einer heftigen Bö der letzte Fetzen des Nebels und säuselt „Koridas' Zähne“ in die Ohren der Helden. Dann ist die Tochter des Königs verschwunden. Die Helden und die Frisover befinden sich an der Nordspitze Nikkus, die sich steil und schroff in die Bernsteinbucht schiebt.

Lass ruhig offen, ob es überhaupt möglich war, die Strecke in der benötigten Zeit zu überwinden oder ob Maggie im Spiel gewesen sein muss. Durch den Nebel haben die Helden die Orientierung verloren. Unweit ragen markante, zahnähnliche Basaltsäulen aus dem dichten Nebel, die den Standort des Tempels der Reue verraten. Vom vereisten Meer aus führt zwischen ihnen eine Durchfahrtsrinne in einen Kessel, in dem das Wasser offenbar nicht gefroren ist. Der Wind peitscht die Wellen gegen die gischtumspritzten Steinsäulen, die sich bis zu sechzig Schritt in den Himmel erheben.

Der Tempel der Reue

Der Tempel der Reue ist ein mystischer Rondra-Tempel an der Nordspitze der Halbinsel Nikku. Hier verrichten einzelne Geweihte der Rondra Dienst, um Demut zu lernen.

Was weiß mein Held über den Tempel der Reue?

Der Tempel der Reue ist selbst innerhalb der Rondra-Kirche weitgehend unbekannt. Am ehesten noch kennt man ihn in der Nordsenne.

Probe auf Sagen & Legenden (Hoher Norden) -3 oder Götter & Kulte (Rondra) -3

1 QS – Einst lebte ein großer Krieger namens Koridas im Norden, der so heldenmutig, stark und gewandt war, dass er in zahllosen Liedern besungen wurde. Er soll den einsamen Tempel der Reue an der Bernsteinbucht errichtet haben.

2 QS – Hauptquelle der Legende ist das Werk *Donnerhall und Luchsenschnelle – Die Senne des Nordens* (Donnerbach um 470 BF). Darin wird berichtet, dass der Recke Koridas auf der Suche nach neuen Herausforderungen hinaus in die Bernsteinbucht zog. Dort starrte er vom Rücken des Wolfes (der Halbinsel Nikku) auf die Bucht und forderte das schrecklichste Geschöpf zum Kampf. Zäh war das Ringen, doch nach vier Tagen obsiegte er und erbaute Rondra zu Ehren einen Tempel.

3 QS – Die Herrin Rondra hatte seinen Kampf beobachtet und ihn donnernd gewürdigt, und vom Siegestaumel berauscht stahl Koridas der Göttin einen Kuss. Die Donnerkönigin aber fuhr ob der Anmaßung auf Zornesschwingen grollend wieder gen Alveran. Dem Krieger fielen all seine Zähne aus, und seine Kraft verließ ihn. Er zog einsam und verspottet durch die Lande, bis er schließlich am Ort seiner größten Schmach den Tempel der Reue errichtete. Dieser steht dort bis heute, wo Koridas' schwarze Zähne noch immer aus der Bernsteinbucht ragen.

4 QS – Einen Tempelvorsteher gibt es nicht. Geweihte werden zur Reue hierhergeschickt, wenn sie es an Demut haben fehlen lassen. Sie leben alleine im Tempel, bis ihre vorgesehene Zeit abgelaufen ist. Nicht wenige sterben jedoch bereits auf dem beschwerlichen Weg.

Der Talkessel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am oberen Rand des Kessels durchschneiden die Pfeiler den wabernden Nebel ab und an. Sie erscheinen euch wie die bröckeligen Zähne eines riesigen Ungeheuers. Dann erkennt ihr dort oben auf einer hohen Zinne ein Gebäude: Gedrungen und spitzgieblig liegt es zwischen den scharfkantigen Basaltsäulen wie ein Knochenrest zwischen den Mahlzähnen eines Monstrums. Es ist gänzlich schwarz wie das Gestein der Umgebung und wirkt so trutzig, dass es wohl jedem Sturm – ob aus Eis, Luft oder Wasser – mit eherner Kraft widerstehen kann.

Vom Rande des Kessels kann man den Aufstieg wagen. Er ist trügerisch einfach, da die Basaltsäulen fast eine Treppe hinauf zum Tempel bilden.

Tiere und Schlitten können über diesen schmalen Pfad nicht mitgeführt werden und müssen am Fuß der Stelen zurückgelassen werden. Die Stufen sind teilweise von der Gischt rutschig oder sogar vereist. Verlange eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* oder wahlweise *Klettern (Eisklettern)*, bei deren Misslingen es zu leichten Verletzungen (1W3 SP) kommen kann oder sich der Held nicht hinauf traut. Patzer führen zu einem Sturz aus bis zu 10 Schritt Höhe auf den nackten Stein (siehe Sturzschaden im **Regelwerk** Seite 340) oder in die eiskalte See (1W6+2 SP).

Im Tempel

Der Tempel ist ein Ort mystischer Entrückung. Wer ihn findet, mag dies als Zeichen von Rondras Hilfe deuten oder als mahnendes Symbol dafür, Demut zu zeigen. Es ist aber kein Ort, in dem man nach Belieben ein- und ausgeht. Man sollte nicht damit rechnen, ihn ein zweites Mal zu finden. Vor dem Tempel wartet bereits ein einzelner Mann, *Wigbald von Baliho* (Seite 33). Er ist sicher, dass die Göttin dem Flüchtlingstreck den Weg gewiesen hat und gewährt den Frisovern und den Helden zumindest vorerst Obdach, auch wenn der Tempel dafür eigentlich viel zu klein ist.

Der Tempel der Reue ist zwar ein Zufluchtsort, behaglich oder heimelig ist er aber nicht. Den Großteil des Inneren nimmt die große **Tempelhalle** ein. Schwarz und Weiß sind die dominierenden Farben, das Schwarz des Basalts und das Weiß von Elfenbein, Pelzen und dem seltenen milchweißen Bernstein. Walkknochen, Zähne von Seetigern und Mammuts sowie Bärenkrallen, -zähne und Felle schmücken den Raum. Sie alle sind die natürlichen Waffen und Rüstungen überwundener Gegner, wie man sie Rondra auch im Süden als Opfer darbringt.

Die Frisover können sich in der Tempelhalle aufwärmen und hier zumindest provisorisch ihr Lager aufschlagen. Je nachdem, wie viele Bewohner die Helden retten konnten, ist der Raum jedoch womöglich hoffnungslos überfüllt.

Die **Apsis** mit Altar und Rondra-Statue weist nach Norden und hat schmale, schwertförmige Fenster. Die Statue stellt eine unbarmherzige, strafende Rondra dar. Sie besteht aus Elfenbein, hat rotbraune, vor Zorn funkelnde Augen aus Bernstein und einen vergoldeten Blitz in der erhobenen rechten Hand, während die Linke sich dem Betrachter entgegenstreckt. Gegenüber der Apsis durchbricht ein großer Kamin die Wand, der zumindest etwas Wärme spendet.

Daneben führt eine Tür in einen niedrigen, kargen **Wohnraum** mit kleinem Kamin, Steintisch und -bänken sowie einem Alkoven aus Basalt, der unter Bergen von Fellen verschwindet und als Schlafplatz für eine Person dient. Ins Mauerwerk sind Fächer eingelassen, in denen Bücher und Pergamentrollen liegen. Über eine Leiter erreicht man von hier einen höher gelegenen **Zufluchtsraum**, in dem Gäste kurzfristig Obdach finden können.

An eine Seite des Tempels schmiegt sich ein **Vorratsgebäude**, in dem Nahrungs- und Brennstoffvorräte lagern, Holz, Dung und Kohle, oft unter Einsatz des Lebens von weither geholt. Hier werden derzeit auch eine dürre Ziege und zwei Hühner gehalten.

Informationen im Tempel der Reue

Sehen sich die Helden um, finden sie im Wohnraum mahnende und helfende Aufzeichnungen vormaliger Bewohner sowie ein Rondrarium, ein heiliges Buch der Rondrakirche, das in sieben Kapiteln die Mythologie des Glaubens beschreibt und in dieser Ausgabe auch einige apokryphe Schriften enthält.

Im Siebten Buch des **Rondrariums** (Heilige Orte) werden Schlachtfelder genannt. Dabei wird in einer Passage auch vom Untergang Tir-Logh-Càrns berichtet.

»Den Alfén war eine hohe Insel im Oceane Ifirns in des Praios' Meerbusen zu eygen, welche da untherghing in einer Schlacht der Elementhe. Aus dem Humus des Lebens dorthe wart eysiger schwarzer Todt, aus Todt wurde eherner Stillstand, dessen träges Gewichte da fand sein End' in der nassen Flut.«

In einem **zurückgebliebenen Tagebuch** finden sich die Skizze einer Steinritzung und Hinweise zu deren Deutung. Hochgewachsene, schlanke Gestalten mit Rüstungen scheinen hier Seite an Seite mit gedrungenen, in Pelze gekleideten und spitze Mützen tragenden Menschen gegen etwas zu kämpfen, das aus einer diffusen Schneewolke hervortritt. Der Autor mutmaßt in der Steinritzung den Beweis eines Bündnisses von „Wolfkindern“ (Nivesen) und „Altelfen“ (Hochelfen) gefunden zu haben und weiterhin, dass der Feind von irgendwem unkenntlich gemacht wurde.

Das Tagebuch soll von einer Ruine in den Hügeln zwischen Kela und Frigorn stammen und enthält eine ungefähre Wegbeschreibung. Dabei handelt es sich um die

Hochelfenruine, die später im Abenteuer gefunden werden kann (Seite 57).

Das an der Bernsteinbucht gelegene Kaiser-Gerbald-Fort (Seite 70) wird als Außenposten des Mittelreichs erwähnt. Es werden auch dessen uralte Grundmauern beschrieben, an denen sich Symbole befinden, die sich Ingerimm zuordnen lassen.

Vor einem der wenigen Talglichter im Altarraum liegt ein verbogenes, **schwarzes Metallstück**, das an das Visier eines Helms erinnert. Mittig sind mehrere Linsen eingelassen, die das Kerzenlicht rot aufleuchten lässt. Es ist Teil eines Shakagra-Helms, den ein früherer Bewohner auf einem Streifzug bei den sterblichen Überresten eines Glaubensbruders fand. Die Linsen sollen die Augen des Trägers wohl vor dem Sonnenlicht schützen. Solche Helme haben die Helden weder in Frisov, noch im Nebel an der Nikku-Halbinsel gesehen. Vielmehr kämpften die meisten Nachtalben dort ohne Helm.

Im Gespräch mit Wigbald

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein einzelner Mann erwartet euch. Sein Vollbart ist vereist, sein Blick stechend, aber ruhig. Wie jemand, der schon lange keine Menschenseele mehr erblickt hat, schaut er euch mit einer Mischung aus Verunsicherung und Unverständnis entgegen, bevor er unbeholfen einen Gruß ausspricht, womöglich seine ersten Worte seit Monaten: „Rondra zum Grusse. Kommt rein.“



Einen Vorsteher gibt es nicht, doch im Moment lebt der Geweihte Wigbald von Baliho, der ebenfalls ein



Himmelslicht gefunden hat, alleine im Tempel. Er befragt die Helden nach den bisherigen Ereignissen und bietet an, die Flüchtlinge vorerst in der Tempelhalle einzuquartieren.

Er weiß nichts Genaueres über Beschaffenheit und Besonderheiten seines Himmelslichts. Die kleine Kugel aus dem seltenen weißen Bernstein fand er bei seiner Ankunft unten bei den Basaltstelen. Er nutzt sie seitdem als Fokus für seine Gebete und grübelt oft stundenlang bei ihrem Anblick über seinen Glauben und die Gründe, aus denen er hier ist. Das Artefakt hilft ihm bei der Konzentration und auch dabei, seine Zweifel zu besiegen (die Eigenschaft der *Himmelslicht-Verbundenheit* trägt dazu bei).

Wigbald Isgart von Baliho, Rondrageweiheter

Kurzcharakteristik: 34 Jahre, kompetenter Rondrageweiheter, groß und muskulös, dunkelblonde Mähne und Vollbart, ruheloser und ich-zentrierter Zweifler, der dabei ist, zur Ruhe zu kommen

Motivation: Wigbald ist im Tempel der Reue, um zu ergründen, warum er trotz seines eigentlich festen Glaubens stets ruhelos und zweifelnd ist. Eine Antwort auf diese Frage zu finden steht für ihn über allem. Er handelt sehr besonnen und wird sich einer anderen Aufgabe nur zuwenden, wenn er abgewogen hat, ob diese Teil seines Weges zu innerer Stärke oder doch nur Ablenkung von einer nahen Erkenntnis ist. Nur im ersten Fall wird er die Aufgabe annehmen.

Agenda: Wigbald wird für sich selbst beschließen, ob er gegen die Shakagra hilft, jedoch können die Helden Überzeugungsarbeit leisten. Sind sie erfolgreich, eilt er zu einem geeigneten Zeitpunkt später zu Hilfe, spätestens bei der Schlacht um das Kaiser-Gerbald-Fort. Für den Moment aber bleibt er noch im Tempel.

Funktion: potentieller Verbündeter, der überzeugt werden muss, dass seine Hilfe im Kampf gegen die Shakagra benötigt wird

Hintergrund: Wigbald gehört dem Orden zur Wahrung vom Rhodenstein an, einem Orden der Rondrakirche, der rondragefällige Taten sammelt und schriftlich festhält, um den Ruhm der Göttin zu mehren. Seine aufmerksam geführten Berichte und Chroniken genossen bald einen herausragenden Ruf. Doch irgendwann konnte Wigbald das Nachfragen nicht mehr sein lassen, verlor dabei jedes Maß und begann, alles und jeden anzuzweifeln. Die jüngeren Ereignisse im Schwertbund – die Zerstörung des Haupttempels in Perricum und die des Göttinnenhauses in Arivor – hatten eine verheerende Wirkung auf den Geweihten. Seine Vorgesetzten befahlen ihm also in den Tempel der Reue, um in dessen Abgeschiedenheit zu ergründen, warum beständiger Zweifel ihn daran hindert, an die Zeichen und Verheißungen seiner Göttin zu glauben. Zum Herbst 1040 BF traf Wigbald dort ein und soll erst mit dem Frühlingsanbruch zurückkehren.

Darstellung im Spiel: Der einst sehr neugierige, aber alles anzweifeln Geweihte prüft heute zwar noch sehr genau im Geiste, was die Helden ihm berichten und

Wigbald Isgart von Baliho

MU 15 KL 12 IN 13 CH 12

FF 10 GE 13 KO 13 KK 14

LeP 33 SK 2 AsP – ZK 2

KaP 35 AW 7 GS 8 INI 14+1W6

Schip 1

Sozialstatus: frei, geweiht

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Finte I, Heraldik, Schildspalter, Schriftstellerei (Heldenepos), Sturmangriff, Tradition (Rondrageweiheter), Vorstoß, Wuchtschlag I

Sprachen: Garethi III, Bosparano III, Isdira I, Tulamidyra I

Schriften: Kusliker Zeichen, Isdira-Zeichen, Tulamidyra-Zeichen

Vorteile: Geweihter, Pragmatiker

Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Prinzipientreue II, Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Kampftechniken: Dolche 10, Hiebaffen 10, Raufen 14, Schwerter 14, Stangenaffen 8, Zweihandschwerter 14

Waffenlos: AT 16 PA 9 TP 1W6 RW kurz

Rondrakamm Isgart: AT 16 PA 8 TP 2W6+2 RW mittel

Langschwert: AT 16 PA 9 TP 1W6+4 RW mittel

RS/BE 4 / 1 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Talente:

Körper: Klettern, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 4, Schwimmen 4, Verbergen 0

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 8, Einschüchtern 4, Etikette 6, Menschenkenntnis 4, Überreden 3, Willenskraft 8

Natur: Orientierung 6, Wildnisleben 5

Wissen: Geschichtswissen 10, Götter & Kulte 8, Kriegskunst 9

Handwerk: Boote & Schiffe 5, Heilkunde Wunden 6, Metallbearbeitung 6

Segnungen: die Zwölf Segnungen

Liturgien: Ehrenhaftigkeit 8, Objektsegen 5, Schmerzresistenz 8, Schutz der Wehrlosen 6

Zeremonien: Geweihter Panzer 4

Ausrüstung: Geweihter Rondrakamm Isgart, Kettenhemd, Winterkleidung

Kampfverhalten: zwingt würdige Gegner durch Vorstöße in den Zweikampf und schützt die Schwachen, indem er sich selbst als gefährlichster Gegner zeigt; Seine Ruhelosigkeit zeigt sich auch im offensiven Kampfstil.

Flucht: Trotz eherner Grundsätze übermannen Wigbald bei *Schmerz III* die Zweifel und er flieht.

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

denkt oft lange nach, doch seit Monaten hat er nicht mehr gesprochen, weshalb es ihm derzeit ungewohnt scheint. Dennoch findet er stets eine Antwort, die er mit ausgeglichener Stimme spricht.

Schicksal: Wigbald wird nach den Ereignissen des Abenteuers zu seinem Orden zurückkehren und dort die rondrianischen Taten der Helden und aller Beteiligten niederschreiben. Er sieht es dann als seine Aufgabe, vor der Gefahr durch die Shakagra zu warnen.

Besonderheiten: Als Rondrageweiheter kann Wigbald Segnungen, Liturgien und Zeremonien wirken. Sein Namensschwert *Isgart* gilt als geweihte Waffe.

Himmelslicht: Raukjol, das Licht des Rangild (Seite 28), gefunden an den Basaltstelen nahe dem Tempel der Reue, wo Kailäkinnen es in der Hoffnung auf einen würdigen Träger platziert hat

»Sicher möchte ich mit euch gegen diese Ausgeburten der Eishölle kämpfen, doch noch ist nicht sicher, ob es nicht die

Hoffnung auf eine willkommene Ablenkung von meiner Suche ist, die aus mir spricht. Lasst mich darüber nachsinnen, ich gebe euch mein Wort, zur rechten Zeit die richtige Entscheidung zu treffen.«

»Ist es der Schutz der Frisover, der euch antreibt – oder doch vielmehr der Durst nach Rache?«

Überleitung

Die Reise kann von hier aus weiter gen **Glyndhaven** gehen. Die Schriften im Tempel geben aber auch Hinweise auf die **Hochelfenruine** und den **Versunkenen Wald**. Die im Nebel abgewehrten Nai Ashyrr konnten möglicherweise sternkundliches Wissen erhalten, um Glyndhaven mehr oder weniger schnell zu finden.

Glyndhaven

»Bräuchte es noch einen Beweis, dass das Licht des Herren Praios selbst im äußersten Norden hell auf seine Schutzbefohlenen scheint, dass er sein gütiges Antlitz auf die Schätze dort legt und auch diesen Flecken als sein Reich ansieht: Glyndhaven wäre dieser Beweis.«

—Praiomur Sonnenwanderer, verzückerter Quanionspilger, 1036 BF

»Da sammelt man für die Praiospfaffen tagein tagaus den heiligen Bernstein und kriegt nichts als ein paar Heller und nen hastigen Segen. Vielen Dank auch, vom Praiosunser werd' ich bestimmt satt!«

—ein verbitterter Bernsteinsamler, Glyndhaven, 1030 BF

In Glyndhaven werden die Helden mit Quenia vom Berg einen weiteren Himmelslichtträger finden und müssen erneut die Shakagra abwehren. Über die gefrorene Bucht kann man beispielsweise von der Nordspitze Nikkus aus etwa 90 Meilen gen Glyndhaven reisen. Die Anreise kannst du zügig abwickeln, aber etwa 1-3 Tage vor der Stadt beginnen düstere, unheilverkündende Aschewolken von Südosten her anzuwehen, die von den Orkanen der Eiszinnen stammen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es mag an den dunklen Aschewolken liegen, aus denen derzeit ein grauschwarzer Schnee fällt, der auf der Zunge bitter schmeckt, oder an dem erbärmlichen Gestank, der vom Strand herüberweht, wo eine Gruppe Goblins gerade Walgedärm zu verrottenden Haufen zusammenkehrt. Die aus krudem Bruchstein erbauten Häusern – nein, Hütten – wirken abweisend und dunkel. Glyndhaven, die praiosgesegnete Stadt, habt ihr euch irgendwie anders vorgestellt. Heller. Glänzender. Schöner.

[Wenn in Begleitung der Frisover] *Die Frisover aber scheinen den Ort zu erkennen. Freudiges, hoffnungsvolles Gemurmel breitet sich unter ihnen aus. „Es ist geschafft!“, sagen sie. „Den Göttern sei Dank!“*

Glyndhaven

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

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

Tempel: Efferd, Praios, Kapelle des Phex mit Mokoscha-Schrein

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

Gasthäuser: Gasthaus Daunenweiße (Q3/P3/S14), Schänke Zum Blasloch (Q2/P3/S5)

Militär: 5 Sonnenlegionäre, 15 Bannstrahler

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

Stimmung in der Stadt: Interessen von Walfängern, Norbarden, Pilgern und Dienern des Praios, Altingesessenen und Zugezogenen prallen aufeinander. Der Met ist teuer, der Umgang rau, die Diebe sind dreist und die Praioten streng – aber die Schätze des Nordens sind nah und alle erhoffen sich Reichtum und Wohlstand.

Die Stadt am Westufer der Bernsteinbucht ist recht beschwerlich zu erreichen. Glyndhaven existiert jedoch bereits seit Jahrhunderten als festes Lager der Norbarden, die hier einst *glyndschan* (Alaani: Bernstein) sammelten und handelten. Später wählten auch Wal- und Robbenfänger den Ort als Hafen, und er ist insbesondere in den letzten 20 Jahren stark angewachsen, hauptsächlich durch Walfänger, Glücksritter, aber auch einige Pilger. Heute sammelt die Praioskirche den von den Sammlern gebrachten Bernstein der Umgebung und jeden Sommer zieht eine Karawane mit den angesammelten Vorräten gen Süden. Am grauen Strand kauern etwa 50 Hütten aus Bruchstein und Brettern zwischen den Fluten des Meeres und den Granithängen des Firunsfingers. Von den Vulkanen der Eiszinnen wehen dieser Tage



Aschewolken bis hierher und tauchen den Ort auch am Tage in Dunkelheit. Wie jeden Winter ist die Nahrung knapp, und es wird auf die unverschämten Preise der Norbarden geschimpft. Die Klosterbewohner sind etwas offener in ihrem Glauben geworden, jedoch wachen Sonnenlegionäre und Bannstrahler weiter streng über das Bernsteinmonopol. Die Walfänger vertreiben sich ihre Zeit und werden erst im Frühling wieder um Fanggründe konkurrieren, wenn die Bucht auftaut.

Was weiß mein Held über Glyndhaven?

Probe auf Geographie (Hoher Norden) oder Götter & Kulte (Praios)

1 QS – Glyndhaven ist ein wichtiger Handelsort im Norden, der vor allem vom Bernsteinhandel profitiert. Das wohlhabende Kloster gehört dem Hüterorden, dessen Mitglieder im Namen Praios' gefährliches Wissen suchen und sicher verwahren.

2 QS – Obwohl Glyndhaven am Meer liegt, reisen die meisten Besucher über Land an: Pilger und die Bernsteinkarawane nutzen diesen Weg. Schiffe müssen mangels echtem Hafen außerhalb anlegen und Boote zum Strand aussenden. Die Praioskirche beansprucht das Monopol für Bernsteinfunde.

3 QS – Fjarningier sind kein ganz seltener Anblick, da Glyndhaven nah an den Nebelzinnen, ihrer angestammten Heimat, liegt. Auch einige Schneegoblins haben sich in der Stadt niedergelassen.

4 QS – Der von vielen praiofrommen Pilgern besuchte Ort liegt aufgrund von dunklen Vulkanaschewolken häufig sogar am Tage im Dunkeln.

Stadtrundgang

Krustensand

Der flache, von Basaltfelsen durchsetzte Sandstrand zwingt größere Schiffe dazu, weiter draußen zu ankern. Nur kleine Boote oder solche mit wenig Tiefgang liegen am vom Blut rotbraun verfärbten Strand, wo Wale und Robben zerlegt werden, um Fleisch, Knochen und Tran zu gewinnen. Einige Schneegoblins schippen die unwertbaren Reste zu übelriechenden Haufen zusammen, zwischen denen quiekende Ratten umherspringen. Andere binden Tranfässer zu Stapeln zusammen und rollen sie zu den Lagerhütten.

Der strenge Geruch von verbranntem Walfett mischt sich mit dem Duft von Stockfischeintopf aus den kargen Hütten. Gelangweilte Walfänger trinken um die Wette und werfen Harpunen auf große Zielscheiben. Ab und an zielen einige stark alkoholisierte Gesellen auch auf einen der schwer schuftenden Goblins.

Aus angespültem Walbein wurden die Dachsparren des schiefen **Efferdtempels (T01)** geschnitzt, der halb in Schwemmsand, halb in ein Schivonenwrack gebaut ist. Bei starkem Wellengang steht der Altarraum mit Opfergaben und Reliquien wie der Axt *Hetmann Faenwulfs* und der *Nordlichtgirlande* efferdgefällig unter Wasser. Er wird geführt von der thorbalschen Geweihten *Marada Tevilsdottir*

(35 Jahre, schwergewichtig, oft betrunken, flucht gegen den Walfang, Willenskraft 7 (13/13/13), SK 2).

Der **Bootschuppen Kavlung (01)** bessert mit teurem Holz aus dem Süden Schäden aus und wird von *Estor Kavlung* (42 Jahre, rüstig, lächerlicher Dreispitz als Talisman auf dem Kopf (Willenskraft 6 (13/14/14, SK 2) geführt.

Bernsund

Das höher gelegene Bernsund wird durch eine tiefe Klamm, in der im Sommer das Tauwasser abfließt, und einige Höhenmeter vom unteren Teil der Stadt getrennt. Eine Brücke führt die Klippen hinauf in das Handelszentrum der Stadt. Hundeschlitten und Ponys stehen vor den beiden Trinkstuben, während ungeliebte Bannstrahler die Händler, Jäger und Seefahrer, selten sogar Fjarninger aus den Nebelzinnen, nach geschmuggeltem Bernstein durchsuchen. Predigende Mönche vom Kloster sind ein alltäglicher Anblick im Ort.

In der lauten **Schänke ‚Zum Blasloch‘ (G01)** tummeln sich Walfänger, Robbenschlächter, Bernsteinsucher und übles Gesindel. Sie trinken, spielen, prügeln sich, fluchen auf Praiospfaffen und gierige Norbarden und wetten bei Rattenkämpfen.

Firunpilger und Händler bevorzugen den **Gasthof ‚Dauenweiße‘ (G02)** mit seinen örtlichen Spezialitäten wie Walzunge oder Stockfischbrät. Die äußerst firungläubige Wirtin *Nasen-Kendra* (30 Jahre, klein aber zäh, auffällige Nase; Willenskraft 8 (14/14/13), SK 2) ist manchmal tagelang auf der Jagd.

Im **Wutzelhaus (02)** leben gut verriegelt ein halbes Dutzend leuchtend rot gekleideter Zwerge, die einer merkwürdigen Sekte angehören, die für ihr Oberhaupt alle Schätze Aventuriens zusammenraffen will. Zwar vermuten die Glyndhavener, dass sie den Schmuggel vorantreiben, da sie jedoch sehr reizbar sind, lässt man sie meist in Frieden.

Das **Haus des Silberfuchses (T02)** ist eine kleine Kapelle des Phex, die hauptsächlich von Händlern, Schmugglern, Schatzsuchern und Glücksrittern aufgesucht wird. Die Holzreliefs von Mond, Füchsen und Sternenschätzen sind wenig kunstvoll gehalten. Das Gebäude beherbergt jedoch auch ein kleines Heiligtum Mocoschas, vor dem häufig Honig als Opfergabe dargebracht wird sowie Bernstein, in dem Insekten eingeschlossen wurden.

Der Stellvertreter des geheimen Tempelvorstehers ist der Phexgeweihte *Ribulik* (48 Jahre, liegt im Streit mit den Praioten, weil er freien Bernsteinhandel fordert; Götter & Kulte 12 (14/14/15), Willenskraft (13/15/14), SK 2).

Das **Kontor Irgjeloff (03)** ist ein großer Wehrbau, der als Krämerladen, Lagerhaus und Remise dient. Hier lebt ein Teil der Irgjeloff-Sippe unter *Jagushek* (60 Jahre, breitschultrig, rüstig, strenges Familienoberhaupt; Willenskraft 13 (15/13/15), SK 3), die Verwandtschaft der Frisover Irgjeloffs, die in ähnliche Geschäfte verwickelt ist. Sie umfasst in Glyndhaven mehr als 60 Mitglieder, unter denen sowohl starke Kämpfer als auch begabte Diebe sein sollen.

Praioskloster Auridalur (T03)

Das 898 BF gebaute Kloster des *Ordens vom Heiligen Hüter* wurde aufgrund eines göttlichen Fingerzeigs auf einem porösen Hügel errichtet, dessen Gestein eher wie zusammengespeicherter Sand erscheint. Mauern und Wehren reichen gerade so aus, um sich gegen die örtlichen Gefahren wie Schneeorks oder wagemutige Bernsteindiebe zur Wehr zu setzen. Das Torhaus wird von fünf Sonnenlegionären besetzt, die einander regelmäßig ablösen. Die meisten der 15 hier stationierten Mitglieder des Bannstrahl-Ordens sind in Stadt oder Umland dabei, das Bernsteinmonopol der Praioskirche durchzusetzen.

Im **Hauptgebäude** des Klosters liegen die kargen Zellen der Hüter, Mönche und Pilger, ein großes Refektorium und die Küche. Die meisten Bewohner widmen sich, neben Gebet und innerer Einkehr, Aufgaben wie Ziegenzucht und Gemüseanbau oder kopieren im **Scriptorium** praiosgefällige Werke. Aber auch die Verwaltung der Bernsteinfunde und die Planung des Transports gen Süden beschäftigen die Mönche fast das ganze Jahr über.

Der **Tempel vom weißen Licht** ist reichlich mit Bernstein geschmückt. Man betritt ihn durch ein Dreiecksportal aus goldschimmerndem Holz, das einst in der Brandung gefunden wurde. Es zeigt achteckige Symbole, greifenähnliche Wesen und einen Luchskopf. In der **Arrasbastei** liegt hinter einer mit sechs Schlössern gesicherten, eisenbeschlagenen Tür eine steile Treppe, die in den unterirdischen Hort des Klosters hinabführt. Hier wird der gesammelte Bernstein zwischengelagert und auch verbotene Schriften und Tempelschätze werden hier sicher aufbewahrt.

Im Kloster lebt mehr als 20 Mönche unter der Hohen Hüterin *Quenia Goldwige vom Berg* (Seite 37) und einer Handvoll weiterer Hüter, darunter ihr Stellvertreter *Gellwing* (62 Jahre, freundlich, klug, Willenskraft 11 (14/14/15), SK 2).

Das Kloster Auridalur

Der Hüterorden ist Teil der Praioskirche und hat es sich zur Aufgabe gemacht, gefährliches Wissen zu sammeln, es wegzuschließen und es nur in seinen Augen Würdigen zugänglich zu machen. Womöglich reisen die Helden vor allem in die Stadt, um hier Schutz zu finden und den Orden der Hüter von den Ereignissen in Frisov zu unterrichten, da der Orden mit den Bannstrahlern

immerhin die wahrscheinlich größte Streitmacht an der Bernsteinbucht hat. Ob aus Eigeninitiative oder Neugier, es sollte bald zu einem Treffen mit der Hohen Hüterin im Kloster Auridalur kommen, denn sie will aus erster Hand erfahren, was geschehen ist.

Wenn die Helden ihr berichten, ist sie sehr hilfsbereit und lässt die Flüchtlinge sofort mit einigen Vorräten versorgen.

Dem Helden mit dem Himmelslicht will sie auf wundersame Weise nahe sein. Sie zeigt ihm, aber auch den anderen Helden, wenn sie das Himmelslicht erwähnen, einen Stein, welcher der Kirche vor einiger Zeit durch einen Bernsteinsammler zugetragen wurde. Auch er ist perfekt rund geschliffen und leuchtet leicht. Es handelt sich dabei um ihr Himmelslicht Ruanjyl.

🏰 Quenia Goldwige vom Berg, Hohe Hüterin des Klosters Auridalur

Kurzcharakteristik: 45 Jahre, hübsch, kompetente Praiosgeweihte, weise und mystisch veranlagt, aber ohne Scheu oder Vorurteil vor Außenstehenden

Motivation: Erkenntnisgewinn und die Bekämpfung der Gefahren des Hohen Nordens sind Quenias Antrieb.

Agenda: In jüngster Zeit ist die leidenschaftliche Sterndeuterin, die Praios' Weltenordnung am Firmament zu erkennen glaubt, zunehmend besorgt. Da auch ihr die Veränderungen an den Gestirnen nicht entgangen sind, versucht sie nun, den Willen ihres Gottes aus den alten Schriften des Klosters zu deuten und ist dankbar für jeden Fingerzeig.

Funktion: Quenia hilft bei der Recherche zu den Himmelslichtern und zur Frage, man sie gegen die Feinde der Schöpfung einsetzt. Dabei gewährt sie den Helden Zugang zu den Schriften in Auridalur und ist bereit, sobald es ihre Geschäfte zulassen, ihnen mit ihrem eigenen Himmelslicht beizustehen.

Hintergrund: Seit über einem Jahrzehnt steht die aus bestem mittelreichischem Hause stammende Quenia dem Kloster des Hüterordens in Glyndhaven vor. Die Lichthüterin (Anrede: „Hohe Hüterin“) ist damit die höchstrangige Person im Ort, auch wenn sie sich selbst nicht als Stadtbere versteht. Quenia ist eine Mystikerin, die ihr Leben heute ganz dem Studium heiliger Schriften und der Meditation zu Ehren des Götterfürsten widmet. Einst wurde sie aus der Stadt des Lichts in Gareth in den eisigen Norden weggejagt, weil sie zu vielen männlichen Geweihten den Kopf verdrehte und sogar eine Affäre mit einem der Kirchenoberen unterhielt.

In der Einsamkeit des Nordens aber fand sie dann unerwartet ihre Bestimmung und wandte sich den Schriften und Mysterien des Klosters zu. Mittlerweile beabsichtigt sie nicht mehr, noch einmal ihre alte Heimat zu sehen. Mehrmals trat Quenia schon als Auftraggeberin für Abenteurer hervor (so zum Beispiel im Rahmen der Quanions-queste), die z. B. besonderen Bernsteinfunden und zuletzt den Spuren eines Bernsteinschlusses nachgingen.

Darstellung im Spiel: Stelle Quenia sympathisch und neugierig dar und zeige deutlich ihre Begeisterung für Rätsel und Recherchen. Sie versucht, gemeinsam mit den Helden deren Fragen zu ergründen und darin Praios' Botschaften und Willen zu erkennen. Sie urteilt nicht vorschnell und weltliche Gesetze sind ihr wichtig, aber da sie von Sterblichen gemacht wurden, schließt Quenia zumindest nicht aus, dass sie fehlbar sind.

Schicksal: Quenia bleibt Vorsteherin des Klosters Auridalur und wird ihre mystische Suche nach Erkenntnis weiter fortsetzen.

Besonderheiten: Als Praios-Geweihte kann Quenia Segnungen, Liturgien und Zeremonien wirken.

Himmelslicht: Ruanjyl, das Licht des Ranik; von Kailäkinen in Verkleidung eines Bernsteinsammlers an sie persönlich ausgehändigt

»Das ändert die Lage natürlich. Sagt mir, was ihr benötigt, die Kirche des Götterfürsten wird euch nach bestem Wissen unterstützen.«

»Mir scheint, die Götter haben euch eine Aufgabe zugespield, so wie sie für jeden auf Dere einen Plan haben. Und wie bei jedem liegt es an euch, zu entscheiden, wie ihr damit umgeht ...«

Quenia Goldwige vom Berg

MU 13 KL 16 IN 14 CH 14

FF 12 GE 11 KO 11 KK 11

LeP 27 SK 2 AsP – ZK 1

KaP 36 AW 6 GS 7 INI 11+1W6

Schip 3

Sozialstatus: Adelig, geweiht

Sonderfertigkeiten: Anführer, Eiserner Wille I, Tradition (Praiosgeweihte), Verteidigungshaltung

Sprachen: Garethi III, Alaani I, Aureliani II, Bosparano III

Schriften: Kusliker Zeichen, Imperiale Zeichen

Vorteile: Adel I, Geweihter, Gutaussehend I, Mystiker

Nachteile: Prinzipientreue II, Schlechte Eigenschaft (Neugier), Verpflichtungen II (Praioskirche)

Kampftechniken: Raufen 8, Hieb Waffen 10

Waffenlos: AT 9 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Sonnenzepter: AT 9 PA 4 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE 1 / 0 (Winterkleidung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Talente:

Körper: Klettern 3, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 3, Schwimmen 1, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 12, Verbergen 0

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 9, Betören 6, Einschüchtern 4, Etikette (16/14/14) 9, Menschenkenntnis 10, Überreden 7, Willenskraft 12

Natur: Orientierung 7

Wissen: Götter & Kulte 13, Rechnen 10, Sphärenkunde 8, Sternkunde 13

Handwerk: Alchimie 5, Handel 9, Heilkunde Seele 4

Segnungen: Die zwölf Segnungen

Liturgien: Bann der Dunkelheit 10, Blendstrahl 10, Göttlicher Fingerzeig 13, Kleiner Bannstrahl 4, Magieschutz 5, Magiesicht 7, Objektsegen 5, Wahrheit 4

Zeremonien: Exorzismus 5

Ausrüstung: Wintertaugliche Robe, Sonnenzepter

Kampfverhalten: Quenia ist keine Kriegerin und hält sich im Kampf in der zweiten Reihe, um mit wachem Geiste Befehle zu erteilen oder Praios' Macht auf seine Feinde herabzurufen. Wenn ihr ein Gegner gegenüber steht, zieht sie sich in die Verteidigungshaltung zurück.

Flucht: wenn es nicht gegen Feinde der Schöpfung geht, bei *Schmerz I*

Schmerz bei: 20 LeP, 13 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

Recherche in den Gewölben

Erreichbar über den Zugang in der Arrasbastei liegt unterirdisch ein Netz aus Kellern, die den Berg wie die Gänge eines Termitenhügels durchziehen und deren Ursprung unbekannt ist. Fast erinnern sie an riesige Ameisengänge, deren größere Räume manchmal wabenförmige Strukturen aufweisen.

Besonders eine Höhle im Herzen des Berges wird von den Geweihten zur Lagerung von verbotenen Schriften und seltsamen Funden genutzt. Zugang erhalten die Helden nur mit Quenias Erlaubnis. Wenn sie Quenia überzeugen können, dass eine Suche nach Wissen über die Shakagra oder die Himmelslichter wichtig ist, geht sie selbst mit ihnen hinab und hilft bei der Recherche.

Die Helden können in den folgenden Quellen nach Hinweisen suchen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wie Ameisengänge muten die niedrigen Felsenkeller an, die ihr nun schon seit einer Weile durchquert. Ihr habt die durch die trockene Höhlenluft mumifizierten Leichen verstorbener Ordenshüter passiert und immer wieder seltsame, wabenartige Reliefs gesichtet. Schließlich öffnen sich die Gänge in einen hohen Gewölbedom. Überreste von Wabenstrukturen überziehen die Wände. In ihnen und in Regalen an den Wänden sind zahlreiche Bücher und Kuriositäten zu sehen: eine Nachtalbenklinge aus Schwarzstahl, ein armlanges Eisseglersmodell aus Elfenbein, ein verschlossener Metallschrank und eine im Fackellicht schauerlich wirkende Götzenstatue. Wenn ihr irgendwo im Norden etwas über die Shakagra herausfinden könnt, dann ohne Zweifel hier.

Hier lagern auch unzählige Kostbarkeiten aus Bernstein sowie jede Menge Rohmaterial, das von findigen Bernsteinsammlern zum Kloster gebracht wurde.



Abdul el'Mazars Fragment

In einer kleinen Metallschatulle liegen verwittrte Aufzeichnungen des Zauberers Abdul el'Mazar. Der Mann muss vollkommen wahnsinnig gewesen sein, denn er schrieb in ständig wechselnden Sprachen (Tulamida, Zhayad, Bosparano, Garethi) von Wächterkreaturen der Finsternis. Mit einer Probe auf *Magiekunde (magische Wesen)* oder *Magiekunde (Sphärenwesen)* kann ein Held mit entsprechenden Sprachkenntnissen (drei der vier angegebenen Sprachen) die unten abgebildete Passage entziffern.

Mit einer gelungenen Probe auf *Sagen und Legenden (Thorwal)* haben die Helden von der Phileasson-Saga gehört. Vor Jahren soll ein Magier namens Abdul el'Mazar durch den thorwalschen Kapitän Asleif Phileasson aus dem Himmelsturm befreit worden sein. Vermutlich wurde der Tulamide unfreiwillig zum intimen Kenner der Shakagra.

Die „Göttin“ ist natürlich Pardona. Er beschreibt die Spinnenwächter und vermutet ihre Erschaffung mit Hilfe des Spinnendämons Mactans. Bei den Scherenwächtern nimmt er an, dass „Gal'k'zuul“ zu ihrer Erschaffung beigetragen hat, ein anderer Name für die Erzdämonin Charyptoroth. In beiden Fällen deutet Abdul zumindest indirekt ihre Schwäche gegen den „Sonnenstein“ an (siehe **Die Macht des Bernsteins** auf Seite 40), die den Helden noch nutzen kann.

Codex Daemonis

Die Kammern enthalten eine kommentierte, stark zensierte und beschädigte Ausgabe des schwarzmagischen Buches. Um in dem Buch lesen zu können, muss ein Held entsprechende Sprachkenntnisse in Garethi, Bosparano und idealerweise auch in Zhayad mitbringen und die passende Schrift beherrschen. Zum Verständnis kannst du Proben auf *Magiekunde (Sphärenwesen)* –1 oder *Götter & Kulte (Namenloser)* –1 verlangen.

Ein Studium lässt zu, dass die Helden den Dämon Aswa-Djalihd als einen vergessenen Tagesherrscher mit dem Namenlosen in Verbindung bringen können. Das bedeutet

Aufgeschnitten hat sie mich, in meinem Innern gesucht. Aber sie wird keine Göttin sein, auch wenn sie noch so viele Wesen erschafft! Vielleicht wollte sie meine Teile benutzen für eine ihrer Kreaturen. Diese haarigen Beine! Kratzen über schwarzes Glas in der Tiefe ... wenn sie da mal nicht Mactans beschwören. Spinnenbeinige Monstern, ich Sohn der Einfalt, ja! Die Shakarach, die Spinnenwächter, sie retschen sicher auf Eis nicht so sehr. Das soll es ja eben zur Genüge geben. Sie mögen den hellen Stein nicht, den die Sonne geküsst hat. Lang und gar nicht. [...] Die Scherenmonster mit den großen Kneifern erinnern an Krustentiere, da hat sicher Gal'k'zuul beigetragen, sie sollten auch entsprechend verwendbar sein. Aber auch die mögen den Sonnenstein nicht ... sonderlich. Sonn-derlich! [...]

Möge Rastellah geben, dass ich ihnen nie wieder begegnen muss, auch wenn ich meinen Verstand schon gerne wiederhätte. Was sollen nur meine Collega denken?

—Aufzeichnungen Abdul el'Mazars, irgendwann um 1007 BF

aber auch, dass es in grauer Vorzeit einst mehr als fünf Tage des Namenlosen Gottes gegeben haben muss – für einen Zwölfgöttergläubigen eine erschütternde Erkenntnis.

Zurbarans Brief

Das halbverbrannte Buch lagert in einem abgeschlossenen Schrank. Es wurde von Zurbaran von Frigorn verfasst, einem der letzten großen Chimärologen, der bis vor 40 Jahren in Frigorn wirkte.

Die Fragmente liefern Informationen über eine mächtige Chimäre und die Möglichkeit zu deren Kontrolle.

Eine Probe auf *Musizieren* oder *Singen* lässt Helden die Balken als eine Notation erkennen. Wenn man

Zurbarans Code

Mittels dieses Codes ist später im Abenteuer eine Übertragung von Zurbarans Notizen in Noten möglich, um sie nachzuspielen oder nachzusingen. Mit dieser Melodie kann man eine von Zurbarans Chimären, die heute im Blauen See lebt, herbeirufen und gefügig machen. Auch die Shakagra wissen durch Aufzeichnungen Pardonas davon, denn bei seiner elfischen „Brief-Collega“ handelt es sich um die uralte Hochelfe.



»Triacosiahexacontapentagrammum, das:

Ein im Keller des Konvents der verfinsterten Sonnenscheibe, Sphärenkundliches Institut und Halle der Geister zu Brabak gelegener Beschwörungskreis mit 365 Sternspitzen. Er soll jedem einzelnen Tag des Jahres einen Tagesherrscher zuweisen, dem an diesem Tag mächtigsten Wesen. Neben Dämonen nennt er auch Götter, Halbgötter, Tierkönige und Feenwesen sowie längst vergessene Götzen. Die letzten Tage des Jahres, die Tage des Namenlosen, sind bekanntermaßen den Entitäten Isyahadin, Aphestadil, Rahastes, Madaraestra und Shihayazad zugeordnet. Was aber hat es zu bedeuten, dass ihnen nicht am 1. Praios in goldenen Lettern der Name unseres Sonnenherren Praios folgt? Was hat die verblässende Grabur, die sich <ASMA-DJAJIHA> liest, zu bedeuten? Bestehen etwa Zweifel an Praios' Macht über den ersten, den wichtigsten seiner Tage? Oder war es doch der 30. Rahja mit dieser Grabur? Mein Geist frägt mich dieser Tage allzu oft.«

—Codex Daemonis, Ausgabe in Auridalur

Der Homursus ist ein gewaltiges Wesen, das

die Feinde zermalmt in Wald und Steppe. Was aber nutzt er im Wasser, das er scheut? Was nutzt er gegen ein fliegend Getier? Was der Reifkönigin in ihrem Schloss aus Eis, so fein sein Fell auch sein mag? Nichts, gar nichts. Lohnt die Forschung an Haien, Kraken, Welsen, Neunaugen, wenn sie gebunden sind ans Wasser? Wer solche Fragen stellt, hat die Kunst der Chimärologia nicht verstanden! Deshalb

spalte man die Flos

zersetze den Knochen des Kopfes und verbinde sie – auf die Fixierung achten! – mit dem Mark, das an jener Stelle aus den Knochen quillt. Vom Molche wird nur der zersetzte Marksaft benötigt. Ihn träufeln wir an dieser Stelle ins Gebein des Fischs, welches den Schlangenhals mit dem Torso und jenen mit den Fangarmen verbindet. Die derlei geformten Tentakelglieder sind gleichsam zum Schwimmen wie dem

Was aber nutzt all dies, ohne das Brest kontrollieren zu können? Das Geheimnis liegt in der Lautkombination, die schrill und andauernd während des gesamten Prozesses deutlich hörbar von Pienern gesungen werden muss, auf dass sie sich einbrennt.

Noch der springende Punkt eines Geschenkes ist jener, dass das Geschenk allein ihr gehört, ihr gehorcht. Der Gesang in der Tat kann nur mit jener Fähigkeit der Alben auch wirken, die keinem Menschen zu Eigen ist: der bivokale Cantus.

Die Aufzeichnungen für das von mir erschaffene erste dieser Wesen sandte ich zur Vervollkommnung an meine andere elfische Freundin und Brief-Collega im H.T. Den folgenden Schlüssel zur Notation sandte ich ihr nur zur Hälfte. Der Rest bleibt in den festen Steinkellern meines Hauses in bekannter Notation im Labor mein Geheimnis.

[Es folgen seltsame Striche und Balken.]

—halbverbrannte Ausgabe von Chimaeren & Hybriden, eingelegter Kommentar

Die Macht des Bernsteins

Kaum irgendwo auf dem Kontinent kennt man den Bernstein und dessen Eigenschaften so gut wie hier in Auridalur. In Truhen lagern Bernsteinschätze von immensem Ausmaß und Tausenden Dukaten Wert.

An einer der Wände prangt außerdem ein großes Werk aus einzelnen geschnitzten Bildern nivesischer Bein-kunst, das schwärmende Insektenhorden zeigt, die aber vor einem leuchtenden Stein kehrtmachen. Den größten Raum nehmen Bernsteinschmuck, aber auch Kleinodien und geweihte Objekte, die verheißungsvoll golden schimmern, sowie roher, unbearbeiteter Bernstein ein. Einige der Geweihten haben sich offenbar intensiv mit der Bearbeitung des kostbaren Materials auseinandergesetzt. Sie haben erforscht, unter welcher Hitze es schmilzt, auf welche Materialien man es wie auftragen kann und welche Gegenstände man daraus formen kann.

Ziehen die Helden gemeinsam mit Quenia die richtigen Schlüsse, können sie herausfinden, dass Waffen, die mit Bernstein überzogen sind, gegen chitingepanzerte Vielbeiner höheren Schaden anrichten. Dazu gehören auch die Spinnen- und Scherenwächter (Seite 101) der Shakagra.

Quenia stellt den Helden Teile dieses Verarbeitungswissens zur Verfügung, wenn nach dem Angriff der Nachtalben deutlich wird, dass Bernstein die Wächterkreaturen verletzen kann.

Bernsteinwaffen herstellen

Ein Überzug aus Bernstein erhöht die TP von Waffen gegen chitingepanzerte Vielbeiner (wozu auch die Spinnen- und Scherenwächter gehören) um +2, wenn eine Probe auf *Steinbearbeitung (Bernstein verformen)* gelingt und der Held über das Berufsgeheimnis *Bernsteinwaffen herstellen* verfügt.

Eine Speer- oder Pfeilspitze aus Bernstein ist mit erfolgreicher Probe auf *Steinbearbeitung (Steine Brechen)* herstellbar und verursacht sogar den doppelten Schaden (Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt,

anschließend der RS abgezogen). Hierfür braucht man das Berufsgeheimnis nicht.

Es gibt nur wenige Kenner der *SF Bernstein erhitzen* und noch weniger Kenner des Berufsgeheimnisses *Bernsteinwaffen herstellen* – allerdings können die Helden z. B. im Glyndhavener Kloster einen entsprechenden Handwerker finden.

Zeigen ein oder mehrere W6 bei den TP einer Bernsteinwaffe eine 6, so zerbricht die Waffe.



Der Geruch verbrennenden Bernsteins löst 2 Stufen *Furcht* bei chitingepanzerten Vielbeinern aus, wenn sie sich in einem Radius von 16 Schritt befinden.

Bernstein erhitzen (Sonderfertigkeit)

Nur wenigen Bernsteinkünstlern ist die Methode bekannt, mit der man Bernstein durch große Hitze zum Schmelzen bringt, um ihn zu verformen, ohne dass er verbrennt. ◦

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit erhält der Held das neue Anwendungsgebiet *Bernstein verformen* im Talent *Steinbearbeitung*. Durch Hitze kann er den Bernstein aufweichen, um ihn so zu verformen, ohne dass er verbrennt.

Voraussetzungen: Steinbearbeitung 12

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Bernsteinwaffen herstellen (Berufsgeheimnis)

Noch seltener als die Bernsteinverarbeitung ist die Kenntnis der Herstellung von solchen Bernsteinwaffen, die keine Speer- oder Pfeilspitzen sind. Wer eine Klinge mit halbflüssigem Bernstein überziehen will, der muss über dieses Berufsgeheimnis verfügen.

Voraussetzungen: Steinbearbeitung 14, Sonderfertigkeit *Bernstein erhitzen*

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Zurbarans eigenes System aus Balken und Strichen einem weit verbreiteten horasischen Notationssystem für hohe Musik gegenüberstellt, kann man es entschlüsseln.

Der Diebstahl

Während die Helden sich bei ihren Recherchen in den Gewölben befinden, führen die Shakagra einen geschickten Plan durch, um sich der Dokumente in den Kellern Auridalurs zu bemächtigen.

Falls die Helden ihre sternkundlichen Werkzeuge und Informationen zu Glyndhaven im Nebel an der Nikku verteidigen konnten, sollten sie viel Zeit zum Recherchieren haben, da die Shakagra nicht so schnell in Glyndhaven eintreffen. Haben die Shakagra hingegen alles erhalten, was sie suchten, sollten die Helden bereits nach kurzer Recherche mit ersten Diebstahlversuchen konfrontiert werden oder sogar feststellen, dass bei ihrem Eintreffen bereits Schriften entwendet wurden.

Zunächst werden die Shakagra heimlich versuchen, trotz Anwesenheit der Helden Schriften zu ergattern. Hierfür werden Vergleichsproben der Helden auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* gegen *Verbergen (Schleichen)* fällig. Diese sind z. B. durch den CHAMAELIONI-Zauber für die Helden stark erschwert. Immer wieder halten die Shakagra inne und verschmelzen mit dem Hintergrund in den ohnehin schlecht ausgeleuchteten Kellergewölben. Einige von ihnen können auch ihre Ausrüstung mittarnen oder sogar im Kampf die Vorzüge des Zaubers genießen (Seite 107). Beschreibe hier eine gespenstische Szene, bei denen um die Helden herum merkwürdige Dinge geschehen.

◦ Auch wenn Bernstein kein Stein ist, sondern Baumharz, haben wir uns entschlossen, seine Bearbeitung zum Talent *Steinbearbeitung* zu rechnen.

Der Diebstahlplan der Schatten

Die Shakagra-Rotte, welche die Helden bereits im Nebel verfolgt hat, dringt in Auridalur ein, um dort lagernde Dokumente zu stehlen. Mehr zum Aufbau dieser Rotte findest du im Abschnitt **Die Rotte Schatten des Kir'tabrazz** auf Seite 29. Vergiss nicht, eventuell bereits gefallene Mitglieder abzuziehen. Sollten sie durch die Helden arg dezimiert worden sein, können sie aber auch Verstärkung bekommen haben.

- ❖ Aus den bisherigen Befragungen konnten die Nai Ashyrr herausfinden, wo Glyndhaven liegt und dass dort im Hügel unter dem Kloster Schriften liegen, die ihre Pläne vorantreiben können. Hauptsächlich geht es ihnen dabei um sternkundliches Wissen und Sternentafeln. Sie vermuten dort aber auch Informationen über Zurbarans Chimären, denn der Schwarzmagier stand in Briefkontakt mit ihrer Schöpferin Pardona.
- ❖ Die Eissegler stehen außerhalb der Stadt und nicht in Sichtweite. Die beiden Wächter, die dank der Aschewolken relativ unbeschadet agieren können, und einige Späher sowie vier Klingensänger bewachen sie und warten auf ein Signal für einen eventuellen Ablenkungsangriff.
- ❖ Bereits Tage zuvor haben einige Klingensänger die Stadt ausgekundschaftet, wobei sie mit Magie getarnt oder als Bernsteinsammler verkleidet waren, welche dieser Tage wegen der Vulkanasche oft verumumt herumlaufen.
- ❖ Sie haben Kontakt zu dem in Glyndhaven ansässigen *Mikail Irgjeloff* (29 Jahre, kompetenter Dieb, gierig, sehr von sich selbst überzeugt, glaubt mit menschlichen Schmugglern zusammenzuarbeiten; Taschendiebstahl 12 (14/14/14), Willenskraft 7 (14/14/14), SK 2) aufgenommen. Er hat ihnen im Austausch für Plündergut versprochen, ihnen Zugang zu den Gewölben unter Auridalur zu verschaffen. Sie haben ausgemacht, wann

und wo sie sich treffen. Dieser Zeitpunkt fällt mit den Recherchen der Helden zusammen.

- ❖ Die Hauptaufgabe haben die übrigen Klingensänger (4) und Zauberweber (2). Gemeinsam mit ihrem namhaften Anführer Kir'tabrazz betreten sie als Bernsteinsammler verkleidet die Stadt und treffen Mikail. Er führt sie hinter den Hügel, auf dem Auridalur liegt, und von dort durch ein verborgenes Loch im Boden. Hier liegt ein Labyrinth von Gängen, die teils nur kriechend zu überwinden sind. Sie dringen so bis zu einer Stelle unweit des Gewölbedoms vor, in dem die Helden gerade ihre Recherchen betreiben.
- ❖ Haben die Shakagra ihr Ziel erreicht, töten sie Mikail lautlos und lassen seine Leiche in einem der Gänge zurück.
- ❖ Ab hier müssen sie improvisieren, denn sie haben nicht mit der Anwesenheit der Helden gerechnet. Heimlich, und unterstützt von CHAMAELIONI-Zaubern (Varianten: Ausrüstung Tarnen und Unsichtbarer Jäger, siehe Seite 107), versuchen sie einige Schriftrollen zu entwenden. Ob und wie gut dies gelingt, hängt maßgeblich von der Aufmerksamkeit der Helden ab.
- ❖ Währenddessen umschleichen die restlichen Späher Stadt und Umgebung und beobachten. Sie sollen bei Gefahr die Eissegler-Besatzung durch Geschrei warnen und unterstützen.
- ❖ Geben die Späher ein Signal, etwa weil sie Aufruhr in Glyndhaven bemerken oder die „Bernsteinsammler“ in Schwierigkeiten geraten, soll die Eissegler-Besatzung einen Scheinangriff auf die Stadt unternehmen. Ziel ist es dabei, Chaos zu stiften, um ihren Kameraden die Flucht zu ermöglichen und eigene Verluste gering zu halten.
- ❖ In jedem Fall folgt danach die Sammlung aller Kämpfer an den Eisseglern und eine Flucht nach Osten auf die Bucht hinaus.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Irgendetwas stimmt hier ganz und gar nicht. Ist das Gewölbe dunkler geworden? Ist hier noch jemand außer euch? Ihr vermeint, Atem zu spüren, leise Schritte. Irgendjemand außer euch muss hier unten sein. Bei den Göttern, ist da eben eine Schriftrolle vor euren Augen einfach verschwunden? Und war da nicht ein Schatten an der Wand?

Wenn die Helden die Eindringlinge schließlich entdecken, begibt sich einer der Shakagra aus dem Labyrinth und benachrichtigt die Späher. Glyndhaven wird kurz darauf von lautem, schrillen Kreischen erfüllt: das Signal für die an den Eisseglern verbliebenen Kämpfer, den Ort anzugreifen. Ähnlich wie in Frisov kämpfen sich die Klingensänger, Wächter und Späher durch die Gassen mit dem Ziel, möglichst viel Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen.

Tatsächlich alarmiert dies alle anwesenden Bannstrahler (2W6) und die Sonnenlegionäre, von denen zwei zum Ort herunter eilen. Einer von ihnen steigt hinab zur Hohen Hüterin und den Helden, um vom Angriff auf die Siedlung zu berichten. Hier gibt es zwei Möglichkeiten:

- ❖ **Rettet Glyndhaven!:** Verlassen die Helden die Katakomben, um die Stadt zu verteidigen, haben die Shakagra praktisch freie Bahn beim Raub der Schriften. Kehren die Helden nach dem Scheinangriff zurück, fehlen besonders viele Dokumente.
- ❖ **Da ist doch was faul!:** Bleiben sie stattdessen, geht die Ablenkung der Shakagra nicht auf. Der Großteil der Nachtalben zieht sich nach Möglichkeit zurück in die Gänge unter dem Berg, um sich zu sammeln. Dann starten sie einen gezielten Angriff, um die Dokumente notfalls mit Gewalt an sich zu bringen.

Durch den Einsatz der Himmelslichter haben die Helden einen Vorteil, dennoch hängt das Ergebnis nun von ihnen ab. Bei Überlegenheit der Helden ziehen sich die Shakagra ohne oder mit nur wenigen Schriften zurück. Sie sollten aber in jedem Fall zumindest einen Blick auf die Schrift Zurbarans werfen können oder diese erbeuten.

Sonnenlegionär

MU 15 KL 11 IN 13 CH 10

FF 10 GE 14 KO 15 KK 14

LeP 35 AsP – KaP – INI 15+1W6

SK 2 ZK 2 AW 7 GS 7

Hellebarde: AT 15 PA 7 TP 1W6+6 RW lang

Streitkolben: AT 15 PA 8 TP 1W6+4 RW mittel

Streitkolben mit Holzschild, passiv: AT 15 PA 9 TP 1W6+4 RW mittel

Raufen: AT 12 PA 7 TP 1W6 RW kurz

RS/BE 4/0 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung II, Finte I, Schmerzen unterdrücken, Verteidigungshaltung, Vorstoß, Wuchtschlag I, Zu Fall bringen

Vorteile/Nachteile: Hohe Zähigkeit / Schlechte Eigenschaft (Autoritätsglaube)

Talente: Einschüchtern 6, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 8, Menschenkenntnis 4, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 5, Überreden 0, Verbergen 0, Willenskraft 6

Kampfverhalten: Bei ausreichend Platz nutzen die Sonnenlegionäre die Länge ihrer Hellebarden aus und versuchen, ihre Gegner zu Fall zu bringen. Andernfalls verlassen sie sich auf ihre Schildabwehr und bewahren Geduld.

Flucht: Erst wenn sie deutlich in Unterzahl sind oder nur noch über 10 LeP verfügen, ziehen sie sich geordnet zurück.

Schmerz +1 bei: 26 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Bannstrahler

MU 13 KL 12 IN 11 CH 12

FF 11 GE 12 KO 14 KK 13

LeP 33 AsP – KaP – INI 12+1W6

SK 1 ZK 2 AW 6 GS 7

Waffenlos: AT 9 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Speer: AT 11 PA 6 TP 1W6+4 RW lang

Streitkolben: AT 11 PA 5 TP 1W6+4 RW mittel

RS/BE 2/0 (Stoffrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Schmerzen unterdrücken, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Vorurteile gegen Nichtzwölfgöttergläubige), Schlechte Eigenschaft (Autoritätsglaube)

Talente: Bekehren & Überzeugen 4, Einschüchtern 7, Klettern 2, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 4, Verbergen 0, Willenskraft 4

Kampfverhalten: Selbstlos folgen die Bannstrahler den Befehlen ihrer Anführer. Auf sich allein gestellt, stürzen sie sich oft wild auf die ihnen am götterlästerlichsten erscheinenden Gegner.

Flucht: Die Bannstrahler kämpfen fanatisch und ziehen sich erst bei *Schmerz III* zurück.

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Überleitung

Die Helden konnten im Praioskloster Aridalur Wissen aus den Aufzeichnungen des Magiers Zurbaran erhalten, das nach **Frigorn** am Blauen See deutet. Zudem haben sie mit Quenia eine Himmelslichtträgerin gefunden, die zwar aufgrund ihrer Pflichten in Glyndhaven bleiben muss, aber Hilfe in der Not verspricht. Diese verspricht, dass die Flüchtlinge aus Frisov in Glyndhaven vorerst in Sicherheit sind, und bittet die Helden, auch andere Siedlungen im Umkreis der Bernsteinbucht zu warnen, neben Frigorn also auch **Kela** im Hügelland der Jonsu-Steppe.

Das reiche Kloster Auridalur stellt den Helden bei Bedarf bis zu 120 Dukaten für ihre Dienste zur Verfügung. Auch die Bernstein-Modifikationen (Seite 40) für bis zu 10 Waffen und 50 Pfeil- oder Speerspitzen können im Kloster hergestellt werden.

Nachdem der Scheinangriff beendet ist und die Shakagra mit ihren Eisseglern geflohen sind, erstatten sie Bericht beim Triumvirat. Sie können Zurbarans Chimäre zumindest in der Umgebung des Blauen Sees verorten, womöglich haben sie auch das Wissen zu deren Zähmung erlangt. Sie schicken bald eine Rotte dorthin. Das sternkundliche Wissen hilft ihnen, den Versunkenen Wald zu finden.

Zum Blauen See

Dieser Abschnitt findet am Blauen See statt, der etwa 250 Meilen von Glyndhaven und 80 Meilen von Frisov entfernt liegt. Die Helden können die Strecke auf der Bucht beispielsweise von Glyndhaven aus mit Eisseglern oder Schlitten zurücklegen, wenn sie Informationen gefunden haben, die auf den Blauen See hindeuten. Aber auch, wenn sie die Städte am See warnen wollen, sollten sie diese Richtung einschlagen.

Die Yetis

Die Helden reisen weiter gen Frigorn und kommen ohne den Flüchtlingsteck deutlich besser voran. Etwa 1-2 Tagesreisen vor Frigorn kommt es am Blauen See zu einer Begegnung mit den Yetis. Hier können sie einen weiteren Himmelslichtträger kennen- und schätzen lernen: den Yeti-Häuptling Mrom. Die Yetis sind in ihrem Hinterhalt wirklich schwer zu entdecken (siehe *Tarnung* im Wertekasten auf Seite 44). Falls deine

Spieler ankündigen, dass ihre Helden besonders wachsam sind, kannst du ihnen aber einen Versuch gestatten. Bei Erfolg solltest du den folgenden Vorlesetext leicht abändern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Urpötzlich machen eure Schneedachse halt und sind nicht zum Weiterlaufen zu bewegen. Zwischen den Schneewehen schieben sich drei Schritt große, pelzige Wesen hervor und umringen euch. Einige sind mit Keulen bewaffnet, andere mit riesigen Eiszapfen. Einer fängt in tiefem aber klarem Garethi zu sprechen an. Fast klingen seine Worte, als hätte er sie mühsam auswendig gelernt: „Wir wollen eure Waffen, Schlitten, Dachse, eure Pelze...“ Jäh wird er vom größten der bepelzten Hünen unterbrochen, einem Yeti mit silberweiß schimmerndem Fell: „Brom! Lrassen kdas!“ An die Helden gewandt währt der Yeti fort: „Brom knur sprechen dass ein Satz. Tsch'ldng! Wirr sein Freunt.“

Die Yetis vom Glak-Glak-Stamm sind Menschen freundlich gesonnen und begrüßen die Reisenden. Angesprochen auf ihren Hinterhalt verweisen sie auf Gefahren durch Rdacks Yetis und die „Shkgr“ (Shakagra), mit denen sie derzeit in Fehde liegen.

Der größte der Yetis stellt sich als ihr Häuptling *Mrom* (Seite 43) vor. Den Helden kann auffallen, dass er einen kleinen, eisblauen Kristall an einem Lederband um den Hals trägt: ein Himmelslicht!

Im Gespräch können sie erfahren, dass die Yetis vom Nordwestufer aus auf dem Weg nach Frigorn sind. Sie werden dort zwar mit Misstrauen beäugt und man versteckt die „Klein Klein“ (Kinder) der Menschen vor ihnen, aber sie wollen die Frigorner vor Rdacks Bande und den Shakagra warnen. Erst kürzlich haben sie eine Gruppe Nachtalben in den Bergen gesehen.

Mroms Stellvertreter *Brom* (Keule mit Schnitzereien, besonders groß; Werte wie Mrom) kennt nur jenen einen Satz, den schon sein Vater damals vom Zauberer Zurbaran auswendig lernen musste. Er wiederholt ihn Menschen gegenüber in jeder nur denkbaren Situation und in daran angepasstem Tonfall: „Wir wollen eure Waffen, Schlitten, Dachse, eure Pelze und Rüstungen. Dann lassen wir euch ziehen.“

Die Helden könnten aus Glyndhaven wissen oder ahnen, dass auch die Shakagra hinter dem in Zurbarans Brief beschriebenen Monster her sind, dieses jedoch für ihre Zwecke einsetzen wollen. Mit den Yetis, die sich durchaus kooperativ, wenn auch ruppig zeigen, hätten sie mächtige Verbündete im Kampf gegen das Untier, weshalb ein Bündnis vorteilhaft wäre. Wollen sie sich lieber allein gen Frigorn aufmachen, ist dies aber auch möglich.

■ Mrom, Yeti-Häuptling der Glak Glak

Kurzcharakteristik: 40 Jahre, kompetenter Anführer und Yeti-Kämpfer, silberweißes Fell, flache, mehrfach

gebrochene Nase, brummt tief, wenn er zornig ist, auf seine Weise ehrenhaft, von seinen Kriegern unumstritten akzeptiert

Motivation: Mrom hasst die Shakagra und Rdacks Bande und verteidigt sein Stammesgebiet.

Agenda: Mrom will zunächst die Shakagra vom See vertreiben und am besten die Yetis unter Rdack gleich dazu. Ist dies erreicht, verspricht er den Helden, ihnen im Bündnis als Himmelslichtträger mitsamt seinen Kriegern zu helfen.

Funktion: Mrom ist ein treuer Verbündeter, dem andere Menschen mit Angst und Vorurteilen begegnen.

Hintergrund: Mrom und seine Yetis sind Nachfahren der Yetis am Blauen See, die zeitweilig dem inzwischen verstorbenen Chimärologen Zurbaran und der Reifkönigin Lysira dienten. Sie überfielen Reisende und schützten ihre Dienstherrn. Heute haben sie sich mit den Frigorner und Farlorner arrangiert und sehen ihr Stammesrevier am Nordwestufer des Blauen Sees. Die Nivesen verehren sie als Schneeschrote und bringen ihnen auch Opfertgaben in Form von gegorener Karenmilch, bunten Bändern und Fellen, mit denen die Yetis sich schmücken.

Darstellung im Spiel: Yetis sind fremdartig, ruhig und behäbig. Richte dich zu deiner vollen Größe auf, blicke streng und mache langsame, kraftvolle Gesten. Sprich mit tiefer, brummender Stimme und mit weit mehr Konsonanten, als nötig wären. Haarsträubende Grammatik, die unter anderem keine Personalpronomen kennt, ist unter Yetis üblich. Sprich also von „Mrom“, den „Glak Glak“ (sein Stamm), dem „Kleinhutmensch“



Mrom

MU 14 KL 9 IN 11 CH 12

FF 9 GE 11 KO 18 KK 18

LeP 70 SK 2 AsP – ZK 4

KaP – AW 7 GS 8 INI 8+1W6

Schip 3

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Anführer, Angriff verbessern, Geländekunde (Eis- & Schneekundig), Haltegriff (Waffenlos) Schildspalter (Yeti-Keule), Wuchtschlag I-III (Waffenlos, Yeti-Keule)

Sprachen: Yetan III, Garethi II, Alaani I

Vorteile: Dämmerungssicht I, Kälteresistenz, Richtungssinn

Nachteile: Hitzeempfindlich

Waffenlos: AT 14 PA 7 TP 1W6+4 RW mittel

Yeti-Keule*: AT 17 PA 6 TP 2W6+7 RW lang

Eisbrocken: FK 10 LZ 1 TP 2W6 RW 4/10/15

RS/BE 2/0

Talente: Einschüchtern 12, Klettern 5, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 12, Menschenkenntnis 7, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 8, Überreden 7, Verbergen 8**, Wildnisleben 12, Willenskraft 10

Größenkategorie: groß

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Kampfverhalten: Mrom ist vor allem mutiger als seine Stammesmitglieder und weiß dies auf die anderen Yetis zu übertragen. Sie gehorchen seinen Befehlen und lassen sich von seinen mächtigen Angriffen inspirieren. Meistens steht er ganz vorn im Pulk der Yetis.

Flucht: bei Schmerz II

Schmerz +1 bei: 45 LeP, 30 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger

Sonderregeln:

*) *Yeti-Keule:* Die Yeti-Keule kann nur von Wesen mit einer Größenkategorie von groß oder riesig benutzt werden.

***) *Tarnung:* Durch die Farbe des Fells kann der Yeti sich in entsprechender Umgebung (Eis, Schnee) gut tarnen. Proben auf *Sinnesschärfe* (*Hinterhalt entdecken, Wahrnehmen*), um ihn zu entdecken, sind dort um 2 erschwert.

(Nivese) oder „Hutmensch Hutmensch“ (mehrere/viele Menschen) in der dritten Person.

Schicksal: Mrom hilft den Helden, bleibt auch danach Himmelslichtträger und festigt damit seine Verbindung zu den Menschen. Die Nai Ashyrr werden seine persönlichen Feinde.

Besonderheiten: Mrom ist ein Yeti.

Himmelslicht: Fienjeial, das Licht der Firngrim, das Kailäkinnen bewusst am Blauen See in Mroms Stammesgebiet platziert hat

»Mrom haben Hutmensch gegeben Wörter. Werden halten Wörter und vernichten Shkgr. Was Hutmensch meinen? Wort nicht Wörter?«

Yeti-Kämpfer

MU 12 KL 8 IN 11 CH 11

FF 9 GE 11 KO 18 KK 18

LeP 70 AsP - KaP - INI 6+1W6

SK 1 ZK 4 AW 7 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6+4 RW mittel

Yeti-Keule*: AT 12 PA 4 TP 2W6+7 RW lang

RS/BE 2/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Geländekunde (Eis- & Schneekundig), Schildspalter (Yeti-Keule), Wuchtschlag I+II (Waffenlos, Yeti-Keule)

Vorteile/Nachteile: Dämmerungssicht I, Kälteresistenz, Richtungssinn / Hitzeempfindlich

Talente: Einschüchtern 12, Klettern 5, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 12, Menschenkenntnis 5, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 8, Verbergen 8**, Wildnisleben 12, Willenskraft 10

Größenkategorie: groß

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Kampfverhalten: Die Yetis sind prinzipiell friedlich.

Im Kampf setzen sie sich mit ihren Keulen zur Wehr und greifen im Pulk an. Sie gehen taktisch nur wenig sinnvoll vor, sondern schlagen wild auf ihre Gegner ein. Allerdings gehorchen sie Mroms (einfachen!) Befehlen, sodass ihre Angriffe zumindest ansatzweise koordiniert werden können. Beispielsweise können sie Hinterhalte in Schnee und Eis legen oder gezielt bestimmte Gegner angreifen.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

Schmerz +1 bei: 45 LeP, 30 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger

Sonderregeln:

*) *Yeti-Keule:* Die Yeti-Keule kann nur von Wesen mit einer Größenkategorie von groß oder riesig benutzt werden.

***) *Tarnung:* Durch die Farbe des Fells kann der Yeti sich in entsprechender Umgebung (Eis, Schnee) gut tarnen. Proben auf *Sinnesschärfe* (*Hinterhalt entdecken, Wahrnehmen*), um ihn zu entdecken, sind dort um 2 erschwert.

»Großes Schreck-im-Eis hat langs Halz. Und wras Halz hat, das Glak Glak können würgen bis röchelt. Wir kriecken das Mronstrurm.«

Yeti-Kämpfer

Yetis sind etwa drei Schritt große Humanoide, am ehesten einem Troll ähnlich. Bis auf das Gesicht ist ihr ganzer Körper von dichtem weißem Pelz bedeckt, der ausgezeichnet gegen die Kälte schützt. Die acht Kämpfer Mroms sind tapfere Stammeskrieger, die ihrem Häuptling als Wachen und Unterstützung überallhin folgen. Zwar sind sie fremdartig und wirken schon wegen ihrer unbekanntem Sprache unnahbar, doch nach einer Weile offenbaren auch die weißen Hünen Eigenschaften wie Tapferkeit und sogar Humor.

Frigorn

»Wie ein bornländisches Wintermärchen liegt dieses traumhafteste aller Dörfer unter einer sanften Schneedecke. Es scheint, als wäre hier die Zeit gefroren und hätte ein Idyll geschaffen, so zart und zerbrechlich wie eine Eisblume am Fenster.«

—Borghold vom Auenhain, Barde aus Weiden, neuzeitlich

»Was willst du denn da? Da gibt's nichts außer Kälte und Eis. Kannst du Eis fressen? Nein? Eben! Frigorn, dass ich nicht lache. Schon der Name klingt wie ein Eiszauber aus der Halle des Quecksilbers.«

—ein bornischer Fernhändler zu seinem Sohn, neuzeitlich

In Glyndhaven haben die Helden wahrscheinlich einen Hinweis auf die Ruinen von Zurbarans Heimstatt entdeckt. In Frigorn können die Helden nun nach seinem Vermächtnis forschen und Hinweisen auf das Monstrum des Blauen Sees und dessen Beherrschung nachgehen.

Auch in der Siedlung **Farlorn** (siehe Seite 5), die ebenfalls am Blauen See liegt, können die Helden Informationen sammeln.

Sie haben Gelegenheit, den Bewohnern gegen eine chimärologische Bedrohung beizustehen, ein Bündnis mit einer friedlichen Yeti-Sippe aufzubauen und (erneut) die Pläne der Shakagra zu durchkreuzen.

Frigorn

Einwohner: 150 (60% Nivesen, 15% Norbarden)

Herrschaft: freie Siedlung

Tempel: Firun-Schrein

Handel & Gewerbe: Einige Jäger verkaufen bei Bedarf ihre Beute, meist aber eher in Farlorn. Einige Ortskundige führen Reisende gegen Entgelt zu Zurbarans Ruine und dem Ort, wo der Eispalast Lysiras lag.

Gasthäuser: Gästehaus (Q3/P4/S20)

Besonderheiten: Ruine von Zurbarans Haus, Legende über einen einstigen Eispalast der Reifkönigin Lysira, Monster vom Blauen See

Stimmung in der Stadt: nivesisch geprägte Gastfreundschaft und winterlich anmutende Märchenlandschaft

Frigorn ist eher ein befestigtes Lager für Jäger und Wildnisreisende als ein Dorf. Es liegt am Westufer des Blauen Sees und besteht aus zwei Dutzend Blockhütten, die entlang eines Weges aufgereiht sind. Ein **Gästehaus** mit dem Luxus einer Schwitzhütte liegt in der Mitte.

Südlich steht abseits der anderen Hütten das verfallene **Haus des Zurbaran**. Vom **Eispalast** ist hingegen keine Spur mehr geblieben. Ein noch recht gut befahrbarer Weg führt südlich am See entlang nach Farlorn, rund um den See führen Trampelpfade.

Wenn die Helden ins Gasthaus einkehren wollen, werden sie zunächst peinlich genau vom nivesischen Schamanen **Gjuternuk** (72 Jahre, altes zahnloses Männchen, mager, ledrige Haut, tiefe Stimme, macht

ständig einschüchternde Grimassen; Sagen & Legenden 12 (13/13/14), Willenskraft (14/14/15), SK 2) untersucht. Seit einer Zorganpocken-Epidemie 1011 BF geschieht dies mit jedem Südländer. Danach ist die Gastfreundschaft aber sicher.

Was weiß mein Held über Frigorn?

Probe auf Sagen & Legenden (Hoher Norden) oder Geschichtswissen (Hoher Norden)

1 QS – Frigorn ist dafür bekannt, dass hier bis vor etwa 40 Jahren ein Schwarzmagier namens Zurbaran und die elfische Reifkönigin Lysira wirkten.

2 QS – Zurbaran war Experte für Chimären. Lysira herrschte von ihrem Eispalast aus, und ihre Magie soll Frigorn in ewigen Winter gehüllt haben. Die beiden waren verfeindet.

3 QS – Zurbaran pflegte regen Briefkontakt zu anderen Chimärologen (z. B. dem Tulamiden Abu Terfas und Phygus in der Dämonenbrache bei Gareth). Er gilt als Erfinder einer alchemistischen Tinktur, welche die Erstellung von Chimären deutlich vereinfacht. Sein Werk *Vom Leben in seinen Natuerlichen und Ueber-Natuerlichen Formen* ist ein götterlästerliches Meisterwerk der Chimärologie. Der Homursus und andere Wesen gehen auf ihn zurück.

4 QS – Lysira ist den Legenden nach eine uralte Hochelfe, die in einer geheimnisvollen, unter dem Schnee verborgenen Stadt lebte und nach Zurbarans Tod dorthin zurückgekehrt ist.

Zurbarans Versteck

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hier in dieser Ruine soll er also gelebt haben, einer der berühmtesten Chimärologen jüngerer Zeit? Ein einfaches Blockhaus, zwar mit Steinfundament, aber wenig spektakulär und jetzt ohnehin nur noch ein Trümmerhaufen unter dem Schnee. Mal sehen, was sich hier noch finden lässt.

Bei Durchsuchung der schneebedeckten Ruinen können die Helden mit gelungener Probe auf **Sinnesschärfe** (Suchen) und einem anschließenden **Kraftakt** (Stemmen & Heben) einen Schacht in die Tiefe finden, der in einen maroden **Kellerraum** mündet. Einige Spuren deuten darauf hin, dass dieser Raum das ein oder andere Mal durchsucht oder von Tieren als Unterschlupf genutzt wurde. Ein Gang, der aus diesem Raum herausführt, ist eingestürzt, ein anderer schmaler **Gang** ist jedoch noch intakt und führt weiter ins Dunkel. Folgt man ihm, gehen von hier drei Türen ab.

Zwei von ihnen führen in kleinere Räume, die wohl einst **Wohngemächer** waren. Hier wurde alles Wertvolle



bereits entwendet, aber alte und zerbrochene Möbel künden davon, dass die Gemächer einst bewohnt waren. Die dritte Tür führt in ein größeres **Labor**, dessen hintere Wand halb eingestürzt ist und den weiteren Weg versperrt. Der Raum ist voller Glasscherben und Holztrümmer von der einstigen Laborausrüstung. In den Überresten der eingestürzten Wand können die Helden mit einer Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* eine seltsame Ansammlung von Balken und Strichen eingritzelt finden.

Weiterhin findet man Aufzeichnungen, die zeigen, dass Zurbaran eine Vorliebe für seltsame Buchstaben-Kodierungen hatte. Womöglich entwarf er sie zum Zeitvertreib, darunter auch eher humorige „Glanzstücke“ wie das Austauschen aller Vokale durch „o“ („Sponnongoft“).



Du kannst deine Helden hier auch noch ein beliebiges Alchimicum finden lassen, das gut versteckt irgendwo überdauert hat.

Am Blauen See

Der See am Nordrand der Tundra ist mit 120 Meilen Ost-West-Ausdehnung das zweitgrößte Binnengewässer Aventuriens, allerdings ist seine Oberfläche permanent vereist. Wenn nicht gerade Schnee liegt, ist das Eis sehr glatt und spiegelt das Blau des Himmels.

Was weiß mein Held über den Blauen See?

Alle diese Informationen können auch im Gespräch mit Einheimischen in Erfahrung gebracht werden.

Probe auf *Sagen & Legenden (Hoher Norden)*

1 QS – Es gibt viele Legenden darüber, weshalb der See ganzjährig vereist ist. Viele behaupten, vor langer Zeit habe der Frostzauberer Hriosari ihn verzaubert, um die Menschen zu bestrafen. Andere sagen, er habe damit eine Heimat für seine Eisgeschöpfe geschaffen.

2 QS – Etwas bodenständiger sind die Geschichten über badende Eisschräte oder seidig weiße Frostforellen, die

das Wasser um sie herum erstarren lassen. Aber auch der Zauberer Zurbaran wird als Ursprung genannt. Nivesen sprechen vom gefrorenen Speichel des Himmelswölfes Reißgram, während viele andere Menschen den See als „Ifirns Glas“ bezeichnen, den Spiegel der halbgöttlichen Tochter Firuns.

3 QS – Eisangler und Jäger erzählen, dass eine Flutwelle einst eine tentakelbewehrte Kreatur aus Ifirns Ozean in den See gespült habe. Sie nennen die Kreatur Tungavik, „die vielfache Zunge“. Manchmal sieht man das Wesen als Schatten unter dem Eis hinweggleiten oder spürt es von unten dagegen rammen. Hat es Beute gewittert, sollte es auch durch die Eisfläche brechen.

4 QS – Am Nordostufer heult der Wind durch die Felsen der klagenden Ahnen, ein Gewirr verwitterter Felsnadeln. Hier erneuern die Nivesen vom Stamm der Lieska-Leddu alljährlich ihren Pakt mit dem Wölfen. Am Nordufer lag einst ein prächtiger Eispalast der firnelfischen Kristallganz-Sippe, die um 955 BF durch einen Eisdrachen vernichtet wurde.

Über Zurbaran, seine Chimäre und die Melodie der Kontrolle

Zurbaran war ein Schwarzmagier, der sich auf Chimärologie spezialisiert hatte und bis vor einigen Jahrzehnten in Frigorn lebte. Er wurde damals von einer mutigen Heldengruppe besiegt, hatte zuvor aber zahlreiche Chimären erschaffen, die seither den hohen Norden Aventuriens unsicher machen.

Zurbaran war eine Koryphäe auf seinem Gebiet und stand in Kontakt mit anderen Chimärologen, sogar mit Pardona. Auf diesem Weg haben auch die Nai Ashyrr von ihm erfahren und versuchen nun, seine Erkenntnisse und Schöpfungen für sich zu gewinnen.

Der Magier war der Reifkönigin Lysira in Hassliebe verbunden, weil sie ihn einst verschmäht hatte. Dabei hatte er sogar eigens eine Chimäre für sie erschaffen, um sie ihr zum Geschenk zu machen. Wie in dem Schriftstück in Glyndhaven geschildert, sollte es ein amphibisches (ein in seinen Augen „perfektes“) Lebewesen werden, das nur Lysira gehorchen sollte. Zu diesem Zweck entwarf er seine Kreatur so, dass eine bestimmte Melodie sie kontrollieren würde. Diese konnte jedoch nur mittels des zweistimmigen Gesangs der Elfen richtig vorgetragen werden.

Die Melodie hielt er mit einem eigens dafür entworfenen Code in einer Notation aus Balken in seinem Labor fest. Einen Schlüssel für diese Kodierung liefert das Schriftstück aus Glyndhaven. Du kannst die Helden aber auch in den Trümmern ein weiteres Schriftstück finden, das darauf hinweist, etwa wenn sie im Praisokloster Auridalur nur wenig Zeit für Recherchen hatten.

Wenn die Nai Ashyrr, die über den zweistimmigen Gesang verfügen, die Aufzeichnungen der Melodie finden und entschlüsseln können, werden sie in der Lage sein, die Chimäre zu kontrollieren und als Waffe einzusetzen.



Auf der Suche nach dem Monstrum

Die Helden begeben sich nun etwa zeitgleich zu einer hierher entsendeten Shakagra-Rotte auf die Suche nach dem Monstrum. Durch Gespräche mit Augenzeugen können sie mehr über die Kreatur erfahren. Folgende Erkenntnisse sind wichtig und sollten den Helden bei ihren Recherchen zugänglich gemacht werden:

- Das Monster hält sich meist im Südwesten des Sees zwischen Frigorn und Farlorn auf.
- Auf der Jagd bringt es das Eis des Sees zum Beben.
- Es kann durch Geräusche oder Erschütterungen der Eisdecke angelockt werden. Auch Gesang findet es interessant.
- Es kann mit Musik gefügig gemacht werden. Dafür ist jedoch der zweistimmige Gesang der Elfen erforderlich und Zurbarans Code muss zuvor entschlüsselt werden.
- Anscheinend ist die Kreatur empfindlich gegen Wärme, denn sie hält sich vornehmlich im Süden des Sees auf, wo das Wasser kälter ist.

Augenzeugen in Frigorn

Für Sichtungen in den letzten Jahren gibt es zahlreiche Zeugen in Frigorn. Viele Bewohner können mit abenteuerlichen Beschreibungen aufwarten. Die realistischste stammt jedoch von dem Nivesen *Kinajo* (50 Jahre, dümmliches Grinsen, etwas trottelig, weshalb ihm niemand glaubt; Willenskraft 2 (11/11/12), SK 1). Er beschreibt ein Wesen mit gewaltigem Drachenleib, einem langem Hals und einem Kopf voll spitzer Zähne im Maul. Anstatt vier oder sechs Beinen besitzt es acht Tentakel mit plattem, beinartigem Ende.

Andere Einwohner verweisen auf die Goblins, die auf dem See eisangeln.

Einige Frigorner Kinder kennen eine Mutprobe, bei der sie zusammen rhythmisch auf dem Eis hüpfen. Sie behaupten, so könne das Monster angelockt werden. Am mutigsten ist, wer sich am Weitesten vom Ufer entfernt zu springen traut. Es kam wegen derlei Mutproben bereits zu vermissten Kindern.

Augenzeugen in Farlorn

Hier verhält es sich ähnlich wie in Frigorn, außerdem findet man eine Darstellung des Monstrums im Firuntempel (Seite 50).

Tote

Opfer des Monstrums findet man keine, die Helden entdecken jedoch die steifgefrorenen Leiche eines nivesischen Jägers oder norbardischen Händlers in der Wildnis. Er wurde von den Shakagra (alternativ: Rdacks Yetis) gefangen, verhört und getötet. Überall am Tatort ist gefrorenes Blut.

Eine Probe auf *Heilkunde Wunden* erlaubt eine Einschätzung: Die Wunden stammen von scharfen, gebogenen Klingen (Shakagra) oder von gewaltigen, stumpfen Hieben (Yetis).

Risse im Eis

Überall auf dem See gibt es tückische Risse in der Eisdecke. Gelingt eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* nicht, erkennt man die Spalte unter einer Schneewehe nicht und stürzt in eiskaltes Wasser, das man nur mit einer erfolgreichen Probe auf *Schwimmen (Wassertreten)* –2 verlassen kann. Die Regeln zum Ertrinken (siehe **Regelwerk** Seite 341) können hier angewandt werden.

Andere Risse sieht man hingegen deutlich. Besonders viele liegen weit im Osten (durch seismische Aktivität nahe der Cor-Berge), ganz im Norden (die Vulkane der Eiszinnen spucken große Brocken heißen Gesteins in den See) sowie im Südwesten (von der Chimäre).

Von den Hügeln der Farlornschwelle am Südufer, die man mit einer Probe auf *Klettern (Bergsteigen)* erklimmen kann, hat man hervorragende Sicht auf den See. Von hier aus kann man den Verlauf der offensichtlichen Risse sehen. Mit etwas Glück können die Helden sogar in der Ferne beobachten, wie das Monstrum kurzzeitig mit dem Hals durch das Eis bricht und ein verirrtes Karen verschluckt.

Mammutfirn-Sippe

Um sich der am Südufer lebenden, eigenbrötlerischen Firnelvensippe mit ihren Eisseglern zu nähern, sind Proben auf *Menschenkenntnis* erforderlich, um den Kontakt herzustellen. Die Elfen kennen den See sehr gut und verweisen auf den Südwesten als häufigstes Sichtungsgebiet der Chimäre, vornehmlich zwischen Frigorn und Farlorn. In ihren Augen ist das Wesen zutiefst *badoc (Isdira: unelfisch, in der Wirklichkeit verhaftet)* und sie fürchten, dass ihrer Lieder das Unwesen anziehen, weswegen sie meist nur noch abseits des Sees musizieren. Sie betreten das Eis des Sees in der Regel nicht und vermeiden Manöver mit den Eisseglern, die Erschütterungen verursachen, denn diese locken das Biest an.

Verfügen die Helden nicht über zweistimmigen Gesang und wollen dennoch versuchen, das Monster selbst zu kontrollieren, können sie hier möglicherweise Überzeugungsarbeit leisten, dass einer der Elfen sie begleitet.

Goblin-Eisfischer

Hauptsächlich am Nordufer sind bisweilen eisangelnde Goblins anzutreffen, die bei Gefahr schnell die Flucht ergreifen. Die Helden müssen sie verfolgen und stellen (siehe **Regelwerk** Seite 349), um Informationen zu bekommen. Goblins haben GS 9 und Körperbeherrschung 9 (14/14/14).

Haben die Helden einen Goblin festgehalten, kann er wimmernd von einem „Schatten unter dem Eis“ berichten, der seinem Volk große Angst macht. Deswegen fischen sie weiter im Norden im Eis, wo man das Monstrum so gut wie nie sieht.

Hier ist das Wasser unter dem Eis auch merklich wärmer und es gibt mehr Fische. Lediglich bei starkem Wind scheint der allgemein gemiedene Felsen der klagenden Ahnen im Nordosten das Untier mit seinem Windgeheul anzulocken. Es ist dann besonders häufig in dessen Nähe im Wasser anzutreffen.

Konkurrenz auf der Monsterjagd

Vor allem am Nordufer kann es zu Begegnungen mit den Shakagra in Form der Rotte Kasdraks und/oder den Yetis Rdacks kommen.

Der Kampf gegen die Bestie

Schließlich können entweder die Helden oder zuerst die Shakagra und Yetis (oder wieder: beide gleichzeitig) das Biest im Südwesten des Sees aufspüren.

Die Yetis stampfen rhythmisch aufs Eis, wonach Kasdrak bald den Gesang aus Zurbarans Labor anstimmt, der wie ein schrilles, dämonisches Crescendo klingt. Allein der sich wiederholende Name des Wesens ist verständlich: Tungavik.

Die Helden könnten es mit ähnlichen Methoden anlocken, wobei die stampfenden Yetis jedoch im direkten Vergleich deutlich mehr Aufmerksamkeit erregen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dumpf trommelt das Stampfen behaarter Füße auf Eis. Fast fürchtet ihr, dass die Eisdecke des Sees unter euren Füßen

bricht – doch sie hält. Stattdessen geschieht etwas viel Beunruhigenderes: Erst glaubt ihr, eine große dunkle Wolke zieht vom Wind gepeitscht über den See und wirft ihren Schatten. Dann wird euch bewusst, dass dieser Schatten seinen Ursprung unter dem Eis hat. Ein großes, längliches, unförmiges Etwas gleitet dort umher und verschwindet ebenso plötzlich wieder. Ist das Monster etwa in die Tiefe abgetaucht? Verflucht, da ist der Schatten wieder, und er wird größer! Mit einem knirschenden Geräusch erbebt das Eis unter euren Füßen, als etwas sich von unten dagegen wirft. Und nicht weit entfernt beginnt sich ein Riss aufzutun.



Bei der Chimäre handelt es sich um eine Abscheulichkeit, die Zurbaran selbst als geniale Schöpfung betrachtete: Er kreuzte eine meterlange Riesenmuräne, einen Riesenalk und einen Krakenmolch sowie weitere Molche zu einem amphibischen Wesen. Es kann zu Lande, im Wasser und in der Luft überleben, wenngleich die Flugfähigkeit nicht perfekt ist.

Die Rotte Kasdraks Bändiger

Für die Suche nach Zurbarans Chimäre wurde *Kasdrak Biestmeister* ausgeschiedt, der sich mit den Wesen der Oberfläche von allen Nai Ashyrr am besten auskennt. Er und seine kleine Rotte haben sich mit der Yeti-Räuberbande des Rdack zusammengetan, deren Mitglieder ihnen als Ortskundige und Handlanger dienen.

- 1 Eissegler
- 3 namenlose Klingensänger (einer davon in Eisgänger-Variante mit viel Erfahrung mit Tieren und Monstren)
- 4 Späher
- 12 Yetis aus Rdacks Bande (Werte wie Yeti-Kämpfer Seite 44)
- Angeführt wird die Rotte vom Namhaften Zauberweber (Rufer der Diener) *Kasdrak Biestmeister*, einem auf Dämonenbeschwörung spezialisierten und mit Chimärologie zumindest vertrauten Shakagra mit guten Kenntnissen in Tierkunde.

Die Jagd der Bändiger

- Die Nai Ashyrr wissen um die Chimäre in oder bei Frigorn und auch davon, dass man sie mittels einer Melodie kontrollieren kann. Je nachdem, wie erfolgreich die Helden in Glyndhaven verhindert haben, dass die Shakagra Dokumente aus dem Praisokloster Auridalur stehlen konnten, wissen sie auch um eine vollständige Aufzeichnung dieser Melodie in Zurbarans Ruine und kennen eventuell die Kodierung, um die aufgezeichnete Notation dieser Melodie in Zurbarans Ruine zu entschlüsseln. Ist dies nicht der Fall, verfügen sie aus Pardonas Briefwechsel nur über eine unvollständige Version der Melodie.

- *Kasdrak* reist mit nur einer kleinen Rotte unauffällig über die Eiszinnen und nimmt Kontakt zum Yeti-Führer *Rdack* auf, der schon mehrmals mit Shakagra im Bunde stand. Er wirbt die Yetis als Kämpfer an.
- Gemeinsam ergreifen sie zunächst einzelne Frigorn Jäger und befragen sie nach Zurbaran und dem Monster. Die Helden können durch den Fund einer Leiche darauf aufmerksam geworden sein.
- Schließlich dringen *Kasdrak* und seine Klingensänger nachts in Zurbarans Ruine ein, während die Späher den Schacht bewachen. *Kasdrak* sucht nach der aufgezeichneten Melodie. Je nach Qualität seiner Informationen und Schnelligkeit der Helden kann dies vor dem Eintreffen der Helden geschehen oder danach. Du kannst die Shakagra und die Helden aber auch in der Ruine aufeinandertreffen lassen, was zu einem ersten Kampf einiger Klingensänger und Späher führt.
- Mit Hilfe der Yetis suchen die Shakagra anschließend auf dem Blauen See nach der Chimäre. Auch hier könnten die Helden schneller sein oder zu spät kommen, und die Gruppen könnten auch aufeinandertreffen.
- Sobald das Ungeheuer gefunden ist, will *Kasdrak* es mittels der Melodie kontrollieren. Die Chimäre wird entweder auf Befehl *Kasdraks* oder außer Kontrolle geraten auf *Farlorn* zusteuern. Die Helden können das Ungeheuer hoffentlich aufhalten, ansonsten wütet es schwer in der Siedlung, bevor es sich zurückzieht.
- Die Shakagra reisen mit der Bestie (wenn ihr Plan aufgeht) oder ohne sie (falls das Biest getötet wird oder unkontrolliert bleibt) zurück gen Nordwesten und vereinen sich dort mit ihrem Clan.
- *Kasdrak* beschwört zuletzt noch einen Fluch auf einen der Helden herab.

Tungavik, die Vielfache Zunge

MU 14 KL 11 (t) IN 14 CH 8

FF 8 GE 12 KO 30 KK 35

LeP 400 AsP – KaP – INI 16+1W6

VW 4 SK 2 ZK 5 GS 6/10/20 (an Land / im Wasser / fliegend)

Maul: AT 16 TP 2W6+5 RW lang

Tentakel: AT 12 TP 1W6+8 RW lang

Hals: AT 14 TP 1W6+6 RW mittel

Wanst: AT 8 TP 3W6+3 RW kurz

RS/BE 2/0

Aktionen: 4 (1 x Hals oder Maul 1 x Wanst 2 x Tentakel)

Vorteile/Nachteile: Wasserlebewesen / Angst vor Feuer, Hitzeempfindlich

Sonderfertigkeiten:

- Flugangriff (Wanst)
- Klammerangriff (Tentakel; Dem Wesen muss eine AT mit seinem Fangarm gelingen. Kann der Gegner sich nicht verteidigen, hält der Angreifer ihn fest. Solange der Gegner festgehalten wird, leidet er unter den Status *Fixiert* und *Eingeengt*. Ab der nächsten KR muss das Wesen keine AT mehr würfeln, sondern erzeugt durch Quetschen SP in Höhe der ausgewürfelten TP des Angriffs. Alternativ kann das Wesen 1 Aktion aufwenden, um das Opfer zu seinem Maul zu heben. In der folgenden KR kann das Wesen dann zubeißen. Diese Biss-Attacke gelingt gegen einen festgehaltenen Gegner. Die Verteidigung des Angreifers sinkt für den Rest der KR, in welcher der Biss stattfindet, auf 0. Der Klammergriff kann nur gegen Gegner kleinerer Größenkategorien eingesetzt werden. Um sich aus dem Klammergriff zu lösen, ist eine gelungene Vergleichsprobe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerrn)* nötig. Mittels einer freien Aktion kann der Klammernde den Gehaltene loslassen. Sollte der Klammernde sein Opfer angehoben haben, stürzt es und erleidet den Status *Liegend*, sofern ihm nicht eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmänöver)* gelingt. Der Angriff ist um 4 erschwert.)
- Mächtiger Schlag (Wanst, Tentakel, Hals)
- Tentakelschwung (Tentakel, Hals; Ist das angreifende Wesen mindestens eine Größenkategorie größer als seine Ziele, kann es mit einem Tentakelschwung mehrere Gegner zu Fall bringen. Diesem Angriff kann man nur ausweichen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Durch den Fall erleidet man 1W3 SP. Ein solcher Angriff kann nur gegen Ziele vor dem angreifenden Wesen ausgeführt werden. Die Attacke ist um 2 pro Ziel erschwert.)
- Unterwasserkampf (Erschwernisse im Kampf unter Wassergelten nicht (siehe **Regelwerk** Seite 239).
- Verbeißen (Maul)

Talente: Einschüchtern 13, Fliegen 11, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 12, Schwimmen 12, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 7, Verbergen 8, Willenskraft 7

Größenkategorie: riesig

Typus: Chimäre, nicht humanoid

Kampfverhalten: Schon mit dem ersten Angriff, entweder durch das Eis brechend oder mit einem gewaltigen Satz in die Gruppe seiner Gegner, nutzt das Tungavik seine Masse. Auch im weiteren Kampfverlauf versucht es, mit seinem Wanst Gegner abzurängen und zu zerquetschen, während zwei Tentakel und der Kopf gezielter angreifen. Besonders hat die Chimäre es auf Feinde abgesehen, die sie bereits verletzt haben. Dabei meidet sie jedoch Gegner, die offenes Feuer bei sich tragen oder stark danach riechen, solange noch andere Beute zu haben ist.

Flucht: Bei *Schmerz II* fliegt das Tungavik soweit es kann davon, um bald darauf mit neuer Wut anzugreifen.

Schmerz +1 bei: 300 LeP, 200 LeP, 100 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

- **QS 1:** Diese einzigartige Chimäre aus Krakenmolch, Riesenalk und Muräne kann sich unter Wasser, am Boden und in der Luft bewegen.
- **QS 2:** Auf den zungenartigen Tentakeln, die zu dick sind, um sie mit einem einfachen Schwerthiebe zu durchtrennen, läuft das Tungavik wie auf Beinen. Dafür sind die Flügel zu schwach, um es für längere Zeit in der Luft zu halten. Es erhebt sich nur für relativ kurze Sprünge in die Luft.
- **QS 3+:** Die Chimäre ist besonders empfindlich gegen Hitze und Feuer, das sie auch fürchtet.

Sonderregeln:

Knochenlos: Die Chimäre kann sich dank ihres gallertartigen Körpers trotz ihrer enormen Größe selbst durch Öffnungen von 1 Schritt Durchmesser zwängen.

Überschwer: Ihre Flügel vermögen die schwergewichtige Bestie nicht lange zu tragen. Für jeden Flugversuch ist eine Probe auf *Fliegen* notwendig. Die Chimäre kann nur für QS Aktionen in der Luft bleiben und danach erst nach 10 Kampfrunden wieder abheben.

Empfindlichkeit gegen Feuer: Feuer richtet doppelte SP an.

Wasserlebewesen (*)

Wesen, deren natürlicher Lebensraum das Wasser ist, haben einen Körper, der an diese Umgebung angepasst ist. Sie können sich besser im Wasser bewegen, als dies Landlebewesen vermögen.

Regel: Wesen mit diesem Vorteil erhalten automatisch die Sonderfertigkeit *Unterwasserkampf* (die Kosten der SF sind in diesem Vorteil einberechnet). Wasserlebewesen können unter Wasser atmen. Außerdem können sie sich darin mit Leichtigkeit fortbewegen, da es sich um ihr natürliches Element handelt. Sie müssen keine Proben ablegen, um nicht zu ertrinken.

Voraussetzungen: Spezies, Kultur oder Profession muss Wasserlebewesen als automatischen oder empfohlenen Vorteil aufweisen.

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Die Bestie hat einen mehr als 5 Schritt langen Hals, ähnlich dem irdischen Brachiosaurus. Allerdings ist der Hals geschuppt, und der Kopf ist geformt wie der einer Muräne samt einem Maul mit mehreren Reihen scharfer Zähne, die gierig nach Beute schnappen.

Der Torso wirkt massig und ist viele Schritt dick, allerdings von gallertartiger, weicher Konsistenz und extrem formbar, fast knochenlos wie bei einem Kraken. An seiner Unterseite wachsen statt Beinen acht Tentakel, die zum Ende hin breiter werden, und die durch ihre purpurne Farbe wie riesenhafte Zungen von Erhängten aussehen. Mit diesen Tentakeln kann das Wesen schwimmen und sich an Land fortbewegen.

Auf dem Rücken zusammengefaltet sind glitschige Flügel, die man fast nur als solche erkennt, wenn das Wesen zum Flug ansetzt, der es aber kaum weiter als 100 Schritt trägt.

Wird die Chimäre durch Zurbarans Zaubermelodie kontrolliert, setzt sie sich auf Kasdraks Befehl hin gen Farlorn in Bewegung. Zunächst versucht sie aber, mit örtlichen Angreifern fertigzuwerden. Wenn die Helden versuchen, die Bestie noch auf dem See zu attackieren, werden sie es zudem mit den Yetis und Kasdraks Rotte zu tun bekommen.

Farlorn, die letzte Siedlung vor dem Eis

»Dein Pferd kann ich beschlagen, aber willst du nicht lieber einen Schneedachs nehmen? Womit willst du den Gaul denn füttern?«

—Ugdalf Urrisk, einziger Krämer in Farlorn, 1030 BF

»Nicht der Rede wert.«

—ein bornischer Fernhändler, 1035 BF

Zwar führen keine Spuren zu Himmelslichtträgern oder aus andere wichtige Gründe nach Farlorn, die Helden können hier jedoch Ausrüstung ein- und Jagdbeute verkaufen. Desweiteren dient es als Schauplatz der Jagd auf Zurbarans Chimäre Tungavik.

Farlorn

Einwohner: 130 (90 % Nivesen, einige Norbarden)

Herrschaft: freie Siedlung

Tempel: Firun, Schreine von Ifirn und Mocoscha

Handel & Gewerbe: Robbenerzeugnisse, Pelze, Proviant und Ausrüstung für Expeditionen ins ewige Eis

Gasthäuser: Unterkunft bei Ugdalf (Q3/P3/S5)

Besonderheiten: Es gibt genau ein Handelskontor, der nichts ist als ein besserer Krämerladen, wo Fremde sich zu exorbitanten Preisen mit Ausrüstung eindecken können. Im selben Gebäude befindet sich praktischerweise auch das einzige Gasthaus.

Stimmung in der Stadt: stoischer Alltag von Jägern und Sammlern, Misstrauen gegenüber allen Fremden

Für Reisende aus dem Süden stellt sich Farlorn, das kleine Dorf südlich des Blauen Sees, als das Ende der Welt dar. Ein Dutzend Blockhütten und zwei Steingebäude fernab der Zivilisation, mehr ist hier nicht zu finden und wäre das Kontor nicht der einzige Handelsposten im Umkreis von 100 Meilen, dann hätte man noch nie von dem Dörfchen gehört. Es bietet die letzte Möglichkeit, bei Reisen in den Norden Proviant zu fassen oder einen Dachsschlitten zu erwerben.

An der Straße gibt es einen kleinen **Schrein der Mocoscha**, der Reisende willkommen heißt. Er wird vor allem von Norbarden besucht, die den Ort als Händler bereisen.

Neben dem Firuntempel ist lediglich ein weiteres Gebäude aus Stein: das **Kontor Urrisk**. Hier lebt der Norbarde *Ugdalf Urrisk* (60 Jahre, stämmig, mächtiger Schnurrbart) mit seiner Frau *Eila* (50 Jahre, alternde, kühle Schönheit) und seinem Sohn *Larik* (29 Jahre, wird gut auf sein Erbe vorbereitet und ist noch gieriger als der Vater; Willenskraft 12 (14/15/14), SK 2).

Der einzige echte Krämer im Umkreis von 100 Meilen hat alles im Sortiment, was man für eine Nordlandreise brauchen kann. Der alte Mann repariert Werkzeuge, nimmt Nachrichten an und handelt mit allem, was nicht niet- und nagelfest ist. Hier kann man sogar einen Schneedachsschlitten für 3 Dukaten pro Woche leihen oder für 250 Dukaten samt acht ausgebildeten Schneedachse kaufen. Die Helden können hier auch Ausrüstung und ortsübliche Waffen erwerben. In einem kleinen Gasträum werden zudem Gäste verköstigt und man kann in einem der Etagenbetten nächtigen.

Der Firuntempel

Der regional bedeutende Firuntempel ist von seiner Form an ein thorwalschen Langhauses angelehnt, mit kleinem Türmchen oben im Dachgiebel. Er ist über und über mit gottgefälligen Reliefs verziert, und im Inneren künden mannshohe Schnitzereien von Frevlern und ihren Taten.

Die neueste Schnitzerei, die dem Wirken Zurbarans gewidmet ist, wurde in den letzten 20 Jahren in mühevoller Kleinarbeit von *Finn aus Frisov* (Seite 13) gefertigt. Sie zeigt den Chimärologen in finsterem Keller, wie er Kreaturen entwirft, die größtenteils der Phantasie des Schnitzers entsprungen scheinen.

Falls die Helden Finn in Friesov bereits kennengelernt haben, wissen sie aber, dass er für seine Arbeiten sehr gut recherchiert hat. Tatsächlich ist hier auch das See-monster Tungavik äußerst realitätsgetreu dargestellt. Die Helden können anhand der Schnitzerei mit einer um 2 Punkte erschwerten Probe auf *Magiekunde* (*Magische Wesen*) die gleichen Informationen erhalten, wie beim Tungavik auf Seite 49 angegeben.

Der Geweihte *Neerjan Gartimpski* (44 Jahre, kurzgewachsen; Götter & Kulte (12/12/14), Willenskraft (15/14/13), SK 2) leitet den Tempel mit Inbrunst und einer für die Diener des grimmen Wintergottes ungewöhnlichen Vergnügtheit.

Direkt neben dem Gotteshaus steht ein kleiner **Ifirnschrein**, der Firuns Tochter gewidmet ist. Auf dem Altar liegt ein Stück Eis aus dem Blauen See, das genau dessen Umrisse nachzeichnet und auf wundersame Weise niemals schmilzt. Gläubige können darin beim Gebet ihr Spiegelbild betrachten.

Überleitung

Mit Mrom haben die Helden einen weiteren Träger eines Himmelslichts gefunden, der ihnen beistehen wird.

Das Hügelland der Jonsu-Steppe

Der nun stattfindende Erzählbogen um die Nivesin Phanta und die Shakagra-Überläuferin Khydaka Eisblüte findet wahrscheinlich nach den Ereignissen am Blauen See statt. Er kann aber auch direkt nach den Ereignissen in Glyndhaven oder dem Kampf gegen die Chimäre einsetzen, wenn die Helden einen anderen Weg eingeschlagen haben.

Das von Nivesen, vor allem vom Hokke-Stamm, bewohnte Steppenland zwischen Oblomon und Frisund heißt Jonsu. Es ist geprägt von kalten, schneidenden und fast ständig wehenden Winden. Es regnet oder schneit so viel, dass die Nivesen das Sprichwort haben: „Im Jonsu fallen Liskas Tränen“. In diesem vom Wind gepeitschten Land heftet sich eine Wesenheit an die Fersen eines Helden, die selbst nicht mehr zu sein scheint als ein körperloser Wind.

Das Winterlager der Kaiserlich Dero-graphischen Gesellschaft

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dieser Ort sieht aus, als hätten die Nordwinde gegeneinander ein Würfelspiel gespielt. Kreuz und quer liegen große, gut verschürte Kisten herum. Dazwischen sind lose Ausstattungsgegenstände verstreut, wie der Geldeinsatz bei diesem Spiel der Urgewalten: Seile, Vorratspakete, gepackte Rucksäcke. Wer immer die Würfelpartie gewonnen haben mag, ihr Verlierer ist eindeutig der Mann, der steifgefroren in all dem Chaos liegt, den schreckstarrenden Blick auf ewig gen Himmel gewandt.

Die Helden können irgendwo nahe dem Südufer der Bernsteinbucht auf dieses an und für sich winterfeste Lager stoßen, beispielsweise zwischen Frisov oder Frigorn und Kela.

Es handelt sich um das Basislager einer Packeisexpedition in die Grimmfrostöde, die dann aber aus Geldmangel niemals stattfand. Neben 400 Rationen steinhart gefrorener Nahrungsmittel, wie Streifen aus schwarzem Karenfleisch, Waltran und Hartwurst, können die Helden hier warme Decken und Zeltplanen, Verbandsmaterial,

Die nächsten Schritte von hier aus sind nicht vorgegeben, können jedoch ins Hügelland der **Jonsu-Steppe** führen, wo man **Kela** und das **Kaiser-Gerbald-Fort** warnen will.

Wenn die Helden die Chimäre besiegen konnten, steht diese den Nai Ashyrr nicht zur Verfügung. Kontrollieren die Shakagra hingegen die Bestie, werden sie sie zur Schlacht am Kaiser-Gerbald-Fort führen. Ist dies nicht der Fall, kehrt die Rotte zurück zum Triumvirat, dass die Shakagra antreibt, den Versunkenen Wald zu finden.

Schneeschuhe, Essbesteck aus Zinn, Seile und womöglich gar ein Fernrohr oder einen Südweser finden. Auch Kräutertee-Mischungen aus Gulmond oder Wirselkraut (siehe **Regelwerk** Seite 346) oder sogar einige Heiltränke mit QS 3 (siehe **Regelwerk** Seite 272) haben manche der Expeditionsteilnehmer offenbar zurückgelassen.

Der erfrorene Forscher

Zwischen den verschürten Paketen liegt der gefrorene Leichnam eines Almadaners, des Forschungsreisenden *Firumberto Glaciano von Cres* (Anfang 40, dunkelbraunes Haar, wetterfester Vollbart, braungebrannt, athletische Statur) von der Dero-graphischen Gesellschaft. Er ist in dicke, steifgefrorene Wollkleidung eingepackt, sein

Der Vandigra

Die Legenden der Siedler, vor allem aber auch der Firnelfen und Nivesen, berichten von einem körperlosen Eiswind, der den Norden Aventuriens heimsucht und seine Opfer zu Tode hetzt. „Schreiter im Sturm“ wird er genannt, der „Unsichtbare Inquisitor“, der „Zornwächter der Weite“ oder der „Schatten im Rücken des Wanderers“.

Es handelt sich angeblich um ein körperloses, legendumwobenes Wesen, womöglich einen Wind- oder Frostgeist, eine dämonische Präsenz aus Nagrachs oder Lolgramoths Domäne oder ein Elementarwesen. Er lauert Wanderern auf, verfolgt sie und stürzt sie in Gletscherspalten, von Klippen oder jagt sie bis zur völligen Erschöpfung, sodass sie hilflos im Eis erfrieren.

In Wahrheit steckt hinter diesen Erzählungen der Dämon Aswa-Djalihd, dessen Namen die Helden möglicherweise schon bei Recherchen entdeckt haben. Obwohl der größte Teil seiner Essenz im Zepter im Versunkenen Wald gebunden ist und er seinen Kerker nicht verlassen kann, durchstreift ein Teil von ihm als Vandigra die Weiten des Nordens und vollbringt das eisige Mordwerk.

Dass er sich nun an einen Helden heftet, ist keineswegs Zufall: Als Lyndereel Schmerzweber das Zepter des Garas-Fal aus dessen Grab unter dem Meer befreit, gesellt sich der Vandigra zurück zum Zepter und wird von Lyndereel auf einen Helden gehetzt, dessen Namen die Nai Ashyrr herausfinden konnten.



Gesicht ist lila, rot und blau angelaufen. Auf den ersten Blick deutet alles auf einen Kältetod hin.

Eine erfolgreiche Probe auf *Heilkunde Wunden* zur Einschätzung zeigt, dass der Mann mitnichten an Erfrierungen starb, auch wenn er zahlreiche davon aufweist. Auch dass er inmitten von Kisten voller Decken und Schlafsäcken erfroren ist, spricht dagegen. Sein Körper weist zahlreiche Knochenbrüche und innere Verletzungen auf, als sei er aus großer Höhe gestürzt oder mit voller Wucht mehrfach gegen eine harte Oberfläche geschleudert worden. Auch sein Rückgrat ist gebrochen, sodass er sich vermutlich irgendwann nicht mehr alleine fortbewegen konnte. Die Summe dieser schweren Verletzungen war letztlich tödlich.

Die Helden können bei Firumberto außerdem folgende Dinge finden:

- **Kartenmaterial:** Die Umgebung ist mit dutzenden Markierungen versehen, darunter auch eine mitten in der Bernsteinbucht und eine weitere in den Hügeln zwischen Kela und Frigorn. Von letzterer geht eine gestrichelte Linie aus, die quer über die Karte verläuft und als „Wall der Elemente“ bezeichnet wird. Am Rand der Karte steht „Hochelfisch?“ gekritzelt. Offenbar wollte er nach hochelfischen Relikten suchen.
- **Tagebuch:** Die Aufzeichnungen geben Auskunft über seine Reise ab dem Kaiser-Gerbald-Fort, das er hochmotiviert verlassen hat. Er beschreibt das Dorf Kela sehr positiv und erwähnt als mögliche Reiseziele zunächst dieses Winterlager, dann „Mauerreste hochelfischer Bastionen“ in den Hügeln bei Frigorn und eine „Versunkene Insel“ inmitten der Bernsteinbucht. Nur wenig später verirrt er sich, ist viel zu schlecht ausgerüstet und fühlt sich offenbar vom Wind selbst verfolgt. Er glaubt, irgendeine Wesenheit folge ihm und seine Einträge werden immer paranoider. Er erreicht das Winterlager und glaubt sich gerettet. Sein letzter Eintrag jedoch wurde schnell dahingeschmiert und handelt vom immer stärker werdenden Wind, der ihn töten will.

• Tatsächlich wurde der Forscher Opfer des Vandigra, dessen eisiger Wind ihn wiederholt gegen die Kisten im Lager warf.

es, hierfür einen anderen Helden als den Himmelslichtträger zu bestimmen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit kurzer Zeit seid ihr nun in dieser götterverlassenen Steppe unterwegs. Der Wind in der Jonsu ist eisig, doch ihr kämpft entschlossen gegen ihn an, keuchend wie ein Walross. Kein

Wunder, dass ihr hier niemandem begegnet! Niemand bei klarem Verstand würde sich diesem Wind stellen, der über die Steppe und das Hügelland fegt. Er biegt und peitscht das hohe Gras und schneidet euch schmerzhaft in Gesicht und Hände, dass es sich fast so anfühlt wie eine der nachtalbischen Schwarzstahlklingen.

[An den verfluchten Helden gewandt] Du glaubst, in diesem Wind eine Stimme zu hören, die dich verfolgt, dich hetzt, dich vorantreibt, wie eine Jagdgesellschaft das Wild bei einer Hetzjagd.



Zunächst sollte der Vandigra sich als ungutes Gefühl zeigen, besonders wenn sich der Held kurz abseits der Gruppe bewegt. Er hört ein bedrohliches Flüstern im Wind, fühlt sich beobachtet oder wird von einer urplötzlichen Windböe von den Beinen gerissen (gelungene Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)*, um das zu verhindern). Doch anfangs sollte er noch den Eindruck bekommen, das alles könnte Zufall sein. Mehr Informationen zum Vandigra findest du auf Seite 51.

Unterwegs mit den Nivesen



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Immer noch bläst euch der Wind schmerzhaft ins Gesicht. In den Hügeln vor euch kommt ein kleines Jurtendorf ins Blickfeld, dessen Bewohner offenbar weitaus weniger Probleme mit dem rauen Wetter haben als ihr. Sogar ihre Jurten haben die Nivesen hier inmitten des Windes aufgebaut, als ob nichts wäre.



Wenige Tagesreisen vor Kela treffen die Helden im Hügelland auf die nivesische Jägerin Phanta (Seite 54), die einen kleinen Verbund von Nachzüglern der Sairan-Sippe gen Süden führt. Die Nivesen gehören zum Stamm der Hokke und verbringen den Sommer im nördlichen Jonsu. Durch den verfrühten Winter einbruch sind noch nicht alle von ihnen in Richtung Gerasim gezogen, wo sie ihr Sommerlager haben. Zu den letzten verbleibenden gehören Phanta und knapp 30 Sippenmitglieder, die hier nun dem Wind trotzen. Viele von ihnen haben sich im Sommer als Walfänger hervorgetan, andere sind begabte Fischer, die im Eis des Blauen Sees, der Bernsteinbucht oder auch in Flüssen wie dem Frisund fischen und der Jagd weniger zugetan sind. Womöglich ist auch der ein oder andere Überlebende aus Frisov unter ihnen.

Es war Rokjoks Sternenlicht, das einst den Stamm einte, indem es die Hokke vor vielen Jahrtausenden auf ihre heutigen Wanderrouten leitete. Ihr zeitweiliges Lager besteht aus einer Ansammlung von einem Dutzend Jurten, aus denen torfig riechender Rauch dringt.

Phantas Informationen

Wenn die Helden sich mit den Nivesen austauschen, merken sie schnell, dass Phanta sehr gut über die Shakagra und ihre bisherigen Überfälle unterrichtet ist. Sie ist selbst Trägerin eines Himmelslichts und kann dieses auch so benennen. Die folgenden Informationen können die Helden von ihr erhalten:

- Phanta hat nach Kailäkinnen und dem Grauen König das wohl umfangreichste Wissen über die Himmelslichter, denn sie begleitete den alten Nivesenschamanen auf dessen Suche nach der Kette. Sie kann den Helden davon berichten und weiß, die Namen der einzelnen Lichter zu benennen (Seite 28). Phanta weiß auch, dass Kailäkinnen die Himmelslichter aufgeteilt hat, um ein Bündnis zwischen den Völkern des Nordens zu schaffen, wie es einstmals zwischen Nivesen und Hochelfen bestand.
- Sie ist überzeugt, dass jeder Träger eines Himmelslichts vom Schicksal auserkoren wurde.
- Phanta kennt die hochelfische Historie speziell in Bezug auf den Himmelsturm und weiß um den Standort einer alten Hochelfenruine (siehe Seite 25), wo uralte Schriftzeichen und verwitterte Reliefs zu finden sind.
- In den Shakagra sieht sie eine finstere Bedrohung, die ihr große Sorgen bereiten. Die jüngste Generation allerdings ist ihr neu, und sie wird den Helden aufmerksam zuhören, wenn sie von den Ereignissen in Frisov und Glyndhaven erzählen.
- Die Nivesin kann auch mit Informationen und Legenden über verschiedene Örtlichkeiten im Norden aushelfen (siehe dort die Abschnitte „Was weiß mein Held über ...“)

Folgende Legenden weiß Phanta zu erzählen:

»Einst beherrschten die Alben das Land bis hoch zu den Salamandersteinen. Sie lebten ewig, vergaßen nie und waren klüger, als jeder Mensch es heute sein könnte. Selbst weit in der Grimmfrostöde lag noch eine ihrer Städte, der Himmelsturm. Im Neunaugensee hingegen herrschten sie über das Feuer in einer Stadt mitten in einem Vulkan. Zwischen Feuer und Eis aber lagen Städte und Burgen mit hohen Türmen aus mit Feuer geformtem Glas und aus Stein, den sie dem Fels mit Magie entrungen hatten. Dort, in Dalionia, Andion, Tir-Logh-Carn und so vielen anderen, beschützten sie die Reisewege des Nordens vor den Monstren und Feinden. Doch heute sind alle Asche und Staub, denn die hohen Alben sind gegangen.«

»Als der Verrat an den Wölfen noch jung und die Trauer darüber groß war, erkannten und verstanden die alten Alben die Sorge unseres Volkes. In ihrer Weisheit wussten sie aber, dass große Gefahren den Steppen drohten, denn Kyrjakas Rudel würde über das Land fegen und nichts Gutes hinterlassen. So schenken sie unserem Volk Kleinodien, aufgereiht zu einer Kette, die ein Bündnis der Völker besiegeln sollten, denn nur gemeinsam wären sie stark.



Die Steine der Kette leuchteten in den Farben der Himmelslichter, und ein jeder Kristall des Bandes war einem der Himmelswölfe lieb.

Dem mutigen Samjuk schenken sie einst das Licht des Rokjok, über welches immer mehr unseres Volkes zueinander fanden. Sie teilten dieselben Wege, folgten denselben Karenherden. Damals fand der Stamm der Hokke zusammen, der bis heute gemeinsam zieht und sich an Rokjoks Lichtern im Himmel orientiert.«

Sie kennt außerdem die folgende nivesische Weisheit über den Vandigra:

»Wenn der Wind wie aus einer einzigen Stimme heult und dich hetzt, wenn der Frost deinen Atem zu herabfallenden Kristallen werden lässt, wenn dein Blut gefriert vor Angst oder durch deinen Körper rast vor zielloser Hast, wenn die Einsamkeit der Steppe dich überkommt und unerträglich wird, wenn du sein struppiges Haar im Gesicht fühlst, dann ist der Schatten im Rücken des Wanderers hinter dir her und deine Tage sind gezählt.«

Falls der betroffene Held von seinen Erfahrungen berichtet, wird sie sehr ernst. Sie berät mit ihrer Sippe und nachdem klar wird, dass selbst ihr Schamane machtlos ist, hofft sie, dass einer der Elfen im Dorf Kela einen Ausweg weiß. Da der Weg der Helden wahrscheinlich ohnehin gen Kela führt und Phantas Sippe sich gerne den Helden anschließt, reisen sie wahrscheinlich gemeinsam weiter.

Die Nivesen der Sairan-Sippe

- ◆ *Phanta*, Jägerin und Anführerin der Nachzügler
- ◆ *Agagak* (60 Jahre, erfahrener Schamane, bunte Mütze aus gefärbtem Karenfell, lacht viel und laut, ist begeistert von irgendeinem beliebigen Ausrüstungsstück der Helden)
- ◆ *Katimäki* (28 Jahre, Rotschopf, Walfängerin, melancholisch, kennt viele Legenden, ist rauem Umgang gewohnt und diesem mehr als gewachsen)
- ◆ *Saari* und *Sarela* (22 Jahre alte Schwestern, unerfahrene Jägerinnen und Fischerinnen, herausfordernd, übermütig, neugierig)
- ◆ *Mouhuk* (40 Jahre, einfacher Hochseefischer, zaubert aus Tran, Fisch und Steppenkräutern die wohl gewöhnungsbedürftigsten Speisen nördlich von Baliho, gute Seele der Sippe)

Die Werte der Nivesen findest du auf Seite 55.

Phanta, die Jägerin

Kurzcharakteristik: 55 Jahre, kompetente Jägerin, kastanienrote Haare, klein, hübsch, aber voller entstellender Zorganpocken-Narben im Gesicht, neugierig, freundlich; praktische und warme Kleidung (Anaurak), hochelfisch inspirierte Kleinodien

Motivation: Neugier auf die Hinterlassenschaften der Hochelfen und der Wunsch, bösen und vor allem namenlosen Mächten Einhalt zu gebieten; Ihre Narben sind stete Erinnerung an das unheilvolle Wirken des Namenlosen.



Agenda: Phanta will ihre Sippe schützen und ist bereit, der Heldengruppe gegen die Shakagra zu helfen, da sie in die Helden große Hoffnung setzt.

Funktion: wichtige Informantin, die Wissenslücken zu den Himmelslichtern schließen kann; Als Verbündete wird sie zudem einige nivesische Jäger zur Verteidigung des Kaiser-Gerbald-Forts schicken.

Hintergrund: Phanta von den Sairan-Hokke wuchs als Jägerin ihrer Sippe auf. In ihren Jugendjahren begleitete sie für eine Weile den Thorwaler Kapitän Asleif Phileason auf seiner legendären Wettfahrt. Dabei überlebte sie dank seiner Hilfe auch die Zorgan-Pocken und erfuhr

Phanta

MU 13 KL 12 IN 15 CH 13

FF 13 GE 14 KO 13 KK 11

LeP 31 SK 2 AsP – ZK 1

KaP – AW 7 GS 8 INI 14+1W6

Schip 1

Sozialstatus: frei

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Feindespür, Geländekunde (Steppenkundig, Eis- und Schneekundig), Kampfreflexe I, Schnel-laden (Wurfaffen)

Sprachen: Nujuka III, Garethi III, Alaani II, Isdira I

Schriften: nein

Vorteile: Flink, Immunität gegen Zorganpocken

Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Kampftechniken: Hiebaffen 10, Raufen 10, Stangen-waffen 10, Wurfaffen 14

Waffenlos: AT 11 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Speer: AT 11 PA 7 TP 1W6+4 RW lang

Wurfkeule: FK 15 LZ freie Akt TP 1W6+2 RW 2/10/15

Wurfspeer: FK 15 LZ 1 TP 2W6+2 RW 5/25/40

RS/BE 1 / 0 (Winterkleidung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Talente:

Körper: Klettern 7, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 6, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 13, Verbergen 13

Gesellschaft: Einschüchtern 4, Menschenkenntnis 7, Überreden 8, Willenskraft 10

Natur: Fährtensuchen 13, Fischen & Angeln 9, Orientie-rung 10, Tierkunde 9, Wildnisleben 14

Wissen: Götter & Kulte 7, Sagen & Legenden 9

Handwerk: Boote & Schiffe 7

Ausrüstung: Anaurak, drei Speere, vier Wurfkeulen

Kampfverhalten: Phanta behält den Überblick über das Schlachtfeld und nimmt im Zweifel Reißaus, um ihre Wurfaffen einzusetzen. Wenn sie nur noch einen Speer hat, nutzt sie diesen im Nahkampf und hält ihre Gegner damit auf Distanz, bis sie eine ihrer Fernkampfaffen wieder aufheben kann.

Flucht: Phanta zieht sich lieber zurück als zu kämpfen, auch im Kampf gewinnt sie ständig Abstand von der Gefahr.

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger



einiges über die Hochelfen wie auch die Shakagra. Um ein Heilmittel für ihr von Narben gezeichnetes Gesicht zu finden, schlich sie sich heimlich in die Norburger Magierakademie und wurde verhaftet, da den an Pocken Erkrankten der Zugang zur Stadt bei Strafe verboten war. Sie konnte jedoch dank Phileassons Eingreifen gerettet werden. Inzwischen hat sie den Verlust ihrer Schönheit längst überwunden und widmet sich ganz dem Dienst an ihrer Sippe und der leidenschaftlichen Suche nach den Hinterlassenschaften der Hochelfen im nördlichen Jonsu und rund um die Bernsteinbucht.

Darstellung im Spiel: Phanta verfügt heute über Weisheit und gleichzeitig Verständnis für die Jugend, die man wohl nur haben kann, wenn man in jungen Jahren zwar selbst Dummheiten gemacht hat, darüber aber seinen eigenen Weg fand. Stelle sie als gütige, verständnisvolle Verbündete und Freundin dar.

Schicksal: Phanta überlebt die Ereignisse und wird als Trägerin eines der Himmelslichter weiter ihre Aufgabe wahrnehmen, die Nivesenlande vor namenlosen Kräften zu beschützen und die Shakagra im Auge zu behalten.

Himmelslicht: Rokjokal, das Licht des Rotschweif, das sie gemeinsam mit Kailäkinnen fand. Es hat für ihren Stamm besondere Bedeutung, denn sie sehen es als vom Himmel geschenktes Kleinod des Rokjok, über dessen Sternenlicht ihr Stamm zusammenfand.

»Du weißt nichts über die Kräfte des Namenlosen.«

»So etwas habe ich schon einmal gesehen, oder eine Abbildung davon. In einem Hügelgrab, so weit in Firngrims Reich, dass Ranik dort nur kurze Zeit am Tag die Sonnenscheibe über den Himmel schiebt.«

Gehetzt

Während die Helden nun gemeinsam mit den Nivesen das erste Teilstück nach Kela reisen, treibt der Vandigra sein Opfer immer weiter. Benutze nun die Regeln im folgenden Kasten, um dies darzustellen. Der Held muss sich gegen den aufkeimenden Wunsch wehren, die Gruppe zu verlassen. Er wird wiederholt vom Wind förmlich angegriffen, aber noch spielt der Vandigra mit ihm, treibt ihn vor sich her und lässt in ihm Hoffnung auf Rettung aufkeimen.

Die Nivesen helfen, so gut sie können. Schamane Agagak führt Rituale mit Räucherwerk und Gebeten an die Himmelswölfe durch, andere Mitglieder versorgen Wunden, erzählen beruhigende Geschichten und wechseln sich ab mit der Wacht über den Helden. Schließlich erreicht die Reisegruppe Kela.

Nivese

MU 12 KL 11 IN 13 CH 11

FF 13 GE 13 KO 13 KK 12

LeP 31 AsP – KaP – INI 12+1W6

SK 1 ZK 1 AW 7 GS 7

Waffenlos: AT 9 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Keule: AT 10 PA 5 TP 1W6+3 RW mittel

Speer: AT 10 PA 6 TP 1W6+4 RW lang

Wurfkeule: FK 11 LZ 1 TP 1W6+2 RW 2/10/15

Wurfspeer: FK 11 LZ 2 TP 2W6+2 RW 5/25/40

RS/BE 1/0

Sonderfertigkeiten: Geländekunde (Steppe)

Vorteile/Nachteile: Angst vor engen Räumen, Angst vor Toten und Untoten

Talente: Einschüchtern 2, Klettern 4, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Orientierung 7, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 8, Tierkunde 10, Verbergen 7, Wildnisleben 8, Willenskraft 2

Kampfverhalten: Nivesen sind im Herzen friedliebend und vermeiden Kämpfe. Wenn es um Leben und Tod ihrer Sippe und Herde geht, verteidigen sie sich aber tapfer. Zunächst empfangen sie die Gegner mit einem Hagel aus Wurfgeschossen, bevor sie sich dem Nahkampf stellen.

Flucht: bei Schmerz I

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Der Vandigra in Regeln

Das Wesen verschärft seine Attacken und greift sein Opfer nun bis zu 1W3+2 Mal am Tag an, um es zu erschöpfen. Wann immer sein kalter Wind auftaucht, muss der Held eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* bestehen.

Misslingt sie, erhält er 1 Stufe *Furcht* für 1 Stunde und 1 Stufe *Betäubung* für 1 Tag. Durch überhastetes Wegrennen, Stürze und andere Blessuren erhält er außerdem 6 SP, die durch eine Probe auf *Körperbeherrschung* um die QS gesenkt werden können.

Der Vandigra kämpft nicht, sondern wartet, bis sein Opfer vollkommen erschöpft in den Schnee sinkt (bei 4 Stufen *Betäubung*). Dann raubt er ihm 3W6 LP, was in der Kälte den Tod bedeuten kann. Der Vandigra ist unsichtbar und kann nur mit Magie oder Liturgie entdeckt oder bekämpft werden.



Wenn du es den Helden schwerer machen willst, kannst du den Vandigra vereinzelt auch Attacken auf andere Helden ausführen lassen.

Kela

»Schon nach wenigen Stunden war ich verzaubert von den Elfen, die in perfekter Eintracht mit den Menschen leben. Ach, könnte nicht jeder Ort auf Aventurien so sein? Fernab von Habgier und Missgunst!«

—Firumberto Glaciano von Cres, Entdeckungsreisender aus Almada, 1039 BF

»Wer?«

—ein Mittelreicher, neuzeitlich

Kela

Einwohner: 100 (davon einige Elfen)

Herrschaft: freie Stadt, Beschlüsse werden gemeinschaftlich getroffen

Tempel: Pilgerschrein aller Zwölfe

Handel & Gewerbe: regionaler Knotenpunkt für den Handelsweg aus Riva, den Tauschhandel mit Nivesen und Entdeckungsreisenden sowie den Pilgerweg aus dem Süden

Gasthäuser: Pilgerscheune mit Strohlager, Speisehaus

Besonderheiten: einige elfische Bewohner, unter der Knute des Kaiser-Gerbald-Forts

Stimmung in der Stadt: zwischen duldsamer, hilfloser Haltung gegenüber den Soldaten und Freundlichkeit und Geschäftssinn gegenüber Nivesen und Pilgern

Kela ist ein kleines Dorf an der Mündung des Sileri in den Frisund. Es profitiert von seiner Lage am Kreuzungspunkt der Straße vom Golf von Riva, des Zuflusses des Sileri in den Frisund, der Nomadenrouten der Nivesen (vor allem des Hokke-Stammes) und der Pilgerrouen aus dem Süden.

Kela im Überblick

Der Ort erstreckt sich nordwestlich der Flussmündung. Hier endet eine Piste aus Keamonmund am Golf von Riva, deren regelmäßig gesetzte Holzplatten aus dem Schnee ragen.

In der Dorfmitte liegt ein **Pilgerschrein**, der von den Bewohnern des Ortes betrieben wird. Er ist allen Zwölfen gewidmet, doch wird hier vornehmlich Praios, Firun sowie dem Handelsgott Phex gehuldigt sowie der sanften Ifirn und Aves, dem Gott der Entdecker und Reisenden. Es ist üblich, dass Durchreisende zumindest eine kleine Gabe hinterlassen, und sei es ein Stein oder eine getrocknete Blume.

Von Süd nach Nord verläuft der **Pilgerweg** in Richtung Frisov. Die **Pilgerscheune** liegt direkt an der Holzbrücke dieser Piste, die hier über den Sileri führt.

Etwas weiter den Weg entlang liegt das etwas großspurig **Kela-Kontor** genannte kleine Hüttchen unter Führung des alten *Farnil* (60 Jahre, sehr langsam, schlechte Augen; Willenskraft 7 (13/13/13), SK 2). Es führt einige

Nordlandwaren, Pilger-Tand und Werkzeuge, hat aber kein festes Sortiment. Manchmal findet man etwas Nützliches in der vollgestopften Stube, oft aber auch nicht.

Gegenüber kann man im **Speisehaus** auf Anfrage von Köchin *Minrika* (75 Jahre, sehr bemüht, einfache Nordlandspeisen; Willenskraft 6 (13/14/12), SK 2) eine warme Mahlzeit erhalten.

Am Nordrand des Dorfes, am Ufer des Frisund mit dem Waldrand dahinter, liegt die kleine **Elfensiedlung**. Hier leben zehn Elfen, Mischlinge aus Au- und Firnelven, die in der Dorfgemeinschaft akzeptiert und beliebt sind. Als Heiler, Jäger und Kunsthandwerker sind sie mit für den relativen Wohlstand des Dorfes verantwortlich. Ihre einfachen Häuser sind hübsch verziert und wirken einladend. Sie stehen, typisch für Auelfensiedlungen, mit Stelzen halb im Wasser, das aber derzeit gefroren ist.

Die Beutereiter des Forts

Bei Ankunft in Kela bietet sich den Helden ein unerwarteter Anblick:



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch sind die Häuserdächer des Fleckchens Kela aufgetaucht. Rauch dringt aus den Schornsteinen, leichter Nebel liegt zwischen den Hütten. Aus ihm empor ragt ein fleckiges, altes Greifenbanner der kaiserlichen Armee. Auf drei klappri-gen Mähren sitzen Soldaten und reden zu den Dorfbewohnern, die sich am Dorfplatz versammelt haben und nervös wirken.



Die Helden werden hier zum ersten Mal mit dem Unrecht konfrontiert, das die Besatzung des Kaiser-Gerbald-Forts unter Madalieb von Bilsbrück (Seite 80) begeht.

Wie sich anhand der bald zu hörenden Rufe herausstellt, verlangen die Soldaten Lebensmittelvorräte wegen des plötzlichen Wintereinbruchs und verweisen auf kaiserliches Recht. Die friedlichen Einwohner Kelas kommen den Wünschen der Soldaten widerwillig nach, wobei einige jüngere aufbegehren und dies mit Hieben beantwortet wird.

In diese Situation geraten die Helden, die diese Ungerechtigkeit wahrscheinlich nicht dulden wollen. Unternehmen sie nichts, ziehen die Soldaten mit einem guten Teil der Wintervorräte Kelas zurück ins Fort. Mischen sie sich hingegen ein, sehen die drei Kaiserlichen schnell, dass sie in der Unterzahl sind.

Treten die Helden energisch genug auf (gelungene Vergleichsprobe auf *Einschüchtern (Drohung)* gegen *Willenskraft (Einschüchtern Widerstehen)* der Soldaten) kann die Situation deshalb ohne Blutvergießen entschärft werden. Es kann aber auch zu einem Kampf kommen.

Die Werte der Soldaten findest du bei der Beschreibung des Forts auf Seite 82. Zurück im Fort berichten die Soldaten in diesem Fall entsprechend negativ über die Helden und schaffen damit keine guten Voraussetzungen für deren späteres Eintreffen im Fort.

Ungeachtet des Ausgang dieser Situation sind die Dörflerhin- und hergerissen: Einige sehen die Helden als Wohltäter, wenn sie eingegriffen haben, andere glauben nicht zu Unrecht, das nächste Mal würden die Soldaten noch mehr verlangen. Mehrheitlich ist man den Helden in Kela aber wohlgesonnen.

Die Überlieferung der Elfen

Die in der Elfensiedlung beheimateten Elfen sind Mischlinge aus Au- und Firnelfen, die das Legendengut beider Völker kennen, so auch diese beiden Legenden:

»Wehe, wenn hinter dir der Vandigra tückisch weht! Frost klirrt, Blut friert, und Einsamkeit bringt dir Leid. In unsrer Welt stirbt man allein, nur Gemeinsamkeit besteht. Denn vom Zorneswächter der Weite heißt es, er verfolge dich, umwehe dich, zermürbe dich. Reise gemeinsam, dann bleibt auch er dicht bei dir. Reise einsam, und er hetzt dich in den Tod, denn er ist selbst allein und hasst die Einsamkeit. Er will entkommen aus der einsamen Weite des Eises. Denn er ist der Traum des toten Eises, geschaffen aus nichts als badoc, ohne Verstand und Seele. Er will sich vereinen mit den Winden des Südens, denn sie sind Wind gewordener Geist, der ihm so sehr fehlt. Doch die Grenze zwischen den Elementen zu überschreiten, bleibt ihm verwehrt.«

—firnelfische Überlieferung

»Unter den Rosenohren aber herrscht eine seltsame Eigenart, die ein Teil ihres unbeständigen Geistes sein mag. Es heißt,

dass sie der Einfluss eines körperlosen Geistes ohne Namen aufpeitscht, anstachelt und zwingt, die Weite des Nordens zu suchen. Immer wieder dringen sie deshalb in die Tundra vor, entschlossen zunächst, irgendeines der Dinge zu finden, von denen sie glauben, dass sie ihrem Leben einen Sinn geben: ein Edelmetall, einen Funkelstein, ein Stück Wissen, das ihnen fehlt, oder auch nur die Umrisse eines Landstrichs, die sie auf Papier bannen. Als ob sie das Land dadurch verstehen könnten! Wenn sie aber die Grenzen des alten Reiches Mandalya nach Norden hin überschreiten, ist dieser Feuereifer vergessen und bald überkommt sie Verzweiflung: Sie verlieren ihre Hoffnung, ihren Mut und sterben einsam im Frost des Nordens.«

—auelfische Überlieferung

Überleitung

Phanta kann die Helden zur **Hochelfenruine** führen, lässt ihre Sippe aber in Kela zurück. Der vom Vandigra verfolgte Held sollte die Auswirkungen unterwegs äußerst stark zu spüren bekommen.

Aus diesen Geschichten ergibt sich folgendes Bild: Es gibt offenbar zwei körperlose Wesen, die von den Elfen als Traum beschrieben werden und womöglich miteinander verbunden sind.

Eine Grenze soll sie offenbar aufhalten können. Dies spielt auf die Mauer der Elemente an, eine hochelfische Ruine, die auch Phanta kennt und die zwischen Kela und Frigorn in den Hügeln liegt. Phanta bringt diese Ruine ins Spiel, falls die Helden nicht anhand der Aufzeichnungen des Firumberto von selbst auf diesen Ort kommen.



Die Hochelfenruine

Entweder als Reaktion auf den Fluch des Vandigra oder bei Hinweisen zu ihrem Standort können die Helden in den Hügeln zwischen Blauem See und Jonsu-Steppe die Mauer der Elemente finden.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch schält sich ein großes Gebilde aus der verschneiten Landschaft. Auf den ersten Blick könnte man es für eine ungewöhnliche Felskonstellation halten, die hier durch irgendeine Laune der Götter zwischen einem bewaldeten Hügel und einem gefrorenen Teich emporragt. Als ihr aber näher hinseht, wird euch bewusst, dass die schroffen Felsen Überreste einer einst wohl an die 15 Schritt hohen Mauer sind.



Die Helden haben die hochelfische Ruine erreicht und können diese nun erst einmal in Ruhe untersuchen. Das uralte, insgesamt 30 Schritt breite und 15 Schritt hohe

Mauerstück scheint dem westlichen, bewaldeten Bärenhügel zu entspringen.

Klettert man auf ihn, findet man weitere Felsfundamente darauf, die vielleicht einmal Teil der Mauer waren. Aus ihm entspringt wie ein Hügelbollwerk ein 15 Schritt breites Mauerstück, das besonders fest und robust wirkt. Etwa 5 Schritt breit schließt sich ein **Durchgang** im Fels an, dessen Oberseite wie ein Torbogen wirkt. Direkt westlich über dem Durchgang ragt ein Stufenfels empor, zu dem vereiste und wie natürlich aus dem Stein gewachsen wirkende Stufen in die Höhe führen.

Auf dem höchsten Punkt verbinden sie diesen Felsen über den steinernen Torbogen mit dem Turmfels östlich des Durchgangs, bei dem noch einmal Treppen 5 Schritt höher in ein **Turmzimmer** führen, das Schutz vor der Witterung und eine grandiose Aussicht über das weite Hügelland bietet. Hier sind einige Reliefs und Schriftzeichen erkennbar.

An den Turm östlich schließt sich das letzte Mauerstück an, in dem eine **Grotte** über einige Stufen erreichbar ist, die von verwitterten Schriftzeichen übersät ist; der Grottenfels.

An einem **vereisten Teich** ganz im Osten endet das Mauerstück, wobei der Grottenfels noch ins Wasser hineinragt. Unter der Eisoberfläche des Teichs sind weitere Trümmer zu sehen, die darauf schließen lassen, dass die Mauer hier einst noch weiterführte, die Natur aber in den letzten Jahrtausenden offenbar andere Pläne zur Landschaftsgestaltung hatte.

Die Erlösung vom Fluch

Sobald der vom Vandigra verfolgte Held den **Durchgang** durchschreitet, ergibt sich folgende Szene:



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wie aus den Weiten der Tundra dringt das Echo eines ausgedehnten Schreis an eure Ohren. Für einen Moment nur wird eine Art eisiger, windiger Schatten sichtbar, der direkt hinter eurem Kameraden herschleicht. Nun löst er sich aber von ihm und zerstiebt unter Kreischen in rußig schwarze Schneeflocken, die vom Wind verweht werden. Für einen kurzen Moment habt ihr das namenlose Grauen geblickt. Euer Blut fühlt sich so kalt an wie nie zuvor in eurem Leben.



Dem Tor wohnt eine uralte, elfische Elementarmagie inne, die Gefahren des Nordens, verbunden mit Eis und Wind, abwehrt. Sie kann auch den Vandigra bannen, und zumindest folgt er dem Helden fortan nicht mehr. Der Vandigra wird sich aber mit der Zeit in den Weiten des Nordens wieder regenerieren und sich ein neues Opfer suchen.

Die Untersuchung der Ruine

Tatsächlich handelt es sich um eine von den Hochelfen als Bollwerk gegen die Feinde im Norden geschaffene Mauer, die auch deshalb so natürlich wirkt, weil sie mittels eines uralten hochelfischen Zaubers durch Magie geformt wurden. Eine Probe auf *Magiekunde* -2 kann die Helden zu diesem Schluss kommen lassen. Eine Probe auf *Steinbearbeitung* -1 zur Einschätzung wird die Unmöglichkeit des Erbauens dieser Mauer mit heute bekannten profanen Mitteln bestätigen.

Die begehbaren Teile, sowohl die **Grotte** als auch das **Turmzimmer**, sind mit Asdharia-Runen und Reliefs von Schlachten versehen, die hier einst stattfanden. Wenn Helden mit entsprechenden Sprach- und Schriftkenntnissen hier recherchieren, können sie in stundenlanger Kleinstarbeit folgendes erfahren:

- Die Ruine war einst Teil eines gewaltigen Bollwerks, der Mauer der Elemente. Sie lag damals außerhalb des Hochelfenreiches Mandalya, sogar noch nördlicher als dessen Vorposten Andion, und sollte Schutz und Warnung gegen die Gefahren der nördlichen Wildnis sein.
- Die genaue Position der Festung Andion wird nicht genannt.

- Hier wurden einst Schlachten gegen Pardonas Heere geschlagen.
- Es gibt Überlieferungen zum Aswa-Djalihd, der als Dämon des Eises und der seelischen Eiseskälte gefürchtet wurde. Sein Auftauchen in einem Ort namens Tir-Logh-Càrn führte einst zum Ende dieser Insel. Das Wesen konnte erst in Andion endgültig gebannt werden. Du kannst den Helden diesen Teil der Vorgeschichte zukommen lassen.

Der geheime Raum

Wer die Ausmaße der **Grotte** mit der des Grottenfelsens vergleicht, erkennt, dass sie nur etwa zwei Drittel des Felseninneren einnimmt. Tatsächlich liegt im Fels noch ein weiterer, verborgener Raum, den man über den **vereisten Teich** erreichen kann.

Unter Wasser und Eis liegt ein Zugang verborgen, den man mit einer Probe auf *Schwimmen (Tauchen)* -2 erreichen kann. Bei Misslingen kommt es zu 1W6+1 SP Schaden durch die Kälte und Wasserschlucken. Im Innern des geheimen Raumes ist eine steinerne Reliefkarte der Bernsteinbucht zu sehen, die fast die gesamte Wand einnimmt. Darauf eingezeichnet ist der ehemalige Verlauf der Mauer, von den Ausläufern der Nebelzinnen bis zum Blauen See. An einem Punkt in der Bernsteinbucht ist zudem die Insel Tir-Logh-Càrn eingezeichnet.

Begegnung mit Khydaka Eisblüte

Bei der Untersuchung der Ruine kommt es zu einer unerwarteten Begegnung: Im Turmzimmer hält sich eine Shakagra versteckt, die die Helden bereits von Weitem nahen sieht. Sie zog lediglich mit den Nai Ashyrr, um die Tiefen Städte zu verlassen, hat sich aber von ihrer Rotte abgesondert und ist nun auf eigene Faust unterwegs. Auf der Suche nach Relikten der Hochelfen und ihrer Götter begegnet *Khydaka Eisblüte* (Seite 59) den Helden nach Glyndhaven erneut.

Wenn die Helden sich ihrem Versteck über die Treppe nähern, wird sie zuerst abwarten und dann mittels ihrer Magie eine Barriere zwischen sich und die Helden zaubern (z. B. die Steinbrücke zwischen Stufenfels und Turmfels vereisen). Ihr Ziel ist es, mit den Helden unbehelligt sprechen zu können.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich gefriert die Luft vor euch und eure Atemwolken werden vor euren Augen zu Eiskristallen und zerklirren auf dem Boden. Ihr blickt über die Steinbrücke und seht eine einzelne Shakagra, gehüllt in vornehm wirkende Kleider. Der Blick ihrer schwarzen Augen ist kühl, aber abwartend. Und ihr habt sie schon einmal gesehen!



🏰 Khydaka Eisblüte, abtrünnige Shakagra

Kurzcharakteristik: Shakagra, meisterliche Gelehrte, Aussehen wie Mitte 30, nachtschwarze Augen, beherrscht, intelligent; trägt weite Gelehrtengewänder im Stile düsterer, hochelfischer Kleidung, bei Tageslicht stets ver mummt

Motivation: mehr über das hochelfische Pantheon herausfinden; Sie will ihre Tarnrolle als Mitglied der Nai Ashyrr aufrechterhalten, solange es nötig ist, um als stark lichtempfindliche Shakagra der ältesten Generation an der Oberfläche zu überleben.

Agenda: Khydaka sucht auf eigene Faust nach hochelfischen Relikten und Wissen. Besonders interessieren sie Orte, die in verbotenen Schriften der Tiefen Städte erwähnt werden.

Funktion: potentielle Verbündete gegen die Nai Ashyrr, Informantin über die Shakagra

Hintergrund: Khydaka ist eine Shakagra aus dem Clan der Schöpfer der Generationen (Nai Gwesyril). Als ehemalige Archivarin des Großen Tempels von Ryl'Arc begann sie durch das Studium der Texte über die alten Elfen götter und die Welt jenseits des Eises, an Pardons Lehren zu zweifeln. Bereits seit einer Weile betet sie heimlich die alten Elfen-Götter an, weiß aber ihrer eigenen Meinung nach noch zu wenig über diese. Sie ist die Tochter von Kydhan spricht-mit-Göttinstimme, einem einflussreichen Priester im Großen Tempel. Als die Nai



Ashyrr aufbrechen, nutzte sie diese Gelegenheit und schloss sich dem rebellischen Clan um Dhar'yli an, um die Stadt verlassen zu können. Sie gibt vor, den Namenlosen zu verehren, sucht aber nach Informationen über die „wahren Götter“ ihres Volkes, das Pantheon der Hochelfen. Ihr ist dabei nicht bewusst, dass diese Götter an der Oberfläche nahezu gar nicht mehr verehrt werden und dass daran vor allem der Namenlose Schuld ist, dessen Heere die Hochelfen fast auslöschten. Dhar'yli



Khydaka Eisblüte

MU 16 KL 15 IN 15 CH 14

FF 12 GE 13 KO 10 KK 10

LeP 22 SK 4 AsP 36 ZK -1

KaP - AW 7 GS 7 INI 14+1W6

Schip 3

Sonderfertigkeiten: Analytiker, Eiserner Wille I, Finte I, Schriftstellerei (Heilige Schriften), Tradition (Nachtalben)

Sprachen: Asdharia III, Isdira III, Bosparano II, Garethi II, Thorwalsch I, Zhayad

Schriften: Isdira- und Asdharia-Zeichen, Kusliker Zeichen, Zhayad-Zeichen

Vorteile: Dunkelsicht I, Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang, Zauberer, Zweistimmiger Gesang

Nachteile: Hitzeempfindlich II, Lichtempfindlich II, Metallempfindlich, Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Weltfremd)

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6 RW nah

Shakagra-Giftdolch: AT 12 PA 6 TP 1W6+2 RW nah
RS/BE 1 / 0 (Winterkleidung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Talente:

Körper: Klettern 2, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 3, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 12, Singen 7, Sinnesschärfe 6, Taschendiebstahl 5, Verbergen 12

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 8, Einschüchtern 8, Menschenkenntnis 7, Überreden 14, Verkleiden 7, Willenskraft 15

Natur: Orientierung 6, Wildnisleben 6

Wissen: Geschichtswissen 15, Götter & Kulte 16, Magiekunde 8, Sphärenkunde 11

Handwerk: Heilkunde Gift 7, Musizieren 7, Schlösserknacken 7

Zaubertricks: Schlangenhände, Trocken

Zauber: Analys 8, Attributo (KK) 8, Chamaelioni 12, Dunkelheit 12, Exposami 9, Gletscherform 10, Invocatio Minima 12, Odem 5, Visibili 12

Rituale: Invocatio Maior 7, Invocatio Minor 12

Elfenlieder: Sklavenlied 10

Kampfverhalten: Khydaka ist keine Kämpferin, doch wenn es dazu kommt, nutzt sie ihre Zauber und sticht schnell mit ihrem mit Kelmon (Regelwerk Seite 243) vergifteten Dolch zu.

Flucht: bei Schmerz II

Schmerz +1 bei: 17 LeP, 11 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

misstraut ihr zwar, doch Khydaka bringt Wissen über den Namenlosen mit, das für die Nai Ashyrr wichtig ist.

Darstellung im Spiel: Khydaka ist als hochgestellte Shakagra das Befehlen gewohnt. Sie hat einen harten Blick, unbändigen Stolz und eine Arroganz, die der eines horasischen Hochadligen in nichts nachsteht. Erhebe dein Haupt und lass dich nicht beleidigen oder herablassend behandeln. Khydaka ist eine Meisterin darin, sich zu verstellen, denn davon hängt seit vielen Jahren ihr Leben ab. Sie ist wahrhaft wissbegierig, auch wenn sie ihre über Jahrhunderte gepflegten Vorurteile noch nicht ganz abgelegt hat. Sie verspürt jedoch, andere als viele Shakagra, keinen besonderen Hass mehr auf Menschen oder Elfen und hat gelernt, dass man mit Freundlichkeit oft weiterkommt als mit bloßen Drohgebärden.

Schicksal: Ihr Vater Kydhan kennt nur eine Antwort auf die Abtrünnigkeit seiner Tochter: den Tod. Er schickt ihr deshalb Ryosho Lebensfänger als Meuchler hinterher. Dieser wird sie finden und angreifen, wenn sie abseits der Nai Ashyrr auf die Helden trifft. Im offiziellen Aventurien wird sie überleben, die Seiten wechseln und als Himmelslichtträgerin beim Kaiser-Gerbald-Fort gegen die Nai Ashyrr kämpfen. Danach wird sie als Einzelgängerin weiter im Norden nach hochelfischen Relikten suchen, um mehr über die Hochelfengötter herauszufinden.

Besonderheiten: Als Shakagra der ersten Generation hat sie die entsprechenden Nachteile ihres Volkes, kann aber als Nachtalbin Zauberticks, Zauber und Rituale wirken. Das Licht der Himmelslichter schadet ihr nicht, denn sie hat sich vom Namenlosen abgewandt und verehrt die alten Elfengötter.

Himmelslicht: Griekyiril, das Licht der Grispelz, gefunden in einer hochelfischen Ruine weit im Norden, die Kailäkinnen während einer Geistreise auffiel

»Wer seid ihr und was wisst ihr über die alten Götter der Hochelfen: Nuurt'i, Zer'zzal und O'rima?«

»Verräterin nennt ihr mich? So nennt mein Volk wohl auch die Nai Ashyrr, wengleich diese sich selbst als eine Rebellion

begreifen. Und auch ich tue nur das, was Rebellen eben tun: Ich rebelliere.«

Khydakas Wissen

Es ist unklar, wie das Gespräch zwischen ihr und den Helden ausgeht, doch aus Frisov (Seite 11) wissen sie, dass diese Nachtalbin anders als die anderen ist. Es ist denkbar, dass deine Helden sie töten, auch wenn sie ihr Leben nur unter hohem Blutzoll verkaufen wird. Ansonsten kann die Nachtalbin aber zu einer Hilfe und später womöglich zu einer Verbündeten werden. Sie will die Ruine untersuchen und alle Informationen über Hochelfen sammeln, die sie kriegen kann. Sie kann Asdharia-Zeichen übersetzen und damit alles in dieser Ruine erkennbare Wissen zugänglich machen.

Zudem weist sie auf die Trümmer im Eis hin und kann helfen, den Zugang zum geheimen Raum zu finden, wenn die Helden dies nicht schon selbst getan haben. Sieht sie die Karte mit Tir-Logh-Càrn, eröffnet sie den Helden, dass dort heute ein versunkener Wald liegen soll, zu dem die Nai Ashyrr wollen. Sie selbst war noch nie dort, kann die Helden aber anhand der Karte führen.

Das Duell mit Ryosho

Irgendwann in diese Begegnung, idealerweise in die gemeinsamen Recherchen, platzt Khydakas Verfolger **Ryosho Lebensfänger** (Shakagra, Aussehen wie Ende 40, gerüstet in Vollplatte, unerbittlich, düstere Kriegerehre bzw. Respekt vor würdigen Gegnern), in die Szene. Er versucht, die Nachtalbin aus dem Hinterhalt zu töten, z. B. wenn sie sich etwas von den Helden entfernt.

Ryosho ist geschickt, unterschätzt die Menschen nicht und versucht, nicht mehr als ein oder zwei Gegner gleichzeitig zu bekämpfen. Magische DUNKELHEIT, Tarnung mittels CHAMAELIONI und ähnliche Mittel gehören zu seinem Repertoire.

Ryosho soll im Auftrag von Khydakas Vater dessen abtrünnige Tochter entweder zurückholen oder töten. Zuvor wurde er schon mehrmals von Pardona in die





Ryosho Lebensfänger

MU 15 KL 11 IN 13 CH 11

FF 12 GE 16 KO 13 KK 14

LeP 28 SK 3 AsP 33 ZK 1

KaP – AW 8 GS 8 INI 16+1W6

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Beidhändiger Kampf I-II, Finte I-II, Feindgespür, Kampfreflexe I, Tradition (Nachtalben), Wuchtschlag I

Sprachen: Asdharia III, Garethi III, Nujuka II, Thorwalsch II

Schriften: Isdira- und Asdharia-Zeichen, Kusliker Zeichen, Zhayad-Zeichen

Vorteile: Flink, Zauberer, Zäher Hund

Nachteile: Hitzeempfindlich, Lichtempfindlich II, Metallempfindlich

Zwei Shakagra-Schwerter: AT 18 PA 10 TP 1W6+6 RW mittel

Waffenlos: AT 13 PA 8 TP 1W6+3 RW kurz

RS/BE 5 / 1 (Leichte Shakagra-Platte) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Talente:

Körper: Klettern 10, Körperbeherrschung 14, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 14, Singen 6, Sinnesschärfe 11,

Verbergen 16

Gesellschaft: Einschüchtern 7, Menschenkenntnis 6, Überreden 4, Verkleiden 9, Willenskraft 12

Natur: Orientierung 7, Wildnisleben 7

Wissen: Kriegskunst 10, Magiekunde 9

Handwerk: Musizieren 5, Schlösserknacken 7

Zaubertricks: Feuerfinger

Zauber: Armatrutz 8, Axxeleratus 10, Chamaelioni 13, Dunkelheit 10, Firnlauf 7, Visibili 10

Rituale: Zauberklinge 9

Elfenlieder: Sturmlied 8, Windgeschwindigkeit 8

Ausrüstung: zwei Shakagra-Schwerter, leichte Shakagra-Plattenrüstung

Kampfverhalten: Am liebsten misst Ryosho sich mit ebenbürtigen Gegnern. Wenn er sich vorbereiten kann, nutzt er auch Armatrutz und Axxeleratus; Um seinen Vorteil zu vergrößern, füllt er den Raum mit magischer DUNKELHEIT und greift bevorzugt ein einzelnes Opfer an.

Flucht: Ryosho nimmt seinen Auftrag sehr ernst, und wenn die Lage aussichtslos erscheint, zieht er sich zurück, um erneut zuzuschlagen.

Schmerz +1 bei: 21 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Menschenlande geschickt, um in ihrem Namen Kulte zu beeinflussen. Er kennt die Menschen besser als jeder andere Nachtalb und hat großen Respekt vor ihnen, denn er weiß inzwischen, dass man sie besser nicht unterschätzt.

Liefere den Helden ein spannendes Duell und lasse Ryosho das Terrain zu seinem Vorteil nutzen. Er ist kein Gegner für nur einige Kampfrunden. Stattdessen hat er Schwächen ausgekundschaftet, nutzt Magie zu seinem Vorteil, zieht sich bei Gefahr zurück, wartet ab und schlägt dann erneut gnadenlos und schnell zu. Ryosho darf in diesem Kampf durch die Helden den Tod finden.

Falls er überlebt und Khydaka tötet, kehrt er erfolgreich in seine Stadt zurück. Scheitert er, überlebt aber, schließt er sich Dhar'yilil als Kämpfer an.

Überleitung

Die Helden konnten den Vandigra loswerden und haben eine Verbündete gefunden, die ihnen den entscheidenden Hinweis auf einen Plan der Nai Ashyrr gibt: Die Nachtalben wollen zum **Versunkenen Wald** oder sind schon vor Ort. Khydaka hat, falls die Helden dort noch nicht waren, auch Hinweise auf die Pläne der Nai Ashyrr **am Blauen See** (siehe Seite 9).

Der Versunkene Wald

Der Wald unter dem Meer liegt inmitten der gefrorenen Bernsteinbucht, weshalb die Anreise über das Packeis erfolgt. Den entscheidenden Hinweis auf diesen Ort erhalten die Helden wahrscheinlich von der Überläuferin Khydaka Eisblüte in der Jonsu-Steppe. Aber auch Schriften in Glyndhaven oder ein Shakagra am Blauen See könnten den entscheidenden Hinweis geben.

Eingang

Vom Packeis der Bernsteinbucht aus ist der Eingang zum Versunkenen Wald eher unauffällig. Lediglich die drei Eisseger der hier anwesenden Rotte stehen rund um ein wenige Schritt breites Loch im Eis und verraten die Position.

Nur eine Kernbesatzung ist hier als Wache zurückgelassen, sodass ein Hinterhalt der Helden Erfolg haben kann.

An Stellen im Boden, an denen das Packeis nicht von Schnee bedeckt ist (oder wo man es vom Schnee befreit), wirkt es ungewöhnlich klar und beinahe durchsichtig, sodass die Helden unten auf dem Meeresgrund, in etwa 15 Schritt Tiefe, wie Steinsäulen emporragende Objekte erkennen können. Außerdem ist das Äußere des gewaltigen Muschelgehäuses unter dem Loch als Schatten erkennbar. Zur Identifikation als Bäume / Riesenmuschel ist eine erfolgreiche Probe auf **Pflanzenkunde (Nutzpflanzen)** -2 bzw. **Tierkunde (Ungeheuer)** -2 nötig.

Um hinab zum Versunkenen Wald zu gelangen, nutzten die Shakagra das Gehäuse der gewaltigen Riesenmuschel, das bereits unter dem Eispanzer lag. Mit eisformender Magie, herbeigerufenen Elementaren und profanem Werkzeug haben sie die dicke Eisdecke bis zum oberen Ende der Muschel aufgebrochen und die spiralförmigen Gänge in deren Inneren vom Eis befreit. So gelangten sie hinab zum Meeresgrund, wo sie mithilfe des Metamorpheon einen begehbaren Hohlraum erschufen. Haben die Helden die Wachen überwunden, können auch sie diesen Weg nutzen. Falls sie über entsprechende Magie oder geeignetes Werkzeug und viel Zeit verfügen, können sie

aber auch einen eigenen Weg in das Eis brechen, was wahrscheinlich aber die Aufmerksamkeit der Shakagra bei den Eiseglern auf sie ziehen wird.

Der etwa 3 Schritt tiefe und 2 Schritt durchmessende, fachmännisch gebaute **Eistunnel (01)** führt schräg von einem Loch in der Eisdecke zum oberen Ende der natürlichen **Riesenmuschel-Treppe (02)** im Inneren des Gehäuses, die zum Meeresgrund führt. Die gewundene Rampe hat in der Mitte weder eine Abtrennung noch ein Geländer und ist eisglatt. Hier herrscht durch das glänzende Perlmutter und die organischen Formen eine

Hintergrund: Die Schlacht von Tir-Logh-Càrn

Der Ort, der heute den Versunkenen Wald darstellt, war zur Zeit der Hochelfen um etwa 4000 v.BF eine Insel in der Bernsteinbucht, die eine unabhängige, stolze Handelsstadt beherbergte. *Tir-Logh-Càrn* (*Asdharia*: Insel-Hügel im Meer) war ein Ort, an dem die sechs Elemente sich sehr harmonisch zeigten: Umgeben von Wasser, das jeden Winter zu Eis gefror, konnte man sowohl mit Schiffen wie auch Eiseglern Handel treiben. Beide wurden angetrieben von der Kraft des Windes, der sich über der Bernsteinbucht ein Stelldichein mit der Vulkanasche aus den östlich gelegenen Eiszinnen gab. Die Insel war größtenteils mit einem immergrünen Tannenwald bedeckt, aus dem die prächtigen, steinernen Gebäude der Hochelfen mit ihren an den Wald angepassten, organischen Formen ragten.

Nachdem der Himmelsturm 3950 v.BF an Pardona fiel, wurde Tir-Logh-Càrn lange von ihren Schergen bedrängt. Als Bollwerk gegen ihre fürchterlichen Schöpfungen hielten die Hochelfen die Insel noch für wenige Jahrhunderte, bevor auch sie schließlich dem Untergang geweiht war. Eine Schlacht, die mit Dämonenmacht und elementaren Kräften gefochten wurde, besiegelte das Ende von Tir-Logh-Càrn.

Pardonas Shakagra-Heerführer Garas-Fal Zerschmetterter-des-Lichts landete mit einer Invasionsflotte aus Elfgaleeren an und rief mithilfe eines magischen Feldherrenzepters einen mächtigen, vielgehörnten Dämon namens Aswa-Djalihd. Seine antielementare Kraft der dunklen Eiskälte sollte die Mauern sprengen und die Stadt vernichten. Als die Hochelfen erkannten, dass sie unterliegen würden, sahen sie nur einen Ausweg: Um dem verfluchten Eis zu entgehen, wandelten sie alles auf der Insel zu Stein, um die Stadt zu schützen. Doch die Mächte des Aswa-Djalihd pervertierten ihren Zauber, und so entstand der Schwarze Stein, dessen Gewicht so groß war, dass das Fundament ihn nicht zu tragen vermochte. Und so sank die Insel mitsamt Pardonas Heer und den verbliebenen Hochelfen auf den Grund der Bernsteinbucht.

Der versunkene Wald

Nach 5.000 Jahren ist von Tir-Logh-Càrn nur mehr der versteinerte Versunkene Wald im Wasser der

Bernsteinbucht übrig. Dank der konservierenden Umhüllung des Schwarzen Steins kann man ihn im klaren Wasser sehen, wenn Strömungen und Wetter es zulassen. Das Packeis friert hier bis mindestens 4 Schritt Tiefe zu, zahlreiche Presseishügel auf dem Gebiet des Waldes reichen sogar bis zum 15 Schritt tiefen Meeresgrund. Hier sucht nun eine Rotte unter Lyndereel Schmerzweber persönlich nach dem verschollenen Zepter des Aswa-Djalihd, um es erneut im Kampf einzusetzen. Die Nai Ashyrr legen dazu einen Teil des Versunkenen Waldes mit einem hochelfischen Artefakt trocken.

Das Metamorpheon

Dieses hochelfische Artefakt haben die Nai Ashyrr aus den Schatzkammern der Tiefen Städte entwendet. Es wurde einst von den Hochelfen entwickelt und kann genutzt werden, um den Bau von Räumen unter Wasser und Eis zu erleichtern. Die Arbeiten an neuen Abschnitten in den Tiefen Städten begannen oft mit dem Einsatz eines solchen Metamorpheons, dem dann meist bauliche Maßnahmen mit Materialien wie schwarzem Glas folgten. Im Versunkenen Wald benötigen die Nai Ashyrr den erschaffenen Hohlraum aber nur zeitweise und planen keine weiteren Bauarbeiten. Die Magische Analyse kann nach **Regelwerk** Seite 269 erfolgen.

Probe auf Magiekunde (Artefakte)

QS 1 – magisch mit mehr als 10 FP

QS 2 – ca. 15-18 FP

QS 3 – selbst aufladendes Artefakt (Ladezeit 1 Monat)

QS 4 – Die Erschaffer gehörten der hochelfischen Magietradition an.

QS 5 – Mittels eines mächtigen Zaubers, dessen magische Matrix eine entfernte Verwandtschaft zum GLETSCHERFORM (Seite 109) aufweist, wird bei Aktivierung alles Wasser und Eis in einer Halbkugel von etwa 50 Schritt Durchmesser vom Artefakt weggepresst und dort als Eis verfestigt. So entsteht unter Wasser ein Hohlraum, der sich mit Luft füllt und eine Kuppel bildet. Diese bleibt über mehrere Tage bestehen, bevor sie langsam schmilzt und schließlich in sich zusammenfällt.

QS 6 – Die erzeugte Kuppel ist nicht vollständig stabil. Mit herunterstürzenden Eiszapfen oder -brocken muss gerechnet werden.

märchenhafte Atmosphäre. Geräusche werden verzerrt und mit Echo wiedergegeben.

Der Abstieg erfordert eine erfolgreiche Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)*, damit die Helden nicht ins Rutschen kommen. Ein Misserfolg hat eine Rutschpartie und 1W6-1 SP zur Folge und verursacht Lärm, den die Wachen hören könnten: *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* gegen *Verbergen (Schleichen)* der Helden.

Unten gilt durch den Nebel ein Sichtmodifikator von 2, vor allem aber taucht er den versteinerten Wald in eine gespenstische Atmosphäre. Beschreibe deshalb deinen Spielern die bizarre Szenerie aus Steinbäumen und kaltem Nebel, in dem alles Mögliche auf sie lauern könnte. Am Ende des Gehäuses liegt der **Treppenausgang (03)**, von dem aus ein Durchbruch ins Waldlabyrinth führt.

Mindergeister

Durch die starke elementare Magie des Metamorpheons kommt es im Versunkenen Wald immer wieder zur Bildung von Mindergeistern der Elemente Eis und Wasser, etwa Rutschwirrchen oder Tropfzapferichen. Sie können sich beispielsweise als fernes, mysteriöses Stimmengewirr aus dem Nebel oder als lästige oder sogar verräterische Quälgeister manifestieren. Sie sind zwar nicht finster gesinnt, doch ihre Aktionen (Boden vereisen, Dauerregen über einem Helden, Eiszapfen an Bart oder Nase, Kleider durchnässen, Stiefel, aus denen bei jedem Schritt

geräuschvoll Wasser läuft) können durchaus zur Entdeckung der Helden durch die Shakagra führen.

Es ist aber auch möglich, mit den Mindergeistern einen amüsanten Gegenpol zur ansonsten recht finsternen Stimmung zu bieten.

Waldlabyrinth



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Um euch herum erstreckt sich ein Labyrinth aus steinernen Säulen, die ihr schnell als versteinerte Bäume erkennt. Von vielen sind nur noch die robusten Stämme erhalten, bei einigen erkennt ihr aber noch Teile der feinen Verästelungen oder sogar komplette Baumkronen aus filigranem, dunklem Stein. Zwischen ihnen liegt kalter Eisnebel, der euren Blick nach einigen Schritten verschleiert und die Geräusche eurer Schritte dämpft. Der Boden ist meist hart und gefroren, stellenweise aber auch matschig und mit trüben Pfützen übersät. Über den Baumwipfeln erkennt ihr die dicke Eisdecke der Bernsteinbucht, auf deren anderer Seite ihr vor kurzem noch gewandelt seid. Die Decke wirkt kuppelartig und auffällig ebenmäßig. Sie ist ohne Zweifel nicht natürlichen Ursprungs.



Die Rote Lyndereels Klaue

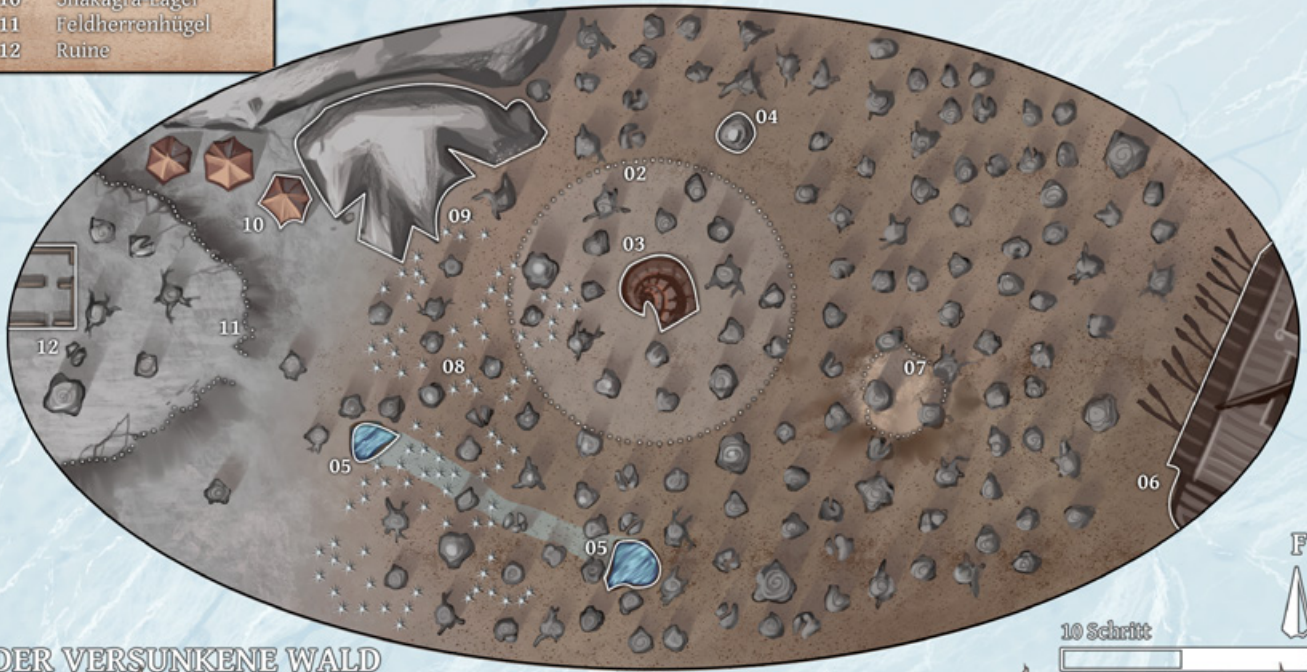
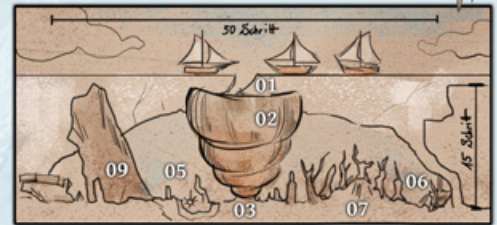
Diese Rote wird von Triumviratsmitglied *Lyndereel Schmerzweber* (Seite 68) persönlich geführt. Sie gilt als besonders kampfstark, ist aber auch auf den Schutz ihres Anführers bedacht. Deine Helden werden am Versunkenen Wald auf diese Rote treffen. Sie setzt sich wie folgt zusammen:

- 3 große Eissegler
- 10 namenlose Klingensänger (die Hälfte davon Schwarze Tänzer), die vor allem mit schweren Shakagra-Hämmern und Kriegshämmern ausgerüstet sind
- 3 namenlose Zauberweber, die in Dämonologie und Eiszauberei bewandert sind
- Der besonders schwer gerüstete und große Namhafte *Gorach'loin der-Zerschmetterer* (Klingensänger, Variante Schwarzer Tänzer) ist der Leibwächter Lyndereels. Es handelt sich um einen ehemaligen Angehörigen des Clans vom letzten Blut, der die Nachteile älterer Shakagra-Generationen hat.
- Angeführt wird die Rote vom Triumviratsmitglied und obersten Zauberweber der Nai Ashyrr Lyndereel Schmerzweber.
- 5 Wächter (ein Spinnenwächter, zwei peitschende, zwei Scherenwächter)
- 5 Späher
- 1 Eisharpyie, das Schoßtier Lyndereels; Sie dient ihm als „lebende Alarmglocke“ und schreit bei Feindkontakt so laut, dass man sie im ganzen Versunkenen Wald hört.

Positionierung im Versunkenen Wald

- Die 3 Eissegler stehen an der Oberfläche rund um den Eingang zum **Eistunnel (01)**. Hier sind auch 5 Späher und 1 Scherenwächter positioniert, die unter Aufsicht eines Klingentänzers Wache halten. Entdecken sie einen Feind, werden sie in das Loch steigen und versuchen, die übrigen zu warnen. Falls die Helden dies verhindern, können sie sich das Überraschungsmoment bewahren.
- Zwei Klingensänger und ein Spinnenwächter wachen im unteren Teil der **Riesenmuschel-Treppe (02)**. In ihrer Arroganz nehmen sie einen Kampf auch gegen eine Übermacht auf. Wenn sie können, legen sie jedoch einen Hinterhalt und nutzen dabei ihre DUNKELHEIT und andere unterstützende Magie deiner Wahl.
- Die Eisharpyie kannst du irgendwo im Versunkenen Wald platzieren, wo sie in einem der Bäume schläft oder ruhig Wache hält. Sie kann per Vergleichsprobe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* und *Verbergen (sich Verstecken)* entdeckt werden, bevor sie die Helden entdeckt.
- Lyndereel hält sich im **Shakagra-Lager (10)**, dem **Feldherrenhügel (11)** oder der **Ruine (12)** auf. Bei ihm sind stets zwei Schwarze Tänzer unter Anführung seines Leibwächters Gorach'loin.
- Alle übrigen Shakagra und Wächter sind entweder am **Shakagra-Lager (10)** oder patrouillieren irgendwo im Versunkenen Wald. Sie erstatten Meldung an Lyndereel, falls ihnen etwas verdächtig vorkommt.

- 01 Eistunnel
- 02 Riesenmuschel-Treppe
- 03 Treppenausgang
- 04 Steinerner Waldschrat
- 05 Krakenmolch-Höhle
- 06 Calcere
- 07 Kriegergräber
- 08 Eisigel-Kolonie
- 09 Monolith
- 10 Shakagra-Lager
- 11 Feldherrenhügel
- 12 Ruine



DER VERSUNKENE WALD

Einer der Bäume wirkt insofern besonders, als dass die Form des stattlichen Stammes, die Astlöcher und Äste einer schlafenden Baumgestalt ähneln. Tatsächlich handelt es sich um den **Steinernen Waldschrat (04)** Borkenbart, der mit dem Wald vom versteinert wurde.

Durch das seit der Aktivierung des Metamorpheons herrschende Durcheinander der Elemente erwacht er nun zeitweise aus seinem Schlaf. Zwar ist er bewegungsunfähig und teilversteinert, er kann jedoch – unendlich langsam – ein Gespräch führen, allerdings lediglich auf gebrochenem Asdharia. Er kann als Augenzeuge diffuse Informationen geben und vermischt ständig aktuelles Wissen mit uraltem.

Er weiß von der Ankunft der Nai Ashyrr und dem Einsatz des Metamorpheons zu berichten, gibt Dingen aber rätselhafte Namen („unselige Spinnenwichtel“ sind Shakagra, „das Weichen“ oder „das Nun“ meint den Einsatz des Metamorpheons) und macht lange Pausen. Das Ganze durchmischt er mit vagen Eindrücken aus den Zeiten Tir-Logh-Càrns („das Vorher“) und kann Teile der Schlacht um die Stadt aus seiner Sicht wiedergeben.

In der **Krakenmolch-Höhle (05)**, einem unterirdischen, gefluteten Tunnel, der in zwei wassergefüllten Löchern endet, haust seit kurzem ein Krakenmolch. Er hat seinen weichen und dehnbaren Leib in die Höhle gepfercht, als das Wasser wich, kann seinen Unterschlupf aber durchaus auch verlassen. Sein Daseinszweck ist das Fressen, weshalb das ausgehungerte Tier die Helden angreift, sobald er sie bemerkt.



Krakenmolch

MU 15 KL 6 (t) IN 13 CH 8

FF 13 GE 12 KO 35 KK 36

LeP 350 AsP – KaP – INI 14+1W6

VW 6 SK 1 ZK 7 GS 2/9 (an Land / im Wasser)

Fangarm: AT 13 TP 1W6+8 RW lang

Biss: AT 10 TP 3W6+3 RW kurz

RS/BE 1/0

Aktionen: 4 (max.1 x Biss, max. 3 x Fangarm)

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II

Sonderfertigkeiten:

- **Klammergriff** (Fangarm; kann der Gegner sich nicht erfolgreich verteidigen, hält der Krakenmolch ihn fest. Solange der Gegner festgehalten wird, leidet er unter den Status *Fixiert* und *Eingeengt*. Ab der nächsten KR muss der Krakenmolch keine AT mehr würfeln, sondern erzeugt durch Quetschen SP in Höhe der ausgewürfelten TP des Angriffs. Alternativ kann das Wesen 1 Aktion aufwenden, um das Opfer zu seinem Maul zu heben. In der folgenden KR kann er dann zubeißen. Diese Attacke gelingt automatisch. Die Verteidigung des Angreifers sinkt während des Rests der KR, in der der Biss stattfindet, auf 0. Der Klammergriff kann nur gegen Gegner kleinerer Größenkategorien verwendet werden. Um sich aus dem Klammergriff zu lösen, ist eine gelungene Vergleichsprobe auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*) nötig. Der Haltegriff kann nur gegen Gegner kleinerer Größenkategorien verwendet werden. Mittels einer freien Aktion kann der Krakenmolch den Gehaltenen loslassen. Sollte der Krakenmolch sein Opfer angehoben haben, erleidet es daraufhin den Status *Liegend*, sofern ihm nicht eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Kampfmanöver*) gelingt.)
- **Mächtiger Schlag** (Fangarm; bei erfolgreichem Angriff müssen Gegner der Größenkategorie mittel und kleiner eine Probe auf *Kraftakt* erschwert um 8 bestehen, sofern sie nicht ausgewichen sind; ansonsten erhalten sie den Status *Liegend*)
- **Tentakelschwung** (Fangarm; ist der Krakenmolch mindestens eine Größenkategorie größer als seine Ziele, kann er mit einem Tentakelschwung mehrere Ziele zu Fall bringen. Gegen diesen Angriff kann man nur ausweichen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Durch den Fall erleidet man 1W3 SP. Ein solcher Angriff kann nur gegen Ziele neben oder vor dem angreifenden Wesen ausgeführt werden. Die Attacke ist um 2 pro Ziel erschwert.)
- **Verbeißen** (Biss; der Krakenmolch führt einen Biss-Angriff aus. Kann der gelungene Angriff nicht verteidigt werden, so hat er sich festgebissen. In

den nachfolgenden KR gelingt die Biss-Attacke automatisch, ohne dass der Meister würfeln muss. Jede KR richtet der Verbeißen-Angriff +1 TP an (in der ersten KR noch keinen zusätzlichen TP, in der 2. KR +1TP, in der 3. KR +2 TP usw.). Die TP werden wie üblich ausgewürfelt. Der Gegner erhält den Status *Fixiert*. Die Verteidigung des Molches sinkt, während er beißt, auf 0. Der Krakenmolch kann am Ende einer KR entscheiden loszulassen. Dieser Angriff ist um 2 erschwert.)

Talente: Klettern 2, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 12, Schwimmen 9, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 7, Verbergen 10, Einschüchtern 13, Willenskraft 4 (15/13/8)

Beute: 90 Rationen Fleisch pro abgetrenntem Tentakel (zäh), 200 Rationen Rumpffleisch (ungenießbar), Treibgut (im Verdauungstrakt; Wert: 1W6x3W20 Silbertaler), Trophäe (Stirnhörner, 25 Silbertaler)

Fischen & Angeln (Wasserungeheuer):

- **QS 1:** Der Krakenmolch kann sich auch an Land aufhalten und bewegen.
- **QS 2:** Wenn der Krakenmolch 6 Fangarme verloren hat, flieht er üblicherweise.
- **QS 3+:** Reibt sich ein Opfer mit Öl oder einer anderen glitschigen Substanz ein, kann der Krakenmolch es deutlich schwerer festhalten (Klammergriff-Angriff für den Krakenmolch um 6 erschwert, die Probe auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*), um den Klammerangriff zu lösen, ist zudem um 2 erleichtert).

Größenkategorie: riesig

Typus: übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Kampfverhalten: Der Krakenmolch versucht zu Kampfbeginn, mit 1W3 Fangarmen ein Opfer zu umklammern und an sein Maul zu führen. Anschließend beißt er es solange, bis es stirbt. Mit den anderen Fangarmen versucht er, die restlichen Gegner abzuwehren.

Flucht: Sobald der Krakenmolch 6 Fangarme oder 50% seiner LeP am Rumpf verloren hat, flieht er.

Schmerz +1 bei: 263 LeP, 175 LeP, 88 LeP, 5 LeP oder weniger

Sonderregeln:

Tentakel abschlagen: Um einem Krakenmolch ein Tentakel abzuschlagen, muss vor der Attacke ein Angriff auf das Tentakel angekündigt werden. Nur Waffen mit einer scharfen Klinge können ein Tentakel durchdringen. Dazu sind 12 SP notwendig, die innerhalb von 1 KR erzielt werden müssen, da man nach kurzer Zeit die angeschlagene Stelle des Fangarms nicht noch einmal treffen kann.



Eisigel

MU 14 KL 10 (t) IN 8 CH 14

FF 7 GE 3 KO 18 KK 8

LeP 5 AsP 35 KaP – INI 13#1W6

VW 0 SK 3 ZK 3 GS 0

Zersplittern: FK 16 TP 4W6/3W6/2W6/1W6*

RW 3/6/9/12*

RS/BE 4/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 15, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 4, Willenskraft 7

Zauber: Paralysis 18 (Die Opfer fliehen nicht, sondern erstarren vor Furcht.)

Größenkategorie: groß

Typus: Daimonid, nicht humanoid

Kampfverhalten: Ein „reifer Eisigel“ lässt sein Opfer mittels Paralysis erstarren und zersplittert dann.

Flucht: bewegt sich nicht

Magiekunde (Magische Wesen):

- QS 1: Der Igel ist nicht nur ein Geländehindernis, sondern ein unbeweglicher Daimonid. Er sendet auch Alpträumbilder in den Geist seiner Opfer aus.
- QS 2: Wenn man sich einem ausgewachsenen Eisigel nähert, zerspringt er. Seine scharfkantigen Splitter schießen mehrere Schritt weit in jede Richtung. Aus den Splittern wird der wertvolle Albenkristall gewonnen.
- QS 3+: Wird man durch einen Eisigelsplitter verwundet, muss die Verletzung sofort gereinigt werden, sonst beginnt daraus ein neuer Eisigel zu wachsen. Kurz vor dem Zerspringen stehende Eisigel lassen sich durch Angriffe zum Platzen bringen.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sonderregeln:

*) Für je drei Schritt, die ein Ziel vom Eisigel entfernt ist, richten die Splitter 1W6 TP weniger an. Die Splitter breiten sich in einem gleichmäßigen Radius um den Eisigel aus und gelten als Fernkampfangriff. Der Igel muss nur einmal würfeln, um zu zerbersten. Fällt die LE eines Eisigels auf 0, zersplittert er automatisch.

Umgehen: Es ist möglich, den Eisigel zu umgehen. Dazu würfeln die Helden eine Vergleichsprobe auf *Verbergen* gegen die *Sinnesschärfe* des Eisigels. Die Probe ist für den Eisigel um die SK seines Opfers erschwert, innerhalb von 9 Schritt Radius aber auch um +3 erleichtert.

Splitterbefall: Eine Verletzung durch die Splitter führt bei 19-20 auf dem W20 zum Befall durch einen Eisigelkern. Dieser wächst, wenn die Wunde nicht erfolgreich behandelt wird, im Körper des Betroffenen. Wenn er entfernt wird, richtet er 1W6+Tage des Befalls SP an.

Der Strand

Im Osten lag einst der Strand der Insel. Eine gewaltige, versteinerte und zum Teil im Eis eingeschlossene hochelfische **Galeere (06)** ist zumindest noch teilweise begehbar. Unweit des ehemaligen Strandes liegen **Kriegergräber (07)**, die von einer dichten Kruste aus Stein überzogen sind.

Der Felsgrund

Im westlichsten Teil der Höhle stehen kaum Bäume. Der Untergrund ist felsig und uneben, der eisige Nebel wird lichter und gibt den Blick frei auf einen großen, bis in die Eisdecke ragenden **Monolith (09)** sowie einen Hügel, der bis zum Rand der Eishöhle reicht. Alle übrigen Shakagra sind hauptsächlich rund um den Hügel und am Fels postiert. An diesem haben sie auch ein improvisiertes Lager aufgeschlagen.

Am Waldrand gen Westen hat sich eine **Eisigel-Kolonie (08)** niedergelassen. Die einen Schritt und mehr durchmessenden, magischen Wesen wurden einst von Pardona in einem ihrer chimärologischen Versuche erschaffen. Seither vermehren sie sich unkontrolliert in den Frostwüsten und Meeren des Nordens. An dieser Stelle versperren sie weite Teile der Höhle durch ihre gefährliche Eigenschaft, bei Annäherung anderer Wesen zu zersplittern.

Der Weg zum Feldherrenhügel

Wenn die Helden sich soweit heimlich genug verhalten haben, dass Lyndereels Shakagra sie nicht bereits im Waldlabyrinth gestellt haben, werden sie irgendwie zum Feldherrenhügel gelangen müssen. Dazu gibt es mindestens drei Wege:

- Die **Eisigel-Kolonie (08)** versperrt den direkten Durchgang, allerdings nicht gänzlich. Sehr vorsichtig können besonders gewandte Helden versuchen, sich zwischen ihnen hindurch zu schleichen (siehe *Sonderregeln* der Eisigel).
- Die Eisigel können auch durch die **Krakentmolch-Höhle (05)** untertaucht werden. Dies ist wegen der Größe des dort lebenden Krakentmolchs nahezu unmöglich und extrem selbstmörderisch, wenn das Ungeheuer gerade anwesend ist. Hat es seine Höhle aber auf Beutesuche verlassen, kann man die etwa 10 Schritt lange Strecke unter dem Höhlenboden mit einer gelungenen Probe auf *Schwimmen (Tauchen)* tauchen.
- Hinter dem **Monolith (09)** führt ein schmaler, von scharfem Muschelkalk und schroffem Fels durchsetzter Spalt an der Felswand entlang. Dieser muss aber zunächst hinter einigen versteinerten Bäumen entdeckt werden (erfolgreiche Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)*, wenn ein Held sich an der entsprechenden Stelle umschaut). Am anderen Ende ist das **Shakagra-Lager (10)** aufgebaut, wo man schnell entdeckt werden kann, auch wenn sie keine Wachposten zum Felsen hin aufgestellt haben.

Die strategische Karte

Im versteinerten Feldherrenunterstand hat Lyndereel nicht nur das Zepter ausgegraben, sondern auch die strategische Karte von Pardonas Feldherren. Und auch die Helden können diese Information hier nun erhalten:

- Die versteinerte Fläche in den Ruinen wirkt tatsächlich wie eine plastische Karte, die zu Stein erstarrt ist. Nach Jahrtausenden auf dem Meeresboden ist sie verwittert, aber noch erkennbar. Wie aller Stein hier im Versunkenen Wald ist sie erstaunlich widerstandsfähig.
- Sie zeigt die Bernsteinbucht mit Tir-Logh-Càrn darauf (in Asdharia-Zeichen beschriftet), ebenso wie den Verlauf des Frisund und die Position Andions (ebenfalls beschriftet). Eine Probe auf *Geographie* lässt die Helden ebendies erkennen und beide Orte ungefähr einordnen.
- Markierungen zeigen den damals geplanten Verlauf des Feldzugs, der mit einer Probe auf *Kriegskunst (Feldschlacht)* nachvollzogen werden kann. Ein Flottenteil hatte die Insel zum Angriffsziel. Andere Galeeren sollten zur Südküste der Bucht fahren und dort ein Heer absetzen, das den Frisund hinauf nach Süden gen Andion ziehen sollte.
- Auf einem versteinerten Dokument finden sich zudem Zhayad-Zeichen (einem Kundigen wie Khydaka bekannt und übersetzbar), die zwei Teile der Essenz des Dämons Aswa-Djalihd erwähnen. Ein Teil davon soll in Tir-Logh-Càrn verborgen sein, der andere bei Andion.


◊ Diese entscheidenden Informationen hat Lyndereel bereits über einen Dämon an Dhar'ytil weitergegeben. Die Nai Ashyrr wissen also nun, wo sich die untergegangene Feste Andion befinden muss – und damit ein Teil der Essenz des Dämons.

Ein **Shakagra-Lager (10)** liegt nahe der Grabungen am **Feldherrenhügel (11)**, wo einst Pardonas Heerführer Garas-Fal Zerschmetterter-des-Lichts seine Befehle gab. Hier fanden die Nai Ashyrr kürzlich bei Ausgrabungen sein Zepter, sodass der Hügel voller Löcher ist. Bei den Grabungen wurden auch Teile einer

Ruine (12) freigelegt, von der jedoch ein Großteil noch im Eis steckt. Es handelt sich um den damals vom Aswa-Djalihd vereisten und durch die Magie der Elfen versteinerten Feldherrenunterstand.

Die finale Konfrontation im Wald


Wie die Episode im Versunkenen Wald ausgeht, richtet sich nach den Helden und deren Vorgehen:

- Je nachdem, wann die Helden eintreffen, haben die Shakagra entweder vor kurzem das Zepter entdeckt oder sind noch bei den Grabungen.
-  Eine zusätzliche Erschwernis, besonders wenn die Helden spät eintreffen oder sehr langsam vorgegangen sind, ist es, die Eishöhle unter dem Meeresspiegel langsam instabil werden zu lassen. Rinnsale bilden sich an den Eiswänden, von der Decke fallen immer öfter immer größere Eisbrocken hinab und zerschmettern das, was darunter am Boden steht (2W6 bis 5W6 TP).
- Um zum Feldherrenhügel vorzudringen, siehe **Der Weg zum Feldherrenhügel** auf Seite 66
- An der Ruine sollte es zu einem Kampf mit Lyndereel und dessen verbleibender Rotte kommen.





☛ Können die Helden die Shakagra besiegen und Lyndereel töten, erbeuten sie sein Himmelslicht Reinanyl (siehe 28) und das Zepter. Sie haben dadurch den Feind einer mächtigen Waffe beraubt und zudem Zeit gewonnen. Mehr dazu im Finale auf Seite 67.

☛  Wurden die Helden besiegt, lässt man sie zum Sterben zurück, während die Nai Ashyrr die immer instabiler werdende Höhle verlassen. Du kannst die Helden in einer spannenden Flucht durch die herabfallenden Eistrümmer entkommen lassen. Es ist auch möglich, dass einer der anderen Himmelslichtträger ihnen, durch den Bund der Himmelslichtträger alarmiert, zu Hilfe eilt, z. B. Wigbald von Baliho.

☛ Dank der Feldherrenkarte sollte den Helden nun zweifelsfrei das endgültige Ziel der Nai Ashyrr klar sein.

🏰 Lyndereel Schmerzweber, Zauberweber

Kurzcharakteristik: meisterlicher Zauberweber der Shakagra, gealtert, hager und dürr, Narben im Gesicht, gnadenlos und sadistisch, hart im Erdulden von Schmerz, den er freudig annimmt und Kraft daraus zieht
Motivation: Lyndereel ist loyaler Vertrauter Dhar'yilils. Er teilt ihren Auftrag zur Errichtung eines Nachtalbenreiches an der Oberfläche und ist darauf aus, seine

Das Zepter des Aswa-Djalihd

Dieses Shakagra-Artefakt haben die Nachtalben unter Pardonas Anleitung vor Jahrtausenden erschaffen. In ihm wurde die dämonische Essenz des Aswa-Djalihd gefangen, um sie in Teilen zu einem geeigneten Zeitpunkt zu entfesseln. Die Magische Analyse kann nach **Regelwerk** Seite 269 erfolgen.

Probe auf Magiekunde (Artefakte)

QS 1 – magisch mit mehr als 10 FP

QS 2 – ca. 15-18 FP

QS 3 – dauerhaft wirkendes Artefakt

QS 4 – Die Erschaffer gehörten der nachtalbischen Magietradition an.

QS 5 – Mittels eines mächtigen INVOCATIO-Rituals wurde die Teilessenz eines Dämons in diesem Zepter gefangen.

QS 6 – Das Zepter ist wegen der Präsenz darin schmerzhaft und niederhöllisch kalt. Es scheint von antielementarer Eismagie durchwirkt zu sein.

magischen Fähigkeiten zu erweitern. Mit fast wissenschaftlicher Neugier erforscht er den Schmerz, besonders gern auch an anderen Völkern.

Agenda: Lyndereel ist damit betraut, das Zepter des Aswa-Djalihd und die Himmelslichter zu studieren, wozu er eine eigene Kampfrotte unterstellt bekommt. Er studiert den Sternenhimmel nach Hinweisen auf den Versunkenen Wald und den Ort der Bannung des Dämons und gibt seine Informationen an Dhar'yilil weiter.

Funktion: Hauptgegner der Helden im Versunkenen Wald sowie Vertrauter von Dhar'yilil und Berater in magischen Angelegenheiten

Hintergrund: Erschaffen wurde Lyndereel einst als Gwenzanur aus einem jungen Elfen, der vom Dämon Atesh'Serun, einem Besessenheitsdämon des Namenlosen, beseelt war. Schnell sah er in Dhar'yilil eine Führungsgestalt, von deren Nähe er sich Gelegenheit erhoffte, seine Neugier und Faszination des Schmerzes zu stillen. Er ist daher einer ihrer frühesten und loyalsten Gefolgsleute.

Darstellung im Spiel: Lyndereel hat einen beunruhigend neugierigen Blick auf bisher unbekannte Wesen und Personen. Betrachte deshalb deine Spieler so, als **überlegtest du bereits**, auf welche Weise du ihren Helden wohl am meisten Schmerz zufügen könntest. Sprich mit leisem, bedrohlichem Unterton, als würde in dir ein Zorn lauern, den du nur mühsam unterdrücken kannst. **Überwältigen ihn seine lange unterdrückten Gefühle**, wechsle in ein bedrohliches Zischen oder schrilles Kreischen, das sich im Tonfall etwa an einer Mischung aus Schmerz, Wahn und dem Wutausbruch eines Kindes orientiert.

Schicksal: Lyndereel wird durch Heldenhand fallen. Eine gute Möglichkeit hierzu ist das Vorfinale am Versunkenen Wald, aber auch ein späterer oder früherer Zeitpunkt ist möglich.

Besonderheiten: Als Zauberweber nachtaltischer Tradition kann Lyndereel Zauber und Rituale wirken.

»Ich frage mich, wie sich das wohl anfühlt. Schmerzt es sehr? Ja?... Und jetzt?«

»Du wirst mir das Zepter niemals rauben! Niemals!«

Überleitung

Die Helden konnten eines der Mitglieder des Triumvirats bezwingen und von ihm das Himmelslicht Reinyr erbeuten. Du kannst an dieser Stelle einen weiteren Helden zum Himmelslichtträger machen.

Zudem wissen sie nun nicht nur um die Ziele der Nai Ashyrr, sondern konnten bei Erfolg auch das Feldherrenzepter des Garras-Fal erbeuten, wodurch die Shakagra dessen Macht bei der Schlacht um das Kaiser-Gerbald-Fort nicht einsetzen können.

Es ist aber auch möglich, dass Teile dieser Ergebnisse nicht erreicht wurden: Lyndereel könnte noch leben, das Zepter noch in Händen der Shakagra sein und schlimmstenfalls werden die Helden sogar in dem untermeerischen Hohlraum zum Sterben zurückgelassen. Die Helden sollten nun das Sorgenlied der Kette der Himmelslichter einsetzen, um alle anderen Himmelslichtträger zu warnen und ins **Kaiser-Gerbald-Fort** zu rufen. Ebenso sollten sie sich selbst schnell dorthin auf den Weg machen.

Lyndereel Schmerzweber

MU 16 KL 17 IN 15 CH 14

FF 13 GE 11 KO 10 KK 9

LeP 22 SK 4 AsP 43 ZK -1

KaP 0 AW 6 GS 8 INI 14+1W6

Schip 3

Sozialstatus: Frei

Sonderfertigkeiten: Verbotene Pforten

Sprachen: Asdharia III, Zhayad

Schriften: Isdira- und Asdharia-Zeichen, Zhayad-Zeichen

Vorteile: Hohe Astralkraft VII, Kälteresistenz, Zauberer, Zweistimmiger Gesang

Nachteile: Hitzeempfindlich, Lichtempfindlich

Kampftechniken: Dolche 7

Shakagra-Giftdolch: AT 9 PA 5 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE 0/0

Talente: Klettern 2, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 1, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 7, Verbergen 5, Einschüchtern 13, Menschenkenntnis 15, Überreden 12, Willenskraft 17, Magiekunde 16, Sphärenkunde 14, Heilkunde Wunden 12

Zauber: Analys Arkanstruktur 15, Bannbaladin 11, Blick in die Gedanken 9, Corpofesso 17, Corpofrigo 7, Disruptivo 6, Dunkelheit 11, Eigne Ängste 16, Höllenpein 17, Horriphobus 9, Invocatio Minima 10, Manifesto 10, Odem Arcanum 14, Schwarzer Schrecken 15

Rituale: Dschinnenruf 8, Elementarer Diener 12, Invocatio Maior 11, Invocatio Minor 12

Verzerrte Elfenlieder: Lied des Schmerzes 16, Sklavenlied 12

Ausrüstung: Kelmon (3 Portionen, **Regelwerk** Seite 243), Shakagra-Giftdolch



KAMPF UM DAS KAISER-GERBALD-FORT



Dieses Kapitel beschreibt die finale Konfrontation. Zunächst wird das **Kaiser-Gerbald-Fort** im Detail beschrieben, wo die finale Konfrontation mit dem Feind stattfindet.

Der Abschnitt **Vor der Schlacht** thematisiert die Ereignisse, die dort im Vorfeld des Angriffs der Nai Ashyrr stattfinden. Dazu gehören der Machtkampf um die Nachfolge der alten Festungskommandantin sowie die Erforschung der hochelfischen Relikte unter dem Fort.

Die Schlacht um das Fort beschreibt Taktiken, Szenen und Verlauf des Kampfes, um die finale Konfrontation zu gestalten, und im **Ausklang** wird darauf eingegangen, was nach dem Abenteuer geschieht.

Das Kaiser-Gerbald-Fort

»Einen frischen Hauch von Entdeckungsgeist verströmend liegt das mächtige Fort als letztes Fanal der Zivilisation stolzen Hauptes auf einem Hügel in der Jonsu-Steppe. Danach kommt nur noch weite Tundra, grenzenlos freies Land, verheißungsvolle Wildnis.«

—Mervik Siebling, Entdecker und Mitglied der Kaiserlich De-
rographischen Gesellschaft, 970 BF

»Welcher versoffene Kaiser hat denn diesen stinkenden Karenfladen von einem Fort hier in die Steppe gesetzt? Ich hätte mich ehrenhaft im Süden erhängen sollen, als es noch möglich war.«

—Alrik Birlwanger, strafversetzter Soldat, 1020 BF

Am Unterlauf des Frisund nahe Kela erhebt sich das hölzerne Kaiser-Gerbald-Fort auf einem einsamen Hügel aus der Tundra. Ein Halbbanner Soldaten der Reichsarmee zieht hier allmorgendlich das Greifenbanner auf. Die marode Festung bewacht die Handelsroute zur Bernsteinbucht, bietet firungläubigen Pilgern Obdach und bekräftigt den Anspruch der Kaiserin auf ihren klangvollen Titel „Protectorin der Nivesen und Norbarden“. Die Aufgaben des Forts bestehen in erster Linie darin, die Handelswege der Bernsteinbucht, Reisende und Pilger zu schützen sowie Forschungsreisenden als Ausgangspunkt für ihre Expeditionen zu dienen. Eine weitere nützliche Funktion hat das Fort aber auch als Verbannungsort für unbequeme oder abgeurteilte Adlige und die Strafversetzung von Soldaten und Offizieren. Ein knappes Dutzend Verbrecher aus hohem Hause vegetiert hier vor sich hin, zwar schlimmerer Strafe entronnen, aber weit fort von der Heimat dem Vergessen anheimgefallen.

Was weiß mein Held über das Kaiser-Gerbald-Fort?

Probe auf Geographie (Hoher Norden)

1 QS – Das Fort liegt am Unterlauf des Frisund. Dort sind Soldaten der Reichsarmee stationiert.

2 QS – Hauptaufgabe der Soldaten ist es, die Handelswege zu sichern und Reisenden sowie Pilgern Schutz zu bieten.

3 QS+ – Der Held verfügt über alle weiteren Informationen aus der obigen Beschreibung.

Probe auf Gassenwissen (Ortseinschätzung)

1 QS – Das Fort ist ein Sammelbecken für Strafversetzte und kriminelle Soldaten.

2 QS – Mit Sicherheit haben sich Machtstrukturen gebildet, die auf dem Recht des Stärkeren mit der größten Anhängerschaft aufbauen.

3 QS – Die Kommandantin hat die Zügel zwar fest in der Hand, ist aber steinalt und mehr tot als lebendig. Es konkurrieren mehrere Gruppen um ihre Nachfolge.

4 QS+ – Bis ein kaiserlicher Befehl zur Festsetzung der Nachfolge hierher dringt (wenn überhaupt), wird diese wahrscheinlich intern geregelt sein. In Gareth wird man die Wahl dann wohl nur bestätigen.

Probe auf Geschichte (Hoher Norden)

1 QS – Das Fort wurde zur Zeit Kaiser Valpos (um 900 BF) errichtet.

2 QS – Seitdem geht es stetig bergab. Vom einstigen Kaiser-Gerbald-Regiment (500 Soldaten) ist lediglich ein Halbbanner (25 Soldaten) aus Strafversetzten geblieben.

3 QS – Die Festung steht auf den Grundmauern einer uralten Ruine unbekannter Herkunft. 1028 BF wurde bei einer Heeresreform das Kaiser-Gerbald-Regiment schlicht vergessen – was Bände über dessen Stellenwert im Reich spricht.

4 QS – Womöglich steht das Fort auf den Grundfesten einer alten Hochelfenfeste.

Probe auf Kriegskunst (Belagerung)

1 QS – Die erhöhte Lage und die Holzpalisaden auf den Grundmauern aus Stein bieten guten ordentlichen Schutz, die hölzernen Tore sind recht gut zu halten.

2 QS – Aber der Zustand des Forts ist nicht gut und die Shakagra stärker als übliche Feinde. Die Umwehrung aus Holz ist nicht gegen Feuer, elementare Magie oder Dämonenmacht gefeit.

3 QS – Am besten geschützt ist das Offiziersareal im Nordosten. Der hohe Turm und die östliche Ausfallpforte sind taktisch sehr gut nutzbar, um Fernkampf- bzw. Flankenangriffe durchzuführen und den Ansturm des Feindes aufzuhalten.

4 QS – Der Südwestturm und der schlammige Waldboden davor am Boronanger sind ein Schwachpunkt. Hier sind

die Grundmauern schwach und die Umwehrung nahezu unterspült. Auch an anderen Stellen ist die Grundmauer bröckelig und sollte dringend ausgebessert werden.

Oberirdische Anlage

Wehranlagen

Die rechteckige Grundform des Forts ist von einer Umwehrung aus dunklem Holz mit überdachtem Wehrgang umgeben. An drei der vier Ecken des Forts überragen Turmhäuser diesen um knapp 3 Schritt, im Nordosten ragt der **Hohe Turm (16)** noch höher. An mehreren Stellen führen Treppen zum Wehrgang hinauf, und zwei **Tore (01|A)** erlauben den Zutritt im Norden und Süden. An der Ostmauer führt eine kleine, verriegelte **Pforte (01|B)** hinaus, die für Ausfälle und zum Wasserholen aus dem Frisund genutzt werden kann.

Gemeinbereich

Der größte Teil des Forts wird von den für alle Soldaten zugänglichen Gebäuden auf dem **Hof (02)** eingenommen, der als Verbindungsweg, für Appelle und das Hisen des Greifenbanners dient. Er ist schneebedeckt und mit Fußspuren der Fortbesatzung übersät.

Die **Latrinen (03)** bestehen aus alten Steinbänken mit Löchern. Obwohl sie überdacht sind, ist es kalt und aus der darunterliegenden **Latrinengrube (U04)** stinkt es trotz der Kälte fürchterlich.

In der **Küche und Speisestube (04)** findet das Gemeinschaftsleben statt. Der große, dunkle Speisesaal mit Dachgebälk dient auch für Versammlungen und weist eine Tafel für Offiziere am Stirnende auf. Ein Kamin sorgt stets für wärmendes Feuer.

In der Küche im Ostteil des Gebäudes werden Speisen von Meister **Curthan** (48 Jahre, erfahrener Feldkoch, was immer er kocht, schmeckt wie Karen, erschlug angeblich einen Fähnrich, dem sein Essen nicht schmeckte) zubereitet. Am Hinterausgang der Küche ist ein großer Haufen mit Essensresten, in dem sich Ratten und Ungeziefer tummeln. Stufen führen in den **Weinkeller (U 01)**, von wo aus man zum **Vorratskeller (U02)** und zur **Schlachterei (U03)** gelangt.

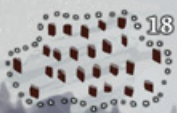
Als das Fort im Jahr 900 BF gebaut wurde, dachte Kaiser Valpo noch an Annehmlichkeiten wie Schwitzbäder, doch spätestens nach dem Versagen der Wasserversorgung verloren die Soldaten das Gespür für solche Feinheiten des Lebens. Die Alten Bäder verkamen zu Lagerschuppen, Latrinen, zwischenzeitlich zu einem Feldbordell und werden nun als **Lazarett (05)** genutzt. Betreut wird es von **Ugo** (50 Jahre, Bär von einem Mann, zupackend, ohrfeigte einen Offizier), einem ehemaligen Bader, der die anatomischen Werkzeuge zum Zahnreißen, Brüche schienen und Knochen zersägen bedient. Unter dem einst hübschen, aber kaum mehr erkennbaren Mosaikboden liegt der **Thermenkeller (U05)** mit lange vergessenen Heizkellern und die **Abwasserkanäle (U06)**.

Die Besatzung des Forts ist keine Kavallerieeinheit, doch werden in den **Stallungen (06)** einige wenige Reittiere

FRISUND



- 01|A Tore und Torhäuser
- 01|B Pforte
- 02 Hof
- 03 Latrinen
- 04 Küche und Speisestube
- 05 Lazarett
- 06 Stallungen
- 07 Nordbaracke
- 08 Südbaracke
- 09 Getreidespeicher
- 10 Schmiede
- 11 Praiostempel
- 12 Innere Wehranlage
- 13 Gefängnisgebäude
- 14 Principia (Stabsgebäude)
- 15 Praetorium (Wohngebäude der Kommandantin)
- 16 Hoher Turm
- 17 Bibliothek
- 18 Boronanger



(OBERIRDISCH)
KAISER-GERBALD-FORT



KAISER-GERBALD-FORT
(UNTERIRDISCH)



- U01 Weinkeller
- U02 Vorratskeller
- U03 Schlachtereie
- U04 Latrinengrube
- U05 Thermenkeller
- U06 Abwasserkanäle
- U07 Bibliothekskeller
- U08 Fluchttunnel
- U09 Kellerzellen
- U10 Waffenkammer
- U11 Lagerraum
- U12 Kellerbad
- U13 Kuppelbau
- U14 Simia-Heiligtum
- U15 Pyr-Heiligtum
- U16 Nordbaracken-Keller
- U17 Südbaracken-Keller
- U18 Zerzal-Gruff



versorgt. Zwei Schlitten und eine uralte, ausgeplünderte Kutsche stehen in einer Ecke. Die Aufsicht hat *Galtraud* (34 Jahre, selbstbewusst, stark und unnahbar, weshalb ihr Name verballhornt wird zu „an die sich kein Gaul traut“, tötete aus Versehen einen aufdringlichen Soldaten ihrer Reitereinheit).

In der **Nordbaracke (07)** und der **Südbaracke (08)** schlafen die Soldaten. Im Erdgeschoss stehen einfache Wohnmöbel, eine Leiter führt auf den Dachboden mit den Schlafpritschen.

Im **Getreidespeicher (09)** lagern Korn und andere Vorräte wie Hartwurst, getrocknetes Robben- und Karenfleisch oder Trantöpfe. In einem kleinen Teil des Gebäudes sind im Winter auch einige Hühner und Ziegen untergebracht.

In der nach Süden offenen **Schmiede (10)** werden Waffen, Werkzeug und Rüstungen ausgebessert. Hier hängen auch eine Unzahl alter, rostiger Zangen, Scheren und andere Werkzeuge für verschiedene Handwerke wie Sattler, Schuster und Plättner. Meisterin *Sagitta* (37 Jahre, erfahrene Schmiedin, weißblonde, kurzgeschorene Haare, Geheimnisverräterin) hat die Aufsicht.

Im **Praiostempel (11)** aus Stein mit der hübschen Kuppel sieht sich lediglich der Laienprediger **! Praiowin** (40 Jahre, hochroter Kopf, stets aufgereggt, steigert sich in seine Predigten hinein, wegen Stiftung von Unfrieden hierher versetzt) für den Tempeldienst verantwortlich. Er hält praiostags seine belächelten Predigten, denen die Soldaten als willkommene Unterhaltung beiwohnen und sich lauthals amüsieren.

Die Werte der Soldaten findest du auf Seite **82**.

Innere Wehranlage (12)

Im Nordostteil des Forts trennt eine innere Umwehrung mit einem Tor samt Torhaus den Gemeinbereich vom Offiziersbereich ab und bietet damit zugleich einen möglichen Rückzugsort in Kämpfen.

Offiziersbereich

Hier sind Offiziere und Gäste des Forts unter sich.

Das unterkellerte **Gefängnisgebäude (13)** dient als Gefängnis für die Verbannten. Je nach Einfluss der Gefangenen ist einigen sogar die freie Bewegung im Offiziersbereich gestattet.

Der komfortable oberirdische Teil enthält Wohnstuben mit Kamin und fellbedeckten Betten für höher gestellte Verbannte wie *Mandor Rattentöter* (Seite **80**) und *Gilwina von Streitzig* (Seite **81**).

In der **Principia (14)**, dem Stabsgebäude, residieren die Offiziere:

! Tannfried von Hundgrab (Seite **81**), Leutnant

! Dankward Bochsans (45 Jahre, dumm wie Selemer Sauerbrot, wurde übertölpelt und bekam einen Bierdiebstahl in die Schuhe geschoben), Weibel

! Arba von Grassing (27 Jahre, Träumerin, romantisch-rondrianischen Idealen anhängend, die sie einmal zu oft ihre Pflichten vergessen ließen, schreibt heroische Heldengedichte), Bannerträgerin
Über eine Treppe erreichbar ist das **Kellerbad (U12)**.

Im **Praetorium (15)** leben die Kommandantin *Madalieb von Bilsbrück* (Seite **80**) und ihr Kämmerer **! Artan** (26 Jahre, wohlgeformt, hat die erniedrigende Arbeit für Madalieb satt und verabscheut sie, ist aus Kela zwangsrekrutiert worden). Das große Haus hat viele ungenutzte Zimmer, die übrigen sind warm und voller Felle und Trophäen. Über Stufen erreicht man den **Lagerraum (U11)**.

Der trutzigste und am besten befestigte Ort des Forts ist der nordöstliche **Hohe Turm (16)**. Gebaut aus altem, fast feuerfestem Holz überragt er alle anderen Türme um und ist mit Schießscharten versehen. Er dient als letzter Rückzugsort bei Gefechten. Im Inneren liegen ein Treppenhaus, das auch hinab in eine **Waffenkammer (U 10)** führt.

Im Sammelsurium der **Bibliothek (17)** liegen unsortierte Schriften, in die *Astrosius* (25 Jahre, hager und schwach, ängstlich, gutmütige Leseratte; kann kaum seinen Schild halten, weshalb er als unnütz eingestuft und strafversetzt wurde) nach dem Alterstod seines Vorgängers Ordnung zu bringen versucht. Eine Treppe führt in den **Bibliothekskeller (U07)**.

Funde in der Bibliothek

Mit Hilfe von *Astrosius* oder auf eigene Faust können die Helden hier einige Funde machen:

- Tagebücher von Entdeckungsreisenden; Falls sie nicht ohnehin seine Leiche gefunden haben, finden sich hier auch die Aufzeichnungen des Forschungsreisenden *Firumberto* (Seite **51**).
- Märchensammlungen, die noch offene Wissenslücken schließen können.
- Chroniken und Archive, Truppenverzeichnisse, Soldlisten, die den Niedergang des Forts gut widerspiegeln; Es mag auffallen, dass es überdurchschnittlich häufig von Krankheiten, Aufständen, Mord und Intrigen heimgesucht wurde. • ○ • • • • •
- Schriftfunde von ausgeraubten Siedlern, Nivesen und Norbarden, sogar Teile einer norbardischen Familienchronik (*Alaani*: Seffer Manich)
- einige uralte Schrifttafeln, die man in Mauerresten und dem Schutt der Barackenkeller fand; Sie tragen verschnörkelte Asdharia-Zeichen, die Andion zu hochelfischer Zeit mit allen damaligen Gebäuden beschreiben (siehe Abschnitt **Unterirdische Gewölbe**). Anhand dieser Fragmente können die Helden Lage und Aufbau der Hochelfenfeste in etwa rekonstruieren.

Um das Fort herum

Der mitten in der Steppe liegende **Hügel** fällt zum Fluss hin steil, zu den anderen Seiten hin sanfter ab. Die **Landstraße** führt von Süd nach Nord durch das Fort und weist an mehreren Stellen uralte, noch aus der Hochelfenzeit stammende Pflastersteine auf, ist sonst aber eine Schlamm- oder Schotterpiste. Südwestlich

• Grund ist der schädigende Einfluss des Giftigen Geistes (Seite **76**).

erstreckt sich ein **Wald**, östlich der zugefrorene Fluss **Frisund**. Verstorbene Soldaten werden auf dem **Boronger (18)** am Waldrand begraben und ihre Gräber mit Boronsrädern versehen. Kein Borongeweihter kümmert sich um die Segnungen.

Unterirdische Gewölbe

Die gestrichelten Markierungen auf der Karte zeigen an, wie die hochelfischen Gebäude der Festung Andion vor tausenden von Jahren platziert waren:

- ☛ der ehemalige Palas (im Nordosten)
- ☛ die beiden Tore (Norden und Süden)
- ☛ vier Türme (alle Ecken)
- ☛ das Militärgebäude (im Westen)
- ☛ der Tempelbereich (zentral)

Keller unter der Küche und Speisestube (04)

Der längliche **Weinkeller (U01)** ist über eine Treppe aus der Küche zugänglich. Er ist gefüllt mit Fässern und Kisten sowie einer alten Schnapsbrennerei aus Zeiten Kaiser Valpos, deren Bedienung keiner der Soldaten beherrscht.

Im **Vorratskeller (U02)** lagern Speisen und Kräuter, darunter auch 20 Anwendungen Gulmond-Tee und 12 Phiolen mit Wirselskraut-Trunk (siehe **Regelwerk** Seite 345-346).

In der **Schlachtere (U03)** finden Schlachtungen von Schweinen, geraubten Karenen und anderen Tieren statt. Von der Decke hängen Ketten, an denen das Schlachtvieh zum Ausbluten aufgehängt wird. Das Blut fließt dadurch, dass der Steinboden schräg angelegt ist, zu einem Abfluss im Norden des Raums, über dem ein Gitter liegt, durch das man zum **Thermenkeller (U05)** gelangen kann.

Abwasser-Kanalsystem

Als Kaiser Valpo das Fort errichten ließ, entwarfen seine Architekten ein Abwassersystem, das das Gefälle vom Hügel zum Fluss hin ausnutzte. Heute wartet es niemand mehr und es ist marode und rattenverseucht. Einst sollte die **Latrinengrube (U04)** Fäkalien zum Fluss befördern. Da dies nicht mehr funktioniert, füllt sich die Grube heute immer wieder, bis sie fast überquillt. Als Strafarbeit müssen ungehorsame Soldaten durch die Löcher in der Latrinensbank hinabsteigen und den Unrat hinausschaufeln. Man ist fürchterlichem Gestank, Ratten und bis zu schulterhohen Exkrementen ausgesetzt. Dass ein schmaler Schacht zum **Thermenkeller (U05)** führt, interessiert sie dabei wenig. Einst wurde in diesem Torf und Holz verbrannt, um das Wasser in den damals darüber liegenden Bädern zu erhitzen. Der Zugang von dort wurde zugemauert. Würde man durch den Boden des heutigen **Lazaretts (05)** brechen, käme man hierhin.

Weiterhin führen die **Abwasserkanäle (U06)** aus mehreren Räumen hier durch und weiter zum Fluss. Den Verlauf dieser steinernen, halbrunden Gänge kannst du der Karte entnehmen. Sie sind breit genug für eine gebückt stehende Person und sind zum Teil knietief mit

Wasser, Fäkalien oder Blut (bzw. einem Gemisch daraus) geflutet. Sie sind über den Abfluss der **Schlachtere (U03)**, ein Latrinensloch über der **Latrinengrube (U04)** oder den Abfluss des **Kellerbads (U12)** in der **Principia (14)** erreichbar. Sie verlaufen abschüssig durch den **Thermenkeller (U05)** und von dort etwa 20 Schritte weiter bis zum Fluss. Die letzten 3 Schritte zum Fluss hin liegen unter Wasser.

Zugang zum Kanalsystem

Das System ist den heutigen Soldaten nicht groß bekannt. Für die Helden aber ist es interessant, es zu erforschen: Nicht nur ist der Einstieg in die **Abwasserkanäle (U06)** vom Fluss aus eine Möglichkeit für die Nai Ashyrr, in die Festung einzudringen, die Gänge sind außerdem ein Einstiegspunkt für Erkundungen der hochelfischen Überreste im Inneren des Hügels.

Die Helden könnten auf das System aufmerksam werden, wenn sie sich fragen, wie genau das Blut der **Schlachtere (U03)**, die Fäkalien der **Latrinengrube (U04)** oder das Wasser des **Kellerbads (U12)** abfließen.

- ☛ Eine Probe zur Einschätzung auf *Steinbearbeitung (Maurerarbeiten)* könnte sie z. B. darauf aufmerksam machen.
- ☛ Ein befragter Soldat, der einmal die Latrinen säubern musste, wird den schmalen Schacht nach Norden erwähnen.
- ☛ Durch den Abfluss in der Schlachtere kann man sich zwängen, wenn man das Gitter entfernt.
- ☛ Der Ausgang des Kanalsystems im Fluss kann mit einer gelungenen Probe auf *Schwimmen (Tauchen)* –1 von beiden Seiten durchtaucht werden, wenn man ein Loch ins Eis des Frisund bricht oder schmilzt.

Der geheime Fluchttunnel (U08)

Für die Offiziere des Forts wurde ein schmaler Fluchttunnel angelegt. Es gibt drei Geheimgänge, die jeweils durch das Drücken einer Steinwand mit Muskelkraft geöffnet und verschlossen werden können.

Wer das Wandstück untersucht, findet bei gelungener Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* die schmalen Ritzen, die die Tür vom Rest der Wand absetzen. Sie kann mit einer gelungenen Probe auf *Kraftakt (Drücken & Verbiegen)* binnen kurzer Zeit so weit geöffnet werden, dass man hindurch schlüpfen kann. Die Türen liegen im Osten des Bibliothekskellers (U07), an der Westwand des Verbindungsgangs zwischen Kellerzellen (U09) und Waffenkammer (U10) sowie an der Nordwand des Lagers (U11) unter dem Praetorium.

Die Einzeltunnel führen, wie auf dem Plan dargestellt, zusammen und treten, gut versteckt hinter Büschen, am Nordhang an die Oberfläche. Der Ausgang ist bei genauer Untersuchung des Hangs mit gelungener Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* –2 zu finden.

Natürlich ist er auch ein möglicher Geheimweg in die Festung. Die Bewohner des Offiziersgeländes kennen den Fluchttunnel und seine Zugänge, die Soldaten nicht.



Wolfsratte

Gewicht: 0,5 bis 1,5 Stein

MU 10 KL 10 (t) IN 14 CH 11

FF 11 GE 13 KO 6 KK 10(k)*

LeP 5 AsP – KaP – INI 12+1W6

VW 7 SK 1 ZK 2 GS 6

Biss: AT 10 TP 1W3(+Krankheit)** **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II / Angst vor Feuer II

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss; Rüstungsschutz, der durch Kleidung und Rüstungen zustande gekommen ist, kann ignoriert werden, wenn die AT der Wolfsratte gelingt und die Verteidigung des Ziels misslingt. Magischer oder natürlicher Rüstungsschutz kann nicht umgangen werden und schützt weiterhin, auch wenn man mit der Sonderfertigkeit den zusätzlichen externen RS umgehen kann. Die Attacke ist um 2 erschwert.)

Talente: Klettern 10, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 2, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 10, Verbergen 7, Einschüchtern 2, Willenskraft 2

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Kampfverhalten: Wolfsratten attackieren Menschen gelegentlich aus dem Hinterhalt und versuchen, ungeschützte Stellen anzugreifen.

Flucht: Verlust von 50% der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 4 LeP, 3 LeP, 2 LeP, 1 LeP

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Es sind Tiere des Namenlosen.
- **QS 2:** Sie ziehen sich bei Feuer meistens zurück.
- **QS 3+:** Wolfsratten übertragen Krankheiten.

Sonderregeln:

*) Das k spiegelt wieder, dass es sich bei der Ratte um ein kleines Tier handelt, dessen KK der eines Helden immer unterlegen ist. Der angegebene Wert kann aber für Proben genutzt werden.

) **Krankheit: Wolfsratten können Krankheiten übertragen.

Für je volle 10 SP durch sie wird mit 1W20 gewürfelt: 1-16 (keine Krankheit), 17 (Lutanas), 18 (Sumpffieber), 19-20 (Tollwut). Ist der Held infiziert, muss er eine Krankheitsprobe ablegen (siehe **Regelwerk** Seite 343).

Tollwut: Schluckbeschwerden, Atemnot, Fieber, Wahnvorstellungen und Raserei-Anfälle (Bluttausch pro Stunde bei 1 auf W20), Stufe 6, Dauer: 7 Tage / 3 Tage, Schaden: ab dem dritten Tag 1 Stufe Verwirrung und 2W6+2 SP pro Tag / ab dem dritten Tag 1 Stufe Verwirrung, dazu 1W6+1 SP pro Tag, Behandlung: Bettruhe und Fieberfürsorge (1 SP weniger pro Tag), Gegenmittel: Einnahme einer Dosis von Joruga-Öl schützt für 4 Monate vor einer Infektion, 3 Anwendungen innerhalb von 4 Stunden nach dem Biss senken das Risiko (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 129/172).

Panik vor Feuer: Wenn die Wolfsratte mit einer größeren Menge von Feuer konfrontiert wird (etwa Fackelgröße), flieht sie bei 1-3 auf dem W6.

Meute: Wolfsratten, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Ratte in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).



Wolfsratten

Wo Menschen leben und Unrat anfällt, leben Ratten. Die Nager werden jedoch nicht selten auch als Sendboten und Diener des Namenlosen interpretiert. Die Helden können überall im Gewölbe auf Rattennester (2W6+6 Tiere) stoßen, vor allem im Kanalsystem.

Wolfsratten sind besonders bössartig. Sie werden über einen halben Schritt lang, sind dunkel behaart und aggressiv. Während der Schlacht um das Fort rotten sie sich – begünstigt durch das Wirken des Namenlosen – zu einem Riesenrudel von 3W20+100 Tieren zusammen (Seite 91).

Ehemaliger Palas

Der hochelfische Palas lag unter dem Offiziersbereich, sodass man heute in dessen Kellern teilweise noch die Außenmauern der alten Elfenruinen erkennen kann. Im **Bibliothekskeller (U07)** lagern weitere Schriften, die wegen des modrigen Klimas in fürchterlichem Zustand sind. Er lässt sich über eine Treppe von der **Bibliothek (17)** erreichen und ist über eine Tür mit dem **Kellerbad (U12)** verbunden.

In den aneinander gereihten **Kellerzellen (U09)** unter dem **Gefängnisgebäude (13)** wird das halbe Dutzend Gefangener gehalten, das keine Vorzugsbehandlung genießt. Sie vegetieren vor sich hin und fristen ein elendes Dasein.

Über einen Verbindungsgang erreicht man die **Waffenkammer (U10)** unter dem **Hohen Turm (16)**. Manche Kommandanten der Vergangenheit – auch Madalieb selbst – haben das Arsenal als willkommene Einnahmequelle gesehen. Waffen wurden an jeden verkauft, der bezahlen konnte, sodass die Bestückung heute sehr überschaubar ist. Doch es finden sich einige historisch interessante Stücke, einige Standardwaffen für Soldaten (Speere, Schwerter, Säbel, Rüstplatten, Helme) und sogar das eine oder andere Nützliche für Belagerungen. Eine Treppe führt hinauf ins Erdgeschoss des Turmes, die Ostwand wirkt brüchig und besteht mehr aus Erdrich denn aus festem Stein.

Im **Lagerraum (U11)** lagern die persönlichen Vorräte der Kommandantin. Die Nordseite ist mit stark verwitterten Reliefs geziert.

Unter der **Principia (14)** liegt ein **Kellerbad (U12)**, in dem die Bewohner des Offiziersgeländes ein warmes Bad nehmen können, wenn sie Wasser vom Fluss heranschaffen und in einem Bottich erhitzen lassen. Das in den Boden eingelassene Bad ist aus dem Stein der Umgebung gefertigt und verfügt über einen verschließbaren Abfluss. Die Westwand daneben ist mehrfach ausgebessert und neu verputzt worden.

Eine gelungene Probe zur Einschätzung auf *Steinbearbeitung (Maurerarbeiten)* ergibt, dass sie vom Wasser des Bades angegriffen und deshalb immer wieder überputzt wurde. Sie ist heute eher bröckelnder Mörtel als massiver Stein und kann durchbrochen werden (siehe **Zugang zum Sakralbau**, Seite 76).

Fundstücke im Fort

Hochelfische Reliefs

Im **Lageraum (U11)** und dem **Kellerbad (U12)** sind Spuren stark verwitterter Reliefs zu erkennen. Untersuchen die Helden sie, können sie in archäologischer Kleinstarbeit einige Entdeckungen machen:

- Ein Kartograph kann durch eine gelungene Probe auf *Geographie (Kartographie)* eine strategische Karte mit plastisch herausgearbeiteten Höhenzügen und flachen Meeren und Ebenen erkennen. Sie bildet das Gebiet um die Bernsteinbucht ab, inklusive der Insel Tir-Logh-Càrn und einigen Punkten, die Elfenstädte, Mauern (auch jene Elfenruine von Seite 25), Truppen oder unkenntliche Markierungen darstellen könnten.
- Einzelne Szenen einer Schlacht sind sichtbar: Elfenkrieger in filigranen Rüstungen bekämpfen die Heere Pardonas, hinter ihnen eine Festung mit einer Kuppel in der Mitte, vor ihnen Shakagra-Krieger mit leeren Augen.
- Eine verblichene Inschrift in Asdharia kann von einem Kundigen der Sprache (auch Khydaka) entziffert werden. Sie beschreibt die Bannung des Dämons Aswa-Djalihd und erwähnt seinen schädigenden Einfluss („giftiger Geist“, *Asdharia: Aswitaar*), der aber durch den Tempel gebannt sein soll:

*Zerzäl, lass die Toten nun ewig ruhen vom
furchterlichen Kampf der Entscheidung,
Nartt aber gib künftig den Lebenden in der Schlacht die Gewissheit,
dass Aswa Djalihd nicht eisig zerreißen wird ihr Licht
noch erfrieren den Geist.
Denn nun endet die Nacht und gut ist's, den Tage zu preisen.
Der Dämon lieget in Stein gebannt, und sobald der Morgen sich rötet,
formet Pysr Standbild voll Bannmagie sich zum Abbild
des kalten Geistes und sperrt ihn ein.
Sein Kerker wird sein die Kuppel zu Ehren der Götter,
die da sind, die da waren und die da sein werden.
Im Herzen Andlons als Zeichen des Sieges, im Gedenken der Toten,
als Mahnung der Lebenden,
wird sichtbar sein die steingewordene Kälte des Aswa Djalihd.
Möge das Standbild der Macht seine Essenz bannen,
möge der Schutz der Götter seinen giftigen Geist auf immerdar lähmen.*

In der Waffenkammer

- Eine erfolgreiche Probe zur Einschätzung auf *Steinbearbeitung (Maurerarbeiten)* eröffnet den Helden, dass die Ostwand durch Hochwasser so stark beschädigt wurde, dass sie einstürzen könnte. Bei einer gelungenen Probe auf *Kriegskunst (Belagerung)* wird das als Schwachpunkt erkannt: Kämpfe am Turm könnten dem Feind einen Zugang öffnen.
- Die Helden können sich mit alten Waffen ausrüsten, deren Werte du dem Grundregelwerk entnehmen kannst. Geweihte, sehr seltene oder kulturspezifische Waffen findet man hier jedoch nicht.
- Eine ausrangierte leichte Rotze, eine Belagerungswaffe, die mittels verdrillten Seilen Kugeln verschießen kann, ist hier eingelagert. Sie müsste repariert werden und könnte dann, mangels Eisenkugeln, immerhin Säckchen mit Metall- und Steinsplintern verschießen, den sogenannten Hagelschlag. Zur Reparatur ist eine *durchschnittliche* (7 erlaubte Proben) *Sammelprobe auf Holzbearbeitung (Zimmermannsarbeiten)* mit 6 QS sowie *Metallbearbeitung (Grobschmiedarbeiten)* mit 4 QS, 6 Stunden, nötig. Ein Schuss wird mit *Armbrüste* (Schwert um 4) ausgeführt, der Schaden beträgt 3W6+4 TP für alle Lebewesen in einem Radius von 2 Schritt um den Einschlagsort.

Ehemaliger Sakralbau

Dieser Bereich ist seit Jahrtausenden versiegelt. Unter einer Kuppel, die Dank hochelfischer Baukunst bis heute dem Erdreich darüber widerstanden hat, liegt ein Hohlraum, der Teile eines ehemaligen hochelfischen Sakralbaus beherbergt.

Zugang zum Sakralbau

Zwar gibt es Hinweise auf ein elfisches Erbe des Forts, der Fund des Sakralbaus aber gibt tiefe Einblick in die damalige Zeit – und zum Ort der Bannung des Aswa-Djalihd. Die Helden können die Zugänge im Verlauf der Vorbereitungen auf den Angriff der Shakagra entdecken, ansonsten werden die Shakagra es tun.

Die Zugänge müssen mit geeignetem Werkzeug freigelegt werden:

- Vom **Kellerbad (U12)** aus genügen Spitzhacken und eine Probe auf *Kraftakt (Stemmen & Heben)*, um die etwa 1-2 Schritt brüchige Wand abzutragen.

- Der Zugang vom **Nordbaracken-Keller (U16)** führt durch 4 Schritt Gestein. Es muss mit Hacken, Schaufel und Stützen ein Tunnel angelegt werden, was eine *durchschnittliche* (7 erlaubte Proben) Sammelprobe auf *Steinbearbeitung (Steine Brechen)*, 8 Stunden, erfordert.
- Ähnliches gilt für beide Durchbrüche zum **Simia-Heiligtum (U14)**. Die Verbindung zum **Kuppelbau (U13)** kann durch *Kraftakt (Stemmen & Heben)* -2 zum Einsturz gebracht werden oder durch einen Tunnel und eine *einfache* (10 erlaubte Proben) Sammelprobe auf *Steinbearbeitung (Steine Brechen)*, 3 Stunden.
- Vom **Thermenkeller (U05)** her ist eine *schwere* (5 erlaubte Proben) Sammelprobe auf *Steinbearbeitung (Steine Brechen)*, 8 Stunden, nötig.

Die Decke des **Kuppelbaus (U13)** wird von einer Kuppel mit 10 Schritt Durchmesser gebildet. Einst lag sie höher und bildete die Decke eines hochelfischen Tempels, ist aber in die Tiefe gestürzt oder abgesunken, sodass darunter jetzt ein Hohlraum liegt, der an der höchsten Stelle 4 Schritt hoch ist, an den Außenwänden nur etwa einen. Der Raum ist übersät mit verblichenen Fresken aus der Götterwelt des hochelfischen Pantheons. Alte Elfen treten zurück ins Licht, aus dem ihr Volk einst in die Wirklichkeit kam, werden zu Göttern und wachen über das Hochelfenvolk. Alles ist Harmonie, Kreislauf, Werden und Vergehen. Das von zwei Seiten durch Trümmer eingeschlossene **Simia-Heiligtum (U14)** ist nur von Kennern (Probe auf *Götter & Kulte (Hochelfenpantheon)* -1) noch als solches erkennbar. Eine Treppe führt hinauf, endet aber vor massivem Stein.

Das wie eine Flamme geformte **Pyr-Heiligtum (U15)** diente der Verehrung des Gottdrachen als Herr der Elemente, hier speziell des Feuers. Die vier steinernen Seitenaltäre sind den vier Elementen Feuer, Wasser, Humus und Luft gewidmet. Der ganze Raum ist von Reliefs übersät, die Flammen darstellen, zwischen denen aber auch Asdharia-Zeichen eingemeißelt sind.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im schummrigen Licht betretet ihr den Raum, der sich wie eine Flamme nach hinten verjüngt und über und über mit Feuerreliefs übersät ist. Die einzelnen Feuerzungen seines Grundrisses bilden Nischen, in denen kunstvoll Altäre eingelassen sind. Offenbar handelt es sich um einen Tempelraum.

Was aber so gar nicht in einen Tempel passt, ist die hässliche Statue in seiner Mitte, die den Saal beherrscht. Was einst wie ein Drache ausgesehen haben mag, ist grässlich verformt, geschmolzen oder vielleicht durch Frost gesprengt und in bizarren Formen wieder erstarrt. Es mag Zufall sein, doch die Augen der Statue blicken mit einer Kälte und Gnadenlosigkeit auf euch herab, die denen der Shakagra in nichts nachsteht.



Das hochelfische Pantheon

Die Hochelfen verehrten ein Pantheon weniger Hauptgötter, die wichtige Prinzipien repräsentierten. Ihnen wurden Tempel errichtet, sie wurden in Gottesdiensten, Gebeten und von Priestern verehrt, bevor die Elfen sich von ihnen abwandten.

- Nurti:** Hauptgöttin der Hochelfen und Göttin des Lebens, Schöpferin der Welt und Mutter der anderen drei Hauptgötter
- Zerzal:** eine vernichtende, zerstörende Gottheit mit den Aspekten Krieg, Kampf, Jagd, Tod und Ende; Der Luchs gilt als heiliges Tier und geisterhafte Lyncide bewachen die Tempel Zerzals.
- Pyr / Pyr'Dakon:** ein Alter Drache und Herr der Elemente Wasser, Feuer, Luft und Erde; Er ermöglichte den Bau der elementaren Städte der Hochelfen. Unter den Menschen ist er als der goldene Drache Pyrdacor bekannt und gefürchtet.
- Orima mit-dem-Sternenmal:** einst eine Königin der Hochelfen; Sie gab ihr Augenlicht auf und wurde nach ihrer Entrückung als Schicksalsgöttin verehrt, die zufällig Leid und Glück verteilte.

Wie die Entstehung Orimas zeigt, strebten die Hochelfen auch selbst, manche würden sagen aus Hochmut, die Göttlichkeit an. Neben Orima gab es weitere Hochelfen, die zu Göttlichkeit fanden oder sich verehren ließen:

- Simia der-aus-dem-Licht-trat:** Der legendäre erste König und Heerführer der Hochelfen trat als erster Elf aus dem Licht und herrschte Jahrtausende lang umsichtig über sein Volk. Erfindungsreichtum und Erneuerung werden ihm als Aspekte zugeordnet. Auch andere Völker verehren Simia mit wechselndem Geschlecht als göttliche, wenn auch nicht zwingend elfische Entität.
- Pardona:** Die einst vom Pyrdacor und Orima geschaffene Hochelfe verfiel dem Namenlosen, schwang sich selbst zur leibhaftigen Göttin empor und übernahm vor Jahrtausenden die Macht im Himmelsturm, der elementaren Stadt des Eises. Bis heute herrscht sie über die Shakagra, die sie einst selbst aus Hochelfen und Dämonen erschuf.

Hochelfisches Militärgebäude

Diese Kellerräume (Plannummer **U16** und **U17**) liegen unter den **Baracken (07 und 08)** und wurden bei Errichtung des Forts aus dem Boden gegraben. Es kam hier immer wieder zu Einstürzen, sodass sie heute eine

unregelmäßige Form haben und wenig fachmännisch abgestützt wurden. Aus dem Erdreich dringen oft Ratten und es ist unangenehm feucht.

Die eingestürzte Verbindung der Keller könnte durch eine *einfache* (10 erlaubte Proben) Sammelprobe auf *Steinbearbeitung* (*Steine Brechen*), 3 Stunden, reaktiviert werden, aber es gibt wenig Grund dazu.

Den **Nordbaracken-Keller (U16)** erreicht man über eine Treppe. Hier lagern Kisten, alte Möbel und Plunder. Im Osten ist der Raum besonders vollgestellt, so dass man die Steinwand dahinter auf den ersten Blick nicht erkennt.

Der **Südbaracken-Keller (U17)** ist noch chaotischer und wirkt, als könnte er jeden Moment einstürzen. Die Wände bestehen, außer dem südlichen Teil der Westwand, aus braunem Erdreich. Sowohl im Süden als auch im Norden deuten Kuhlen und Erdhaufen an, dass hier einst Durchgänge eingebrochen sind.

Geheimnisse der Zerzal-Gruft

Neugier könnte die Helden dazu treiben, das Erdreich im Süden des **Südbaracken-Kellers (U17)** zu beseitigen. Dies erfordert eine *schwere* (5 erlaubte Proben) Sammelprobe auf *Kraftakt* (*Stemmen & Heben*), 4 Stunden. Auf diese Weise können sie in die seit Jahrtausenden unberührte **Zerzal-Gruft (U18)** gelangen.

Die Wände sind hier mit Steinplatten versehen. In zehn versiegelten Fächern sind die sterblichen Überreste mumifizierter Hochelfen eingebettet, in prunkvolle Rüstungen gekleidet und mit Waffen bestattet. Kunstvoll gravierte Namen in Asdharia-Zeichen geben Auskunft über die Bestatteten, allesamt hochelfische Kommandanten und verdiente Krieger des Forts. Die Südwand ist deutlich als Schwachpunkt zu erkennen. Das Erdreich ist bröckelig, der Stein kaum mehr vorhanden.

Die Gruft diente den Hochelfen zur Bestattung ihrer Krieger und war einst Zerzal geweiht. Wer die Grabfächer per *Kraftakt* (*Eintreten & Zertrümmern*) öffnet und sich an den Beigaben zu schaffen macht, wird, egal wo er sich aufhält, 1W20 Stunden später von einem Lynx gestellt.

Die Gruft stellt einen möglichen Schwachpunkt für den Angriff der Shakagra dar, die sich von hier durch das Erdreich graben können (siehe **Schlacht um das Fort**, Seite 89). Sie werden dabei die Toten des Friedhofs und der Gruft erwecken.



Die Elfenkrieger tragen uralte Langschwerter, Streitäxte und Streitkolben, von denen einige

mittels ZAUBERKLINGE als magische Waffe verzaubert wurden und bis heute verwendbar sind. Die rund 5.000 Jahre alten Kettenrüstungen und Plattenpanzer sind jedoch unbrauchbar geworden.

Lynx

Lyncide, die „Krallen aus dem Grab“, sind Geisterwesen aus dem Gefolge Zerzals. Sie bewachen hochelfische Grabstätten, so auch die Zerzal-Gruft. Unerbittlich verfolgen sie Grabräuber.

Die einem zwei Schritt großen, weißen Luchs mit bernsteinfarbenen Augen ähnelnden Raubkatzen sind jedoch nur für den Grabräuber selbst sichtbar. Zu hören ist ihr fürchterliches Gefauche allerdings von jedem.

Lynx

MU 14 KL 14 (t) IN 13 CH 12

FF 12 GE 15 KO 14 KK 15

LeP 30 AsP – KaP – INI 15+1W6

VW 7 SK 3 ZK 7 GS 14 (gehend oder schwebend)

Pranken: AT 16 TP 1W6+6 RW kurz

Biss: AT 14 TP 2W6+4 RW kurz

RS/BE 3/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Sonderfertigkeiten: Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 10, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 8, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 12, Verbergen 10, Willenskraft 8

Größenkategorie: mittel

Typus: Geist, nicht humanoid

Kampfverhalten: Der Lynx verfolgt einen Grabräuber und greift diesen plötzlich an, egal wie weit er sich vom bestohlenen Grab entfernt hat. Erst danach konzentriert er sich auf den nächsten Frevler an Zerzal.

Flucht: Der Lynx lässt sich nicht in die Flucht schlagen.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sonderregeln:

Geister-Regeln: Für den Lynx gelten die allgemeinen Geister-Regeln (siehe Seite 111).

Unsichtbarkeit: Der Lynx hat den Status *Unsichtbar*, Ausnahme ist das Ziel seiner Jagd. Es können jedoch alle das unheimliche Knurren und Fauchen der Bestie hören.

Raubtiergeruch: Der Geruch eines Lynx lässt Hunde aufheulen.

Vor der Schlacht

Wenn die Helden das Fort erreichen, werden sie die wenig willkommene Nachricht eines bevorstehenden Angriffs auf die Festung glaubhaft machen müssen. Schnell werden sie feststellen, wie heruntergekommen die Festung und die Moral der Besatzung sind. Das Fort wird zudem von einer Kommandantin angeführt, die dem Tode nahe

ist und um deren Nachfolge bereits gerungen wird, während sich die alte Frau verbissen an ihr Leben klammert.

Vignetten

Die folgenden Szenen kannst du nach Belieben einstreuen, um den Helden ein Gefühl für den Alltag im Fort zu geben.

- Im Hof exerzieren Soldaten und machen Waffenübungen. Ein Beobachter stellt schnell fest, dass hier nicht gerade die kaiserliche Elite kämpft. Unter den undisziplinierten Soldaten bricht sogar Streit aus und die Kampfübung wird zur Rauferei.
- Zwei Soldaten werden von einem Unteroffizier zu einer Strafarbeit verdonnert. Die nächsten Stunden sieht man sie die Latrinengrube ausmisten, den Unrat am Hinterausgang der Küche zum Fluss tragen oder Nachttöpfe leeren. Schadenfrohe Kameraden spotten im Vorbeigehen über sie.
- Auf den Wehrgängen patrouillieren Wachposten in der Kälte. Ihr Atem hinterlässt dichte Nebelwölkchen. Ein Kamerad bringt ihnen bitter schmeckenden Wurzeltée, den sie mit verzogenem Gesicht hinunterwürgen.
- In einer Ecke hinter den Barracken quieken halb wilde Hausschweine laut auf, als eines von ihnen geholt und quer über den Hof zur Schlachterei unter der Küche gezerrt wird.
- Einer der Offiziere macht einen Rundgang durch das Fort. Die Soldaten auf dem Hof salutieren und geben sich unterwürfig. Sobald er außer Sicht- und Hörweite ist, machen sie abfällige Bemerkungen.
- Eine Soldatin hat nichts Besseres zu tun, als anzügliche Zeichnungen in die Holzwand einer Umweh- rung zu schnitzen. Die Holzmauern sind mit unzähligen phallischen Symbolen und Rahjahügeln „geschmückt“.

Andere Himmelslichtträger

Die Helden reisen eventuell bereits mit weiteren Trägern von Himmelslichtern an oder haben diese zur Hilfe ins Fort gerufen, nachdem die Angriffspläne der Shakagra offenbar wurden. Während dies bei beispielsweise Wigbald Isgart von Baliho kein Problem darstellt, sind die Reaktionen auf Phanta und ihre eigentümlichen Nivesensitten sowie auf Quenia und ihre Bannstrahler deutlich misstrauischer. Die Yetis werden sogar angstvoll als Ungeheuer gesehen, und es bedarf viel Überzeugungsarbeit, dass sie im Fort Aufnahme finden. Begleitet die Nachtalbin Khydaka die Helden, kann diese nur heimlich oder in Verkleidung ins Fort gebracht werden.

Ergebnis: 10 Yetis unter Mrom, 8 Bannstrahler unter einem Sonnenlegionär und Quenia, 12 Nivesen unter Phanta sowie weitere einzelne Himmelslichtträger verstärken das Fort.

Vorsprechen bei der Kommandantin

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr werdet von ungepflegten Soldatinnen und Soldaten in eine hölzerne Halle geleitet, in der der beißende Geruch eines Torf- feuers liegt. Rauchschwaden vernebeln die Sicht, das jahrhunder- tealte Holz knarrt unter euren Stiefeln. Aus dem Dunst schält sich ein hölzerner Stuhl, der irgend- wann einmal mit Goldfarbe bemalt war.

Darüber prangt ein löchriges Greifenbanner. Die Gestalt im Stuhl wirkt eingefallen, mager und grünlich-bleich. Die Solda- ten postieren sich neben ihr und stellen sie vor:

„Hauptfrau Madalieb von Bilsbrück, Kommandantin des Kai- ser-Gerbald-Forts, ranghöchste Vertreterin Ihrer Majestät der Kaiserin in deren Funktion als Protektorin der Nives...“

Die alte Dame winkt mit einer energischen Geste ab.

„Ach, erspar uns doch das Gesülze! Wegtreten! Willkommen, meine Gäste. Was führt euch an diesen götterverlassenen Ort? Und was muss ich tun, dass ihr ihn bald wieder verlasst?“



Madalieb (Seite 80) hört sich in Ruhe an, was die Hel- den zu berichten haben, fragt kritisch nach und ver- langt Beweise oder einen guten Leumund dafür, dass gerade das Kaiser-Gerbald-Fort Ziel der Nai Ashyrr sein soll. Sie glaubt den Helden schließlich, denn Flüchtlinge aus Frisov haben die Gerüchte im Fort be- reits zum Brodeln gebracht. Sie dankt, lässt Quartie- re für die Gäste in der Principia herrichten und lädt zum baldigen Kriegsrat mit den Helden und ihren Offizieren.

Kriegsrat

Neben Madalieb und den Helden sind Leutnant *Tann- fried von Hundsgab* (Seite 81), Weibel *Dankward Bochs- bansen*, Bannerträgerin *Arba von Grassing* und die beiden Gefangenen *Mandor Rattentöter* und *Gilwina von Streitzig* anwesend (Beschreibungen ab Seite 81). Sie wurden un- terrichtet und diskutieren die Möglichkeiten. Es wird klar, dass die Lage im Fort nicht gut aussieht: Gerade 25 Soldaten wachen hier, Bewaffnung und Instandhaltung der Wehranlagen lassen arg zu wünschen übrig. Zudem wird immer ersichtlicher, wie krank die alte Komman- dantin ist.

Die Helden sollten zudem das Himmelslicht *Guanyril* (Seite 28) entdecken, das Madalieb an einer Kette trägt, die zu ihren Amtsinsignien gehört. Wer immer das Fort leitet, trägt auch das Himmelslicht.

Zeit bis zum Angriff

Wir überlassen dir als Meister die Festlegung, wie viel Zeit bis zum Eintreffen der Nai Ashyrr am Fort bleibt. Dabei solltest du berücksichtigen, wie schnell und er- folgreich die Helden bisher waren. Besonders wenn sie im Versunkenen Wald siegreich waren, wirft das die Shakagra zeitlich zurück. Sollten die Shakagra das Zep- ter erbeutet haben und vor den Aktionen der Helden gewarnt sein, schmilzt der Vorsprung hingegen. Als Faustregel kannst du als 1W6 +3 Tage rechnen und je nach Erfolg oder Misserfolg der Helden bis zu 3 Tage dazu zählen oder abziehen.



Die Frage der Nachfolge

Angesichts des Gesundheitszustandes der Kommandantin und der Bedrohung durch die Shakagra hängt die Frage ihrer Nachfolge bleiern im Fort, auch wenn es noch niemand auszusprechen wagt. In den Tagen bis zum Angriff konkurrieren mehrere mögliche Nachfolger um Madaliefs Amt.

Da weder die Kaiserin noch sonst jemand im Mittelreich sich sonderlich für das Fort interessiert, gehen die Soldaten davon aus, dass sie den neuen Kommandanten selbst stellen können, wenn er sich nur eine Machtbasis vor Ort verschafft. Auch die Helden können in eigenem Interesse mitmischen, mit Bewerbern reden, sich ein Bild machen, mit ihnen Pakte schließen, ihren Favoriten küren und ihm helfen.

Ergebnis: Der Ausgang ist offen gehalten, doch der schließlich gewählte Anführer beeinflusst die Stimmung im Fort ganz maßgeblich. Nicht jeder Nachfolgekandidat wird ins Bündnis mit den anderen Himmelslichtträgern eintreten. Im offiziellen Aventurien wird Joron Timerlan der neue Kommandant, er kann aber relativ leicht ersetzt werden.

Madalief von Bilsbrück, Festungskommandantin des Kaiser-Gerbald-Forts

Dunkelheit: +1 (Seite 89)

Kurzcharakteristik: 75 Jahre, meisterliche, gealterte Ritterin, altersstarrsinnig, vom Leben gezeichnet und dem Tode nah, verbittert und grausam; hüllt ihren gebrechlichen Körper in Felle, Uniform und Rüstteile



Motivation: Aus Verbitterung über ihr missglücktes und Neid über das gute Leben anderer klammert Madalief sich an ihre Macht und an die wenigen, faden Freuden, die ihr geblieben sind. Nur ihre Verbitterung, ihre Allmachtsphantasien und ihre Macht halten sie noch am Leben.

Agenda: will ihren Posten als Kommandantin behalten und geht hart gegen Gegner vor; Sie nimmt mit Genugtuung lieber jeden einzelnen im Fort mit sich in den Tod, als einen Teil ihrer Macht abzutreten.

Funktion: machtgierige, zynische Gegenspielerin beim Aufbau einer Verteidigung des Forts

Hintergrund: Madalief ist eine alte Ritterin aus Perrium, deren Geburt mehr als 7 Jahrzehnte zurückliegt. Als Ritterin wurde sie 1003 BF Obristin der Reitereinheit *Goldene Lanze*. Während des Dritten Orkensturms nahm sie an der Entscheidungsschlacht auf den Silkwiesen teil, floh schließlich aber feige vor dem Feind. Sie wurde deshalb ins Kaiser-Gerbald-Fort strafversetzt, wo sie seitdem im Rang einer Hauptfrau herrscht. Sie bedient sich bei den umliegenden Dörfern und Nivesensippen nach Belieben an allem, was sie benötigt, um sich und ihre Truppe aus ehemaligen Verbrechern und Strafversetzten bei Laune zu halten. Sie erpresst, plündert und betrachtet das Umland als persönliches Lehen, das ihr als „verdienter Ritterin“ zusteht.

Darstellung im Spiel: Mache langsame, kraftlose und zittrige Gesten und sprich mit röchelnder, leiser, aber dennoch gebieterischer Stimme. Lass dir nichts gefallen: nur Offiziere oder Personen von Stand dürfen ungefragt zu dir sprechen, alle anderen haben zu warten, bis sie gefragt werden. Ausnahmslos jeder hat dich mit „Hohe Dame“ anzusprechen! Atme schwer und unterbrich deine Worte oft mit boshafem, kehligem Gelächter, das in Hustenanfälle übergeht, nach denen du mit einem Tuch oder Ärmel ausgehustetes Blut von deinen Lippen abtupfst. Lasse selbst Zustimmung abwertend klingen.

Schicksal: Madalief stirbt vor oder während der Konfrontation. Die Art ihres Todes ist dir überlassen (z. B. gegnerischer Pfeil, Altersschwäche, Giftmord eines Nachfolgers).

Himmelslicht: Guanyril, das Licht des Gorfang, erbeutet bei einem nivesischen Sippenoberhaupt

»Du stinkender Nivese, geh mir aus dem Licht und bring mir eure Karenwurst aus der Scheune, oder ich schwöre bei Rondras prallen Brustschalen, ich schlitze dir deinen Bauch auf und überlasse deine Tochter meinen Soldaten.«

»Schweig! Niemand hat dich um deine wertlose Meinung gebeten, Norbarde.«

Mandor Rattentöter

Dunkelheit: +2 (Seite 89)

Kurzcharakteristik: 56 Jahre, kompetenter Intrigant, schwarze Haare, untersetzte Statur, belustigtes Dauergrinsen, sadistisch und pervers

Hintergrund: Mandor Rattentöter behauptet, ein Bastard aus einem mittelreichischen Adelshaus zu sein. Als Answin von Rabenmund den Kaiserthron usurpierte,

Madalieb von Bilsbrück

MU 17 KL 12 IN 9 CH 15

FF 10 GE 13 KO 9 KK 11

LeP 23 SK 1 AsP – ZK 0

KaP – AW 7 GS 6 INI 14

Sozialstatus: Adelig

Sonderfertigkeiten: Anführer, Berittener Kampf, Finte I, Heraldik, Vorstoß, andere kann sie ob ihres Alters nicht mehr nutzen

Sprachen: Garethi III, Alaani II, Nujuka I, Oloargh I

Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Adel I

Nachteile: Behäbig, Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Neid), Schlechte Eigenschaft (Jähzorn), Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Zerbrechlich

Kampftechniken: Schwerter 13

Langschwert: AT 16 PA 8 TP 1W6+4 RW mittel

RS/BE 3 / 1 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 6, Kraftakt 3, Reiten 8, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 5, Verbergen 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 8, Einschüchtern 14, Etikette 6, Menschenkenntnis 14, Überreden 7, Willenskraft 15

Natur: Orientierung 11, Wildnisleben 11

Wissen: Geschichtswissen 9, Kriegskunst 10

Handwerk: Handel 9

Kampfverhalten: Madalieb schickt ihre Leute vor, um nicht selbst verletzt zu werden. In der Not unterstützt sie jedoch einen tollkühnen Angriff zur Abschreckung oder eine verzweifelte Verteidigung mit Schicksalpunkten. Ihre ritterlichen Ideale hat sie schon vor langer Zeit abgelegt und kämpft entsprechend verschlagen, wenn es ihr einen Vorteil verspricht.

Flucht: sobald es lebensbedrohlich wird; Allerdings ist Madalieb nicht mehr gut zu Fuß und befiehlt lieber ihren Leuten, den Rückzug zu decken.

Schmerz +1 bei: 17 LeP, 12 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger



dann aber wieder gestürzt wurde, focht er als Weibel auf Seiten des Thronräubers. Als Strafe fristet der ehemalige Answinist seither sein Dasein als Gefangener im Fort. Durch seine Ruchlosigkeit und seinen widerlichen schwarzen Humor stieg er zum Vertrauten der Kommandantin auf. Im Fort fand er zum Namenlosen und träumt seither gewalttätige Träume, in denen er dessen Willen zu erkennen glaubt. Er schreckt auch vor Intrigen und Mord nicht zurück.

Als Nachfolger: Mandor versucht, alle Vorbereitungen der Helden zu vereiteln (Proben um 3 erschwert), lässt die anderen Himmelslichtträger nicht ins Fort und macht gemeinsame Sache mit den Nai Ashyrr, bei denen er sich als Vasall empfiehlt.

Gefolge: 6 Soldaten, die aus Furcht oder Eigennutz hinter ihm stehen, darunter mit Madaliebs Kämmerer Artan (Seite 73) einen in deren Nähe; 7 Gefangene (5 davon in den Kerkerzellen)

Ex-Admiralin Gilwina von Streitzig

Licht / Dunkelheit: +0 (Seite 89)

Kurzcharakteristik: 70 Jahre, kompetente Strategin, graue Haare, vornehmes Auftreten, Autorität ausstrahlend, streng und intrigant

Hintergrund: Die ehemalige Admiralin Araniens wurde als Reichsverräterin ins Fort verbannt. Hier hat sie sich an der Tafel der Kommandantin zwar eingerichtet und akzeptiert ihre Verbannung, versucht jedoch weiter Einfluss auf ihre Familie zu nehmen. Sie pflegt Briefkontakt zu einigen Mitgliedern des Hauses Streitzig und unterrichtet diese in Intrigen. Nach wie vor sieht sie sich als loyal und trägt voller Stolz das Familienwappen (weißes Pferd auf blauem Grund). Sie genießt ihre luxuriöse Position und will Nachfolgerin Madaliebs werden, um als Obristin der Reichsarmee und Bezwingerin eines Shakagra-Clans einen Schritt in Richtung einer Begnadigung zu erwirken.

Als Nachfolgerin: Sie verfolgt eigene Ziele und stellt ihre eigene Machtpolitik über richtige Entscheidungen (bis zu -2 auf Proben bei den Vorbereitungen). Konkurrenten werden durch sinnlose Arbeiten und Strafen mundtot gemacht.

Gefolge: 4 Soldaten, die sie als wahre Patriotin verehren, darunter Bannerträgerin Arba von Grassing (Seite 73), drei adlige Gefangene in den oberirdischen Quartieren des Gefängnisgebäudes

Leutnant Tannfried von Hundsgrab

Dunkelheit: +1 (Seite 89)

Kurzcharakteristik: 53 Jahre, kompetenter Offizier, stechender Blick, ergrauendes, militärisch kurzes Haar, autoritär, dem Wahn anheimfallend

Hintergrund: Der Greifenfurter Offizier der Reichsarmee verrichtete stets gute Arbeit und diente auch gegen Borbarads Schergen. Die vielen Schlachtfelder haben ihn jedoch seinen Verstand gekostet. Noch heute glaubt er, der Dämonenmeister sei nicht geschlagen und fabuliert über die allesentscheidende Endschlacht, in der er sich und seine Soldaten in den Heldentod stürzen will. Meist hat er diese fixen Ideen unter Kontrolle, aber je angespannter eine Situation (auch in der Schlacht), desto drastischer verfällt er seinem Wahn.

Als Nachfolger: Auf den ersten Blick akzeptabel und die Vorbereitungen der Helden unterstützend (Proben zur Vorbereitung um 1 erleichtert) wäre er eine fatale Wahl, denn er schickt in seinem Wahn die Soldaten des Forts in den Tod.

Gefolge: 10 gehorsame, unsichere Soldaten, darunter Weibel Dankward Bochsbanen (Seite 73)

Korporal Joron Timerlan

Licht: +2 (Seite 89)

Kurzcharakteristik: 30 Jahre, kompetenter Soldat, stets sorgenvoller Blick, blonde Locken, Pelzkleidung; Waffen und Brustpanzer sind alte Familienerbstücke; ehrlich, treu, rondragläubig, aber manchmal erschreckend naiv

Hintergrund: Der wohl einzige Soldat, der freiwillig hier seinen Dienst versieht, stammt aus einer alten, reichstreuenden Soldatenfamilie. Schon sein Ur-Ur-Ur-Urgroßvater diente vor 130 Jahren zur Valpo-Zeit im Fort. Er bat deshalb zum Erstaunen seiner Vorgesetzten vor einigen Jahren um die Versetzung. Im Fort musste er feststellen, dass wenig so ist, wie er es sich vorgestellt hat, konnte aber Freundschaften aufbauen. Er spielt nicht mal mit dem Gedanken, selbst die Nachfolge der Kommandantin anzutreten und müsste überredet werden.

Als Nachfolger: Aus Sicht der Helden ist er sicher die beste Wahl für das Amt und als Unterstützer (Proben bei den Vorbereitungen um 2 erleichtert).

Gefolge: 4 Soldaten, die er als loyale Freunde gewinnen konnte, darunter der Bibliothekar *Astrosius* (Seite 73); Potential zum Gewinnen weiterer Verbündeter

Der Tod der Kommandantin

Der Tod Madaliebs kann zu einem beliebigen Zeitpunkt erfolgen, auch erst während der Schlacht. Sofort danach kommt es zum Machtkampf um die Nachfolge. Wie dieser ausgeht, hängt stark davon ab, wie deine Helden agieren. Wahrscheinlich wird Madaliebs Tod von Leutnant von Hundsgrab bei einer eigens ausgerufenen Zusammenkunft im Speisesaal bekanntgegeben. Es kommt zu einer Debatte, während der die Nachfolgekandidaten ihre Ansprüche anmelden und im Speisesaal ihre Anhänger um sich scharen. Eventuell kommt es zu Gewalt, wahrscheinlich bleibt es aber beim Aufbau einer Drohkulisse, gegenseitigen Verleumdungen oder Anschuldigungen, bis eine der Parteien die klare Überhand hat. Dabei können ganz besonders redebegabte und charismatische Helden glänzen, um ihren Kandidaten zu unterstützen.

Du kannst sie vergleichende Proben auf *Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede)* ablegen lassen, wenn die Helden offen Partei ergreifen möchten. Diese sind jeweils bis zu +/-3 erleichtert bzw. erschwert für die Partei, die sehr viele oder nur wenige Anhänger hat. Mit jeder erreichten QS wird ein Anhänger einer anderen Partei abgeworben.

Ergebnis: Die Partei, die am Ende die meisten Anhänger hat, kann sich als Madaliebs Nachfolger durchsetzen. Unternehmen die Helden nichts, wird dies wahrscheinlich Leutnant Tannfried von Hundsgrab, da er das größte Gefolge hat. Die Moral in der Schlacht hängt stark vom Kandidaten ab, der sich durchsetzt, auch wird nicht jeder ein Bündnis mit den Himmelslichtträgern eingehen.

Weitere Vorbereitungen

Bei den folgenden Handlungsoptionen werden Fertigungsproben vorgeschlagen, um das angegebene Ergebnis zu erzielen. *Durchschnittliche* (7 erlaubte Proben) *Sammelproben* mit Zeitintervall 4 Stunden erzielen das gewünschte Ergebnis.

Einschwören der Soldaten

Das Halbbanner besteht aus in die Tundra strafversetzten Soldaten von wenig rechtschaffenem Charakter. Die meisten sind unmotiviert, unzufrieden und nicht bereit, ihr Leben für irgendetwas aufs Spiel zu setzen. Reden,

Soldat des Kaiser-Gerbald-Regiments

MU 11 KL 10 IN 13 CH 11

FF 11 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 31 AsP – KaP – INI 11+1W6

SK 1 ZK 2 AW 7 GS 7

Waffenlos: AT 9 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Säbel: AT 10 PA 6 TP 1W6+3 RW mittel

Hellebarde: AT 11 PA 4 TP 1W6+6 RW lang

Leichte Armbrust: FK 11 LZ 8 Akt TP 1W6+6 RW 10/50/80

RS/BE 3/1 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Finte I, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Goldgier)

Talente: Einschüchtern 7, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 5, Verbergen 6, Wildnisleben 6, Willenskraft 6

Kampfverhalten: Diese Gesellen meiden einen fairen Kampf und halten ihre Gegner lieber mit Armbrüsten und Hellebarden auf Distanz und stellen eine Überzahl her. Wenn es hart auf hart kommt, ist der Haufen aber unkoordiniert und ein jeder sich selbst der Nächste.

Flucht: bei *Schmerz I*

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Appelle und Kampfübungen können aber ihren Kampfegeist wecken (*Überzeugen & Bekehren* oder *Kriegskunst*).

Ergebnis: Wird diese Option vernachlässigt, fliehen einzelne Soldaten, die – falls gefasst – hingerichtet werden müssen. Ansonsten steigt die Moral, es gibt wenige oder keine Fahnenflüchtige unter den Soldaten.

Ausbesserungen

Das Pech auf den Umwehungen muss vorbereitet, Waffen aus der Waffenkammer wiederhergestellt werden, und auch die leichte Rotze will mit Hagelschlag-Munition (Seite 76) bestückt sein. An vielen Stellen sind Palisaden brüchig und es haben sich Schwachstellen gebildet. Die östliche Palisade bei der **Küche und Speisestube (04)** wurde von Ratten unterwühlt, der **Hohe Turm (16)** steht auf schwachem Fundament und einem der anderen Türme sackt die Erde ab (*Kriegskunst, Metall-, Stein- und Holzbearbeitung*).

Ergebnis: Schwachpunkte in der Festung werden beseitigt, neue Waffen werden vorbereitet.

Späher abfangen

Die Nai Ashyrr schicken Späher, Eisharpyien und Klingensänger, um das Fort auszuspionieren. Diese teils mit Magie getarnten oder versteckt agierenden Späher können und sollten aufgehalten werden.

Ergebnis: Kümmern sich die Helden nicht darum, erhalten die Shakagra Wissen über die Schwachstellen des Forts (unter dem Hohen Turm, an der Zerzal-Gruft, am Küchenausgang) oder entdecken versteckte Zugänge (Abwasserkanal, Fluchttunnel), die sie in der Schlacht nutzen können.

Spurensuche im alten Andion

Die Helden wollen womöglich mehr über die alte Hochelfenfestung Andion herausfinden, zumal sie inzwischen hoffentlich wissen, dass hier einst ein mächtiger Dämon gebannt wurde. Oberirdisch ist schnell feststellbar, dass nichts auf die Spuren der Hochelfen hindeutet. Eine unterirdische Suche ist also der Schlüssel. Die genauen Beschreibungen der Gewölbe findest du ab Seite 74, den Lageplan auf Seite 72.

- In der **Bibliothek (16)** können die Helden einige alte Steintafeln mit Asdharia-Zeichen entdecken. Deren Entzifferung verrät mehr über den Aufbau Andions und könnte eine gezielte Suche veranlassen.
- Als Gäste haben die Helden auch Zutritt zu den **Kellern des Offiziersbereichs (U07, U10-U12)** und den **Kellern unter den Bracken (U16, U17)**. Hier finden sie einige noch halbwegs erhaltene Gravuren und Reliefs. Deren Deutung und Übersetzung erwähnt den Tempel im Zentrum der Festung Andion und erinnert an den Sieg und die Bannung des Aswa-Djalihd.
- Es könnten Fragen auftauchen wie „Wo lang verlaufen die Wasserabflüsse und sind sie zugänglich?“, eventuell durch einen zum Latrinendienst verdonnerten Soldat.
- Bei einer Auszeit im **Kellerbad (U12)** könnte die Mörtelwand auffallen.



- Den meisten Wegen ist gemein, dass mühsames, stunden- oder tagelanges Wegräumen von Schutt vonnöten ist. Womöglich können die Helden Hilfe durch befreundete Soldaten erhalten.

Die alten Grundmauern

Ein erster Anhaltspunkt könnten die alten Grundmauern sein, die fast überall die Basis für die Umwehrung des Forts bilden. Bei einer Untersuchung und erfolgreicher Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* lassen sich eingemeißelte Symbole erkennen, die wie Feuer und Amboss aussehen. Dies deutet auf Ingerimm hin, der jedoch (Probe auf *Götter & Kulte (Ingerimm)*) von den Hochelfen nicht verehrt wurde.

Eine erfolgreiche Probe zur Einschätzung auf *Steinbearbeitung (Maurerarbeiten)* verrät, dass hier die ursprünglichen Symbole später nachbearbeitet wurden. Eine Flamme war schon immer vorhanden. Sie könnte auf den Hochelfengott Pyr oder die Stadt Mandalya, beide mit Feuer assoziiert, hindeuten, was ein Held bei erfolgreicher Probe auf *Götter & Kulte (Hochelfisches Pantheon) -1, Sagen & Legenden (Salamandersteine & umliegende Gebiete) -1* oder *Geschichtswissen (Salamandersteine & umliegende Gebiete) -1* weiß.

Beide Schlussfolgerungen sind richtig: Der Außenposten gehörte einst zu Mandalya und war im besonderen Pyr mit dem Aspekt Feuer geweiht.

Das Schicksal Andions

Das Kaiser-Gerbald-Fort wurde auf den uralten Grundmauern der Hochelfenfestung Andion (Asdharia: schützende Festung) erbaut. In ihrer Blütezeit thronte die steinerne Festung als nördlicher Wächter der Hochelfenreiche auf dem Hügel am Fluss Frisund und bot hunderten Hochelfenkriegern Platz, die hier steinerne Wälle, einen Tempel des hochelfischen Pantheons, mehrere Mühlen am Fluss und einen Spähposten im Wald unterhielten. Von alldem stehen heute lediglich noch die Grundmauern, und einige Pflastersteine dienen noch nördlich und südlich des Forts als Teil der Straße.

Andion war ein nördlicher Wachposten des Reiches Mandalya, der hochelfischen elementaren Stadt des Feuers am Neunaugensee. Lange bot die Festung den Heeren Pardonas die Stirn, bevor sie um 3650 v.BF fiel, kurz bevor auch Mandalya von seinen Bewohnern mit unbekanntem Schicksal verhüllt wurde. Andion wurde geschleift und geriet in Vergessenheit, ebenso wie das Wissen um den gebannten Dämon. Nur alte Schriften der Shakagra und wenige Hochelfenrelikte berichten noch davon.



Das Heiligtum und die Himmelslichter

Schließlich stoßen die Helden auf das große Geheimnis des Forts: das unter der hinabgestürzten Kuppel noch erhaltene **Pyr-Heiligtum (U15)**, wo jene Statue steht, in die der Aswa-Djalihd einst gebannt wurde.

Der Aswa-Djalihd und sein schleichendes Gift

Das Fort ist nicht nur in solch heruntergekommenem und moralisch schlechtem Zustand, weil hier nur Strafversetzter Dienst tun. Hier wurde auch ein Teil der Essenz des Aswa-Djalihd, die Seelenkälte, im Tempel gebannt, woraufhin er Jahrtausende in Vergessenheit geriet.

Dämonen manifestieren sich auf Dere, indem das Chaos der Niederhöhlen in eine weltliche Form gezwungen wird. Werden sie gebannt, kehrt ihre Essenz zurück und wird wieder ein Teil des Chaos'.

Es gibt dabei auch einzigartige Dämonen, die nicht mehrfach auf Dere beschworen werden können. Der Aswa-Djalihd, auch bekannt als *Eisiger Bringer der Seelenkälte, Herr des Schwarzen Eises* oder *Der, der nichts fühlt*, ist eine solch einzigartige Entität. Der wenig bekannte, fünfgehörnte Dämon gilt als Bringer von Gefühlskälte sowie eisiger Mitleid- und Gnadenlosigkeit. Er war vor langer Zeit Tagesherrscher des 6. Namenlosen Tages, der heute lange vergessen ist. Wie

andere Tagesherrscher gilt er als freier Dämon, seine Aspekte haben jedoch durchaus Ähnlichkeit zum Erzdämonen Nagrach, dem eisigen Hetzer der Niederhöhlen. Die Shakagra riefen einst den Aswa-Djalihd herbei und hielten die eine Hälfte seiner Essenz im Feldherrenzepter des Garas-Fal fest, um beliebig über seine Macht verfügen zu können.

Ähnliches taten die Hochelfen mit der anderen Hälfte in der Pyr-Statue: Sie warfen den zweiten Teil der Essenz nicht einfach zurück in die Niederhöhlen, von wo aus der nächste Beschwörer ihn hätte rufen können, sondern hielten ihn auf Dere gefangen. Den giftigen, stets nach Lücken in der einkerkernden Magie Ausschau haltenden Geist des Dämons hielt auf Dauer nur das karmale Umfeld des Tempels davon ab, vom Geist der Lebenden Besitz zu ergreifen. Über die Jahrhunderte verblasste dieser Schutz jedoch zunehmend, sodass der Geist der hier stationierten Soldaten Stück für Stück korrumpiert wird. Sie befällt eine schwache Version des NAMENLOSEN ZWEIFELS (siehe Seite 110), wenn sie längere Zeit im Fort stationiert sind.

Magische Analyse der Pyr-Statue

Probe auf Magiekunde (Artefakte)

QS 1 – magisch mit mehr als 10 FP

QS 2 – ca. 13-16 FP

QS 3 – dauerhaft wirkendes Artefakt

QS 4 – Die Erschaffer gehörten der hochelfischen Magietradition an.

QS 5 – Das Artefakt hält die (Teil)essenz eines Dämons permanent mittels eines Bannzaubers auf Dere gefangen.

QS 6 – Das chaotische und bösartige Unwesen des Dämons mag gebannt sein, doch dringt dessen vergifteter Geist schleichend daraus hervor, den nur eine Weihe oder ähnliche Mächte zurücktreiben könnten.



Khydaka Eisblüte ist zwar keine Geweihte, kann jedoch durch ihren Glauben an die alten hochelfischen Götter für einen Segen der Statue und des Heiligtums beten, wenn die Helden mit ihr vor oder während der Schlacht bis hierhin vordringen. Dies bringt in der finalen Begegnung +2 Licht (Seite 89).

Das Aufgebot

In der finalen Schlacht um das Fort stehen sich folgende Einheiten gegenüber:

Nai Ashyrr

Anführer: Dhar'ytil

Offiziere: Zorkarash, je ein Namhafter pro Rotte

Truppen: alle verbliebenen der ursprünglich 10 Rotten; je Rotte ein Namhafter als Anführer, 6-10 Klingensänger, 1-3 Zauberweber, evtl. 1 Geweihter oder Zelot, evtl. 1-2 weitere Namhafte, 2-5 Wächter, 3-8 Späher, evtl. einige Eisharpyien, optional: die Chimäre vom Blauen See, wenn die Helden diese nicht besiegt haben; Die Werte der Kämpfer findest du ab Seite 99.

Kaiser Gerbald-Fort

Anführer: Madalieb von Bilsbrück oder ihr Nachfolger

Offiziere: verbliebene Offiziere des Forts, die Helden, weitere Himmelslichtträger

Truppen: ca. 25 Kaiserliche Soldaten, optional: 12 nivesische Jäger von den Sairan-Hokke (Seite 55), 10 Bannstrahler aus Auridalur (Seite 42), 10 Yeti-Krieger aus Mroms Sippe (Seite 44).

Der Plan der Nai Ashyrr

- Den immateriellen Teil des Aswa-Djalihd von seinem Bann befreien. Dies kann nur erfolgen, wenn genug Verrat, Zweifel und Uneinigkeit geschürt werden.
- Dem entgegen stehen die Himmelslichter, deren Licht die Befreiung des Dämons für mehrere Stunden verhindert. Das Töten der Himmelslichtträger ist deshalb nächsthöhere Priorität.
- Den körperlichen Teil des Aswa-Djalihd manifestieren; Dies geht nur mittels des Zepters, das sie entweder besitzen oder erneut zu erbeuten versuchen, falls die Helden es haben.
- Beide Teile der Essenz des Dämons vereinen und ihn als Unwesen beschwören.
- Den Widerstand im Fort brechen, es übernehmen oder vernichten.

Die Taktik

Die Shakagra wollen das Fort nicht in einer verlustreichen Schlacht erobern. Sie arbeiten vielmehr mit Demoralisierung, dem Schüren von Zweifeln und der Tötung der Himmelslichtträger, um den Feind zu zermürben. Nur auf diesem Boden kann die Saat der Seelenkälte des

◊ Für dich als Spielleiter heißt das, dass zwar meist irgendwo gekämpft wird. Es ist jedoch keine Massenschlacht, und die Helden können nicht überall zugleich sein. Du kannst sie aber immer wieder in überschaubare Einzelgefechte verwickeln.

Aswa-Djalihd gedeihen und der Dämon sich von seinen Ketten befreien. Ihr Hauptlager schlagen sie jenseits des Flusses auf und versuchen von dort, mit einzelnen Rotten durch List ins Innere des Forts zu gelangen. Sie greifen nur offen an, wenn ein Erfolg fast gewiss oder ◊ das Risiko wert ist. ◊

Die Durchführung

Zuerst schicken die Nai Ashyrr Späher aus, um Schwachstellen auszumachen. Anhand der gewonnenen Informationen entscheiden sie, ob und welche Rotten das Fort wann und wo angreifen. Zur Demoralisierung bringen sie Gefangene mit, falls sie im Vorfeld oder in Kela welche machen konnten, und töten sie vor den Augen der Verteidiger: Eisharpyien lassen ihre toten (oder noch lebenden) Opfer über dem Fort fallen.

Die Shakagra provozieren Ausfälle und leiten Scharmützel ein, um Stärken und Schwächen der Verteidiger zu erkunden. Mittels GLETSCHERFORM formen die Zauberweber das Eis des Frisund und bauen daraus Eiswälle, die ihnen Deckung geben, und Eisbrücken, die hoch zu den Mauern führen. Das entstehende Chaos wird genutzt, um unbemerkt Klingensänger an wenig beachteter Stelle über die Umwehrungen klettern zu lassen. Sie erkunden dann einen geheimen Einstieg, verüben ein Attentat auf einen Himmelslichtträger oder öffnen den Shakagra gar die Tore ins Innere des Forts.

Die Feldherren der Schlacht

Die beiden folgenden Nai Ashyrr führen in dieser Schlacht die Truppen der Shakagra gegen das Fort an.

‡ Dhar'yilil Tanzt-im-Blut, Anführerin der Nai Ashyrr

Kurzcharakteristik: brillante Klingensängerin, 80 Jahre (Aussehen wie Ende 20), leuchtend purpurne Augen voll berechnender Kälte, von sich selbst überzeugt, kriegerisch, durch und durch arrogant und gefühllos

Motivation: Dhar'yilil ist glühende Anhängerin des Namenlosen (ohne den Umweg über Pardona) und hat den Ehrgeiz, den Grundstein für sein Reich an der Oberfläche zu legen.

Agenda: Dhar'yilil führt ihren Clan als Kriegsherrin an, plündert und schwächt die Städte und Dörfer an der Bernsteinbucht und folgt dabei dem Plan ihres Herren, dem Namenlosen. Sie will um jeden Preis das Zepter des Aswa-Djalihd und so viele Himmelslichter wie möglich erbeuten, den Aswa-Djalihd am Kaiser-Gerbald-Fort erwecken und das Fort als Basis erobern.

Funktion: die Gegenspielerin im Hintergrund, die als Kriegsherrin hinter den Plänen der Shakagra steckt

Hintergrund: Dhar'yilil wurde in die jüngste Schöpfungsgeneration Pardonas geboren, die Gwenzanur.

Die Rotte Al'ysaarias Fangarm

Eine besonders eifrige Rotte, die sich auf magische Belagerung spezialisiert hat, ist die der vernarbten Klingensängerin Al'ysaaria *Klingenbrand*. Sie setzt sich wie folgt zusammen:

- ◊ 9 namenlose Klingensänger (vier Klingensänger, zwei in Eisläufer- und drei in Schwarzer-Tänzer-Variante) mit verschiedenen Waffen, auch Armbrüsten und Speeren
- ◊ 2 namenlose Zauberweber, die elementare Eiszauberei und Kampfzauber beherrschen
- ◊ Der Namhafte Armbrustschütze *Vhata'chor* (Klingensänger in Schwarzer Tänzer-Variante) trifft auch kleine Ziele auf der Umwehrung.
- ◊ Angeführt werden sie von der Namhaften Klingensängerin (Schwarzer Tänzer-Variante) Al'ysaaria *Klingenbrand*, einer in leichte Shakagra-Platte gekleideten Kämpferin.
- ◊ 2 Zeloten, die im Kampf ohne Rücksicht auf den eigenen Verlust vorstürmen
- ◊ 4 Wächter (2 Scheren-, 2 Spinnenwächter)
- ◊ 6 Späher
- ◊ ein Geschwader aus 6 Eisharpyien

Ein typischer Angriff

- ◊ Mehrere der beweglichen Rotten umschwirren das Fort wie ein Hornissenschwarm: eine Zelle am Nordtor, eine am Südtor, eine an der Westmauer. Sie bleiben außerhalb der Fernkampf-Reichweite der Verteidiger.
- ◊ Schließlich schlägt der Fangarm mit aller Wucht zu: die beiden Zauberweber **hüllen** die Einheit per DUNKELHEIT ein und formen Wände zur Deckung mittels GLETSCHERFORM.
- ◊ Unter diesem Schutz und der Deckung der beiden Scherenwächter **rücken die** Klingensänger, Zeloten und Späher **näher**.
- ◊ Die Späher kommen als erste aus der Deckung und ziehen den Beschuss auf sich, gleichzeitig greift das Eisharpyien-Geschwader die Schützen der Verteidiger an. Schützen unter den Nai Ashyrr nehmen die des Forts aus ihrer Deckung unter Beschuss.
- ◊ Die Klingensänger und Zeloten nutzen die Ablenkung und nähern sich einer Schwachstelle. Mit Magie und den schweren Hämmern der Schwarzen Tänzer versuchen sie, einen Durchbruch ins Fort zu erreichen.
- ◊ Späher, Zeloten und getarnte Klingensänger klettern, körperlich durch Magie verbessert, die Umwehrung hinauf und richten im Nahkampf möglichst hohen Schaden an oder **führen taktische Aufträge wie ein Attentat oder die Öffnung eines Zugangs aus**.
- ◊ Sobald die Verteidiger sich wieder gefangen haben und den Shakagra auf der Mauer zusetzen, ziehen diese sich zurück. Die Rotte weicht wieder aus der Reichweite der Fernkämpfer zurück und vereint sich mit der Hauptstreitkraft.
- ◊ Eventuell bleiben verborgene Shakagra im Inneren des Forts zurück und schlagen erneut zu, bis sie aufgespürt werden.
- ◊ Währenddessen greift nach ähnlichem Schema eine andere Rotte an anderer Stelle an.



Während für diese noch die Stadt Ti'Kharna auf den Resten eines urzeitlichen Korallenriffs erbaut wurde, scharte Dhar'yilil als berechnende Intrigantin und vehemente Verteidigerin der Überlegenheit ihrer Generation immer mehr Anhänger um sich. Während der langen Abwesenheit Pardonas, die sie als recht junge Shakagra nur aus Erzählungen kennt, fand sie zum Glauben an den Namenlosen, welcher sie als Anführerin seiner persönlichen Gefolgschaft unter den Shakagra auserkor. Er schickte ihr Visionen, die sie auf seinen Weg führten und sie erkannte als einer der ersten ihres Volkes, dass Pardona sie belogen hatte. Ihre Schöpferin war mitnichten eine Göttin und hatte den Gott ohne Namen um seine Anhängerschaft betrogen. Diese ketzerischen Ansichten, die sie wie ein hochpotentes Gift träufelte, entzweiten sie mit den Mächtigen der älteren Clans.

Dhar'yilil ist überzeugt davon, dass der Namenlose von ihr verlangt, die Welt an der Oberfläche zu unterwerfen – etwas, das so nur den Gwenzanur möglich ist. Als es zum Bruch mit mehreren Alten kam, hatte sie bereits eine große Anhängerschaft, vor allem unter den Gwenzanur. An jenem Tag gab sie den Namen des neuen Clans der *Nai Ashyrr* (Clan der Eroberer) bekannt und befahl den Auszug aus den Tiefen Städten. Seitdem zieht sie durch die Weiten der Eiswüste gen Süden, denn dorthin deuten die Visionen ihres Gottes. Für ihren Clan hat sie das Ziel gesetzt, ein Reich des wahren Gottes, des Namenlosen, an der Oberfläche zu errichten und die hiesigen Völker zu unterwerfen.



Dhar'yilil Tanzt-im-Blut

MU 17 KL 13 IN 17 CH 13

FF 11 GE 18 KO 12 KK 14

LeP 26 SK 4 AsP 37 ZK 0

KaP 0 AW 12 GS 8 INI 21+1W6

Schip 3

Sozialstatus: Frei

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Beidhändiger Kampf I-II, Feindgespür, Finte I-III, Kampfflexe I-III, Vorstoß, Wuchtschlag I, Verbessertes Ausweichen I-III

Sprachen: Asdharia III, Zhayad

Schriften: Isdira- und Asdharia-Zeichen, Zhayad-Zeichen

Vorteile: Beidhändig, Herausragende Kampftechnik (Schwerter), Kälteresistenz, Waffenbegabung (Schwerter), Zauberer, Zweistimmiger Gesang

Nachteile: Arroganz, Hitzeempfindlich, Lichtempfindlich

Kampftechniken: Schwerter 21

Schakagra-Krummsäbel: AT 24 PA 14 TP 1W6+8
RW mittel

RS/BE 5/2 (Leichte Shakagra-Platte) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Talente:

Klettern 7, Körperbeherrschung 17, Kraftakt 5, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 15, Sinneschärfe 14, Verbergen 9, Einschüchtern 15, Menschenkenntnis 13, Überreden 14, Willenskraft 18, Götter & Kulte 13

Zauber: Attributo (Körperkraft) 15, Axxeleratus 16, Chamaelioni 16, Corpofrigo 10, Eigne Ängste 10, Gletscherform 12, Fulminictus 8, Horriphobus 7

Verzerrte Elfenlieder: Schlachtlied 14

Ausrüstung: Leichte Shakagra-Platte, Shakagra-Krummsäbel (2)

Schmerz +1 bei: 20 LeP, 13 LeP, 7 LeP, 5 oder weniger LeP

Darstellung im Spiel: Lass pure Verachtung aus deinem Blick und deinen Worten sprechen. Oberflächenbewohner sind nichts als unwürdige Würmer, die vor falschen Göttern kriechen. Vermeide ansonsten die Darstellung jeglicher Gefühle: Dhar'yilil kennt Verhaltensweisen wie Mitleid oder Gnade ganz einfach nicht. Aber auch Zorn oder ähnliches ist ihr zumindest bisher weitgehend fremd.

Schicksal: Dhar'yilil überlebt die Ereignisse des Abenteuers und lernt zum ersten Mal Zorn kennen: über den Rückschlag am Kaiser-Gerbald-Fort und den Verlust mehrerer Vertrauter. Sie zieht sich aber mit den verbleibenden Nachtalben in den Tempel des Namenlosen am Rande der Grimmfrostöde zurück. Dort sammeln sie ihre Kräfte und Dar'yilil scharft weitere Nai Ashyrr um sich. Sie wird Aventurien als Macht an der Bernsteinbucht, mit der man rechnen muss, erhalten bleiben. Der Grundstein für ein Dunkel elfenreich an der aventurischen Oberfläche für den Namenlosen ist gelegt, wenn auch vorerst dank der Helden schwächer als erwartet.

Zorkarash Eisgänger

MU 18 KL 13 IN 14 CH 17

FF 8 GE 15 KO 11 KK 15

LeP 24 SK 4 AsP 38 ZK 0

KaP 38 AW 8 GS 8 INI 18+1W6

Schip 3

Sozialstatus: Frei

Sonderfertigkeiten: Finte I-II, Kampfrelexe I, Rundumschlag I, Sturmangriff, Vorstoß, Wuchtschlag II

Sprachen: Asdharia III, Zhayad

Schriften: Isdira-, Asdharia- und Zhayad-Zeichen

Vorteile: Hohe Karmalkraft VII, Kälteresistenz, Zauberer, Zweistimmiger Gesang

Nachteile: Hitzeempfindlich, Lichtempfindlich

Kampftechniken: Hiebaffen 17, Schilde 16

Shakara-Hammer: AT 20 PA 14 TP 1W6+5 RW mittel

Shakara-Langschild: AT 11 PA 16 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE 5/2 (Leichte Shakagra-Platte) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Talente: Klettern 5, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 9, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 15, Sinneschärfe 11, Verbergen 4, Einschüchtern 16, Menschenkenntnis 13, Überreden 5, Willenskraft 20, Götter & Kulte 15

Zauber: Attributo (Körperkraft) 16, Chamaelioni 12, Corpofrigo 9, Dunkelheit 13, Firnlauf 11, Karnifilo 12

Verzerrte Elfenlieder: Schlachtlied 11

Liturgien: Namenlose Kälte 14, Namenlose Raserei 17, Namenlose Zweifel 7, Namenloses Vergessen 9, Pech und Schwefel 14

Ausrüstung: Leichte Shakagra-Platte, Shakagra-Langschild, Shakagra-Hammer

Schmerz +1 bei: 18 LeP, 12 LeP, 6 LeP, 5 oder weniger LeP



Besonderheiten: Als nachtalbische Klingensängerin kann sie Zauber wirken.

»Euer Volk wird vergehen, denn es ist schwach und anmaßend.«

»Zieh dorthin aus, wo dem wahren Gott das Sternbild der Klinge ohne Spitze trotzt. Bringe von dort jede Schrift, die du in den Eingeweiden des Tempels des falschen Sonnengötzen findest.«

🏰 Zorkarash Eisgänger, Oberster Priester des Namenlosen

Kurzcharakteristik: kompetenter Priester des Namenlosen, Aussehen wie Mitte 40, kahlgeschoren, verstümmelte linke Hand (vier Finger fehlen ab der Mitte); grausam und verblendet; statt einem Schatten ein Eisschatten, der alles mit Raureif überzieht; gekleidet in eine Mischung aus Plattenrüstung und purpurfarbenen, wallenden Gewändern mit Pelzbesatz

Motivation: fanatischer Anhänger des Namenlosen, der Dhar'yilil folgt, weil auch sie sich dem Namenlosen direkt unterstellt und keine anderen Götter einschließlich Pardona akzeptiert; Dadurch erhofft er sich weitere

persönliche Macht und Gelegenheit für den Dienst an seinem finsternen Gott.

Agenda: Zorkarash folgt Dhar'yilils Befehlen und tut alles dafür, den Dämon Aswa-Djalihd zu rufen, um die Macht des Namenlosen zu mehren. Er erhält von Dhar'yilil regelmäßig Aufträge zum Befehligen von Kampfgruppen, bei denen er in erster Reihe mitkämpft.

Funktion: Vertrauter Dhar'yilils und fanatischer Geweihter des Namenlosen, der als völlig verblendeter Gegenspieler der Helden auftritt.

Hintergrund: Geschaffen als Gwenzanur offenbarte sich ihm der Namenlose über Visionen und gewährte ihm tiefe Einsichten. Durch Selbstverstümmelungen durchläuft der Shakagra seitdem die Grade eines Geweihten des Namenlosen und hat sich ihm mittlerweile vollends verschrieben. Selbst seinen Schatten opferte er und wirft seitdem stattdessen einen Eisschatten, so kalt wie seine von Maruk-Methai, der rechten Hand des Namenlosen, beeinflusste Seele. Er schloss sich Dhar'yilil an, da er ihren Glauben und ihre Ziele im Dienste des Namenlosen teilt und folgt ihr treu. Noch loyaler aber ist er gegenüber seinem Gott.

Darstellung im Spiel: Seine Bewegungen haben wenig von der den Nachtalben oft nachgesagten Eleganz, sondern sind wuchtig und voller Kraft, ebenso wie seine laute Stimme. Entsprechend solltest du ihn am Spieltisch

darstellen. Er brüllt Befehle, schreit laut bei Hieben mit seiner Waffe und macht ausholende Bewegungen. Er blickt grimmig und entschlossen. Ungläubige haben in seinen Augen nichts als den Tod verdient.

Schicksal: Zorkarash stirbt in diesem Abenteuer, beispielsweise in der finalen Konfrontation am Kaiser-Gerbald-Fort oder auf Wunsch auch schon am Versunkenen Wald. Wahrscheinlich opfert er sich dabei fanatisch im Gefecht für den Namenlosen und holt dabei einen Vorteil für seine Seite heraus.

Besonderheiten: Als Geweihter des Namenlosen kann er dessen dunkle Liturgien und Zeremonien wirken, als magiebegabter Shakagra zudem einige Zauber sprechen. In seinem Glaubensbild fußt beides auf der Macht des Namenlosen.

»Der Herr der Nacht befiehlt und wir folgen ihm, wohin immer er uns ruft.«

»Es gibt keinen wahren Gott außer dem, der den Sternenhimmel verschlingen wird.«

Die Schlacht um das Fort

Ereignisse der Schlacht

Die aufgezählten Ereignisse lenken den Fokus auf bestimmte, besondere Schauplätze. Daneben finden an den Palisaden stets Scharmützel und Scheinangriffe statt. Du kannst es also jederzeit zu Kämpfen kommen lassen und eine Szenerie voller Kampf- und Todesschreie beschreiben.

Die Szenen haben eine ungefähre, eskalierende Reihenfolge, wobei die **Voraussetzungen** angeben, was gegeben sein muss, damit du diese Szene einflechten kannst. Falls die Helden bei ihrer Verteidigung erfolgreich sind, sollte es für die letzten Szenen gar nicht so weit kommen, dass diese ausgespielt werden.

Licht bzw. **Dunkelheit** gibt an, inwiefern die Ereignisse diese Werte erhöhen oder senken. Diese Werte wirken sich auf Fortgang und Ausgang der Schlacht aus.

Abenddämmerung

Voraussetzungen: Einbruch der Dunkelheit

Dunkelheit: +1

Die Shakagra beginnen ihre Angriffe bald nach Einbruch der Dunkelheit, etwa zur 6. Stunde nach Mittag. Sie wissen, dass der Aswa-Djalihd nur in der Nacht mit voller Macht gerufen werden kann und werden die Schlacht die ganze Nacht toben lassen. Zu dieser Jahreszeit dämert es um die 7. Stunde am Morgen. Die Verteidiger müssen also 13 Stunden durchhalten oder die Schlacht vorher entscheiden.

Die Vereinigung der Himmelslichter

Voraussetzungen: Alle Himmelslichtträger stehen innerhalb von [Anzahl der Träger] x 10 Schritt zueinander



und lösen den Himmelslicht-Zauber aus. Von da an hält das Licht [Anzahl Träger] in Stunden.

Licht: + [Anzahl Himmelslichtträger]

Eine der ersten Aktionen kann es sein, dass die Träger der Himmelslichter ihren Himmelslicht-Zauber gemeinsam anwenden. Das so entstehende, helle Licht ist ein guter Schutz gegen die Shakagra. Zudem hält es die Befreiung des Aswa-Djalihds für seine Dauer zurück, falls es den Shakagra nicht gelingt, so viel Verrat, Zwietracht und Verlust der Moral zu schüren, dass diese die Wirkung des Lichts aufheben.

Es ist möglich, dass Himmelslichtträger erst später ankommen. Quenia Goldwige vom Berg beispielsweise hat einen langen Weg zur Anreise. Sobald ein solcher sich

innerhalb der Reichweite befindet, verstärkt sein Himmelslicht das der Verteidiger und erhöht **Licht** und dessen Dauer um 1 Stunde.

Sabotage und Fall des Hohen Turms

Voraussetzungen: Die Shakagra kennen den Schwachpunkt am Hohen Turm

Dunkelheit: +1 bei Phase 1 (Eindringen), +1 bei Phase 2 (Sturz des Turms)

Phase 1 – Eindringen: Eine Rotte greift unter dem Schutz von Schilden oder Eiswällen den Turm an. Am Fuß des Turms greifen sie mit Magie, Waffen und Werkzeugen den Boden an und brechen bei Erfolg in die Waffenkammer durch, wodurch sie außerhalb der

Licht und Dunkelheit

Um die Erfolge der Verteidiger wie auch der Shakagra festzuhalten und um bestimmen zu können, ob es zu einem Triumph der Helden kommt oder ob die Shakagra die Macht des Aswa-Djalihds im Fort entfesseln können, bietet sich eine Aufrechnung der folgenden Werte an:

Licht (Bannende Wirkung der Himmelslichter sowie Erfolge der Helden) und

Dunkelheit (Säen von Zweifel, Zwietracht und Verrat sowie sinkende Moral unter den Verteidigern, Erfolge der Nai Ashyrr).

Das Licht hält ab Aktivierung der Himmelslicht-Fähigkeit für so viele Stunden, wie sein Wert beträgt, das heißt, dass alle erfolgreichen Maßnahmen zur Erhöhung des Wertes auch seine Dauer um je 1 Stunde verlängern. Beispiel: Sechs Himmelslichtträger aktivieren die Fähigkeit, wodurch sie für 6 Stunden anhält. Werden währenddessen beispielsweise 10 Feinde besiegt und/oder ein Ausfall gelingt mit großem Erfolg, hält das Licht für 7 bzw. 8 Stunden an. Auf diese Weise kann seine Dauer bis zum nächsten Morgen ausgeweitet werden.

Aktion	Licht	Dunkelheit
Nachfolgerwahl (von... bis...)	0 bis +2	0 bis +2
Segnung des Elfenheiligtums	+2	-
Einbruch der Dunkelheit	-	+1
Vereinigung der Himmelslichter	+ [Anzahl Himmelslichtträger]	-
Sabotage des Hohen Turms	-	+1 / +1
Einfall durch Kanäle / Fluchttunnel	-	+1
Erhebung der Untoten	-	+1 / +1
Verrat in den eigenen Reihen	-	+2

Entfesselung von Zurbarans Chimäre	-	+2
Ratten im Gewölbe	-	+1
Namenloser Zweifel	-	+1 bis +3
Besitz des Zepters	-	+2
Macht der Eiseskälte	-	+1 / +2
Ruf der Seelenkälte	-	siegt
Befreiung des Aswa-Djalihd	-	hat gesiegt
Tagesanbruch	siegt	-

Allgemeine Aktionen (nach Spielleiterentscheid)

Aktion	Licht	Dunkelheit
Verlust von je 10 Verteidigern	-	+1
Töten von je 10 Nai Ashyrr	+1	-
Erfolgreiche Ausfälle / Verteidigungsmaßnahmen / Rückschläge von Angriffen	+1	-
Erfolgreiche Angriffe / Durchbrüche	-	+1
Erfolgreiche Maßnahmen zur Anhebung der Moral	+1	-
Erfolgreiche Demoralisierungen der Verteidiger	-	+1
Tod eines Himmelslichtträgers	-1	+1
Tod eines Namhaften / Triumviratsmitglieds	+1	-

Sichtweite der Turmbesatzung sind und in die innere Umwehrgung des Forts vordringen können, wenn sie nicht aufgehalten werden.

Phase 2 – Sturz des Turms: Die Shakagra versuchen, die hier verankerten Holzpfähle des Turmes und damit diesen selbst zum Einsturz zu bringen. Dazu müssen sie eine *durchschnittliche* (7 erlaubte Proben) Sammelprobe auf *Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)*, 5 Minuten, zum Erfolg bringen. Natürlich kann ein Kommando, das durch die Keller oder den Turm zu ihnen vordringt, dies verhindern.

Einfall durch Kanäle / Fluchttunnel

Voraussetzungen: Shakagra kennen den Eingang zu den Abwasserkanälen / zum Fluchttunnel

Dunkelheit: +1

Als Taucher, die keinerlei Furcht vor Kälte haben müssen, dringt eine Rotte über den Eingang zur Kanalisation oder von Norden her durch den Fluchttunnel ins Innere vor. Die Helden könnten dies mittels einer Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –2 rechtzeitig entdecken und am anderen Ende schon auf sie warten. Andernfalls werden sie von den Shakagra überrascht.



Erhebung der Untoten

Voraussetzungen: Einer Rotte der Nai Ashyrr gelingt es, zum Boronanger vorzudringen (für Phase 2: in die Zerzal-Gruft)

Dunkelheit: +1 für Phase 1 (Boronsanger), +1 für Phase 2 (Zerzal-Gruft)

Phase 1 – Boronanger: Eine Rotte versucht, an der Südwestecke unbemerkt aus dem Wald vorzudringen. Ihre Zauberweber beschwören vorher im Wald versteckt in einer INVOCATIO MINOR Nephazzim-Dämonen, die

Skelettkrieger

MU 20 KL 10 (t) IN 10 CH 11

FF 8 GE 11 KO 11 KK 13

LeP 19 AsP – KaP – INI 8

AW 6 SK –1 ZK –1 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 5 TP 1W6

RW kurz

Langschwert: AT 12 PA 7 TP 1W6+6 RW mittel

RS/BE 3/1 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Skelette als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: Finte I

Talente: Klettern 6, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Skelette können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4, Verbergen 4, Einschüchtern 6, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Kampfverhalten: rücksichtsloser Angriff auf die Befestigung, bei dem die Skelette so viel Schaden wie möglich anrichten; Die Skelette werden von der Macht der Nephazzim gelenkt und kämpfen grausam und geradezu heimtückisch.

Flucht: flieht nicht

Sonderregeln:

Unempfindlich gegen Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfaffen: Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfaffen (außer Wurfkeulen und -speere) richten bei Skeletten nur halbe TP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall normalen Schaden an (also keinen doppelten).

Empfindlich gegen Hiebaffen und Zweihandhiebaffen: Hiebaffen und Zweihandhiebaffen richten doppelte SP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall vierfachen Schaden an (statt nur den doppelten).

Extrem Lichtempfindlich: Ist das Skelett direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet es 1 SP pro KR.


Meute: Skelette, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Skelett in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +2 AT).

Untoten-Regeln: Für Skelette gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 112)



in Leichen fahren und sie zu Untoten erwecken. Die Helden könnten die Beschwörer entdecken und in einem Ausfall aufhalten, wobei sie es mit einer Rotte als Gegner zu tun bekommen. Ansonsten erheben sich in einem ersten Schritt 9 Leichen aus dem **Boronanger (18)** vor der Festung. Sie sind erstaunlich schnell und klettern über und graben sich unter den Umwehrungen durch.

Phase 2 – Zerzal-Gruft: Bei Erfolg legen sie auch die Zerzal-Gruft (**U18**) frei, wo die Beschwörer die Mumien der Elfenkrieger zum Unleben erheben.

 In diesem Fall wird der Lynx (Seite 78) die Shakagra ebenfalls angreifen.

Verrat in den eigenen Reihen

Voraussetzungen: Mandor Rattentöter oder Tannfried von Hundsgrab sind Kommandant

Dunkelheit: +2

Sollte bei der Wahl zum Kommandanten einer der genannten Kandidaten gewählt worden sein, so ergibt sich nun die Katastrophe: Mandor verrät das Fort an den Feind, lässt Tore öffnen, verrät geheime Zugänge und

Kriegermumie

MU 22 KL 11 IN 12 CH 12

FF 8 GE 10 KO 15 KK 20

LeP 40 AsP – KaP – INI 7+1W6

AW 5 SK 3 ZK 3 GS 6

Waffenlos: AT 11 PA 5 TP 1W6+8 RW kurz

Robbentöter: AT 13 PA 6 TP 1W6+12 RW mittel

RS/BE 4/1 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Angst vor ... (Feuer, Luchsen), Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Mumien als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Waffenlos, Robbentöter)

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 12, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Mumien können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 7, Verbergen 4, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Kampfverhalten: Ein rücksichtsloser Lauf auf die Verteidiger, bei dem die Mumien jeden in ihrem Weg mit mächtigen Hieben eindecken.

Flucht: flieht nicht

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden: Schaden durch Feuer wird gegen Mumien verdoppelt.

Extrem Lichtempfindlich: Ist die Mumie direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet sie 1 SP pro KR.

Untoten-Regeln: Für Mumien gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 112).

schickt jeden Widerworte gebenden Soldaten in den Tod. Tannfried von Hundsgrabs Entscheidung zu einem letzten Aufgebot ist kaum besser, denn nach einer heroischen Rede befiehlt er im Wahn, den vermeintlichen Schergen des Dämonenmeisters Borbarad vor den Toren die Stirn zu bieten – ein sicheres Todesurteil.

Die Helden können dies jeweils nur verhindern, wenn sie den Kommandanten so schnell es geht persönlich aufhalten und ihn samt Leibgarde im Kampf stellen. Natürlich greift der Feind weiterhin an und kann womöglich durch bereits geöffnete Tore oder Ausfallportalen eindringen.

Die Entfesselung von Zurbarans Chimäre

Voraussetzungen: Die Helden konnten am Blauen See nicht verhindern, dass die Shakagra die Chimäre kontrollieren

Dunkelheit: +2

Die Nai Ashyrr entfesseln zu einem geeigneten Zeitpunkt das Tungavik. Sie befehlen dem Biest entweder, mit seinem formbaren Leib durch die Abwässerkanäle oder Fluchttunnel einzudringen, oder sich mit seinen begrenzten Flugfähigkeiten über die Wehranlagen zu erheben und im Inneren des Forts Schaden anzurichten. Sie unterstützen dies mit parallelen Angriffen von mindestens zwei Rotten. Das Biest zu besiegen (Werte siehe Seite 49) ist eine klassische Aufgabe für die Helden und kann bei Erfolg +1 Licht bringen.

Ratten im Gewölbe

Voraussetzungen: Dunkelheit-Wert > 1

Dunkelheit: +1

Eine Schlacht, bei der glühende Verehrer des Gottes ohne Namen kämpfen und einen seiner Diener zu befreien versuchen, geht nicht ohne Spuren seiner Präsenz einher. Zu beliebigem Zeitpunkt während der Schlacht, am besten, wenn Spuren von Routine eintreten, bildet sich erst unmerklich, dann immer auffälliger ein gewaltiges Rudel aus 3W20+100 Ratten, das über alles, was man fressen kann, vor allem die Fort-Besatzung und die Helden, herfällt.

Die Helden können Jagd auf die Einzelgruppen machen oder sich später dem ganzen Pack stellen, wobei sich auch andere Mitstreiter hinzugesellen, sodass jeder Held mit etwa 5-10% der Tiere fertig werden muss.



Namenloser Zweifel

Voraussetzungen: Dunkelheit-Wert > halber Licht-Wert
Dunkelheit: +1 pro Stunde ab Erfüllung der Voraussetzung (bis zu +3)

Langsam brechen der vom Aswa-Djalihd hervorgerufene Zweifel, die Hoffnungslosigkeit und der Verrat unter den Verteidigern aus. Sind diese erst einmal stark genug, beginnt auch das Wirken des Namenlosen direkter zu werden. Die ohnehin schon schwach und über längere Zeiträume nagenden NAMENLOSEN ZWEIFEL (Seite 92) verdichten sich und treffen nun jeden, der sich nicht entsprechend wehren kann. Die Gesamtmoral zersetzt dies weiter, aber auch einzelne Helden und Himmelslichtträger müssen mit Zweifeln kämpfen.

Die Helden können dem durch Maßnahmen zur Aufrechterhaltung der Moral entgegenwirken: Feurige Reden, erfolgreiche Aktionen gegen den Feind usw. können die Punkte Dunkelheit ausgleichen.

Die Macht der Eiseskälte

Voraussetzungen: Die Nai Ashyrr haben das Zepter des Aswa-Djalihd immer noch oder wieder in Händen.

Dunkelheit: +1 bei Phase 1, +2 bei Phase 2

Phase 1: Die Nai Ashyrr entfachen zu geeignetem Zeitpunkt die Macht des Zepfers, so sie dieses besitzen. Ein gewaltiger, schwarzer Eishauch legt sich wie eiskalter Ruß über das Fort. Es handelt sich um eine Teilmanifestation des Aswa-Djalihd, die **für eine Stunde Bestand haben wird**. Sie hat kein Eigenleben, überzieht aber alles und jeden, der keine Zuflucht in einem der Gebäude sucht, mit einer schwarzen, klirrend kalten und schmerzenden Schicht antielementaren Eises.

Die Eisschicht wirkt wie Feuer-/Säure-Schaden am ganzen Körper (siehe **Regelwerk** Seite 341, Status *Brennend*, 2W6 SP pro KR, Probe auf *Körperbeherrschung* -2 zum Beenden). Diese Manifestation tötet in der Folge etwa 10-25% der verbleibenden Besatzung, je nachdem, wie aktiv die Helden helfend eingreifen. Wer draußen bleibt, wird auch nach dem Löschen (Entfernen) der Eisschicht nach 10 Minuten erneut betroffen, weswegen ein Rückzug in die Gebäude fast unumgänglich ist. Allein das Licht der Himmelslichter schützt vor dem Effekt und wärmt jeden in seinem Schein.

Phase 2: Nach etwa einer Stunde beginnt das schwarze Eis langsam eigenständige Kräfte zu entwickeln, während sich die Seelenkälte des Dämons zu manifestieren beginnt. Sie dringt nun auch schleichend und sich wie Tentakel herantastend in die Gebäude ein, droht sogar wärmende Feuer zu ersticken und richtet drinnen den gleichen Schaden wie außen an. Nun hilft nur noch der Rückzug in die Kellergewölbe, an ein Feuer oder das Licht der Himmelslichter.

Der Ruf der Seelenkälte

Voraussetzungen: Dunkelheit > Licht

Dunkelheit: siegt

Die in der Statue gefangene zweite Hälfte der Essenz des Aswa-Djalihd tritt nun hervor und legt sich wie ein unsichtbares Leichentuch über die Verteidiger: In diesem

Aswa-Djalihd

MU 23 KL 16 IN 17 CH 14

FF 13 GE 25 KO 25 KK 20

LeP 180 AsP 100 KaP – INI 18+1W6

VW 8 SK 5 ZK 5 GS 10 (am Boden oder fliegend)

Schwarzer Frosthrauch: FK 15 TP 2W6 RW 13 Schritt*

Krallen aus Eis: AT 17 TP 2W6+8 RW lang

Schwanz: AT 13 TP 2W6+13 RW lang

Maul: AT 13 TP 3W6+13 RW nah

RS/BE 5/0

Aktionen: 3 (nicht zweimal dieselbe in einer Runde)

Sonderfertigkeiten: Finte I-II, Mächtiger Schlag (Krallen, Schwanz)

Talente: Bekehren & Überzeugen 12, Einschüchtern 14, Körperbeherrschung 18, Kraftakt 18, Menschenkenntnis 12, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 16, Verbergen 0, Willenskraft 18

Zauber: Bannbaladin 15, Corpofrigo 11, Dunkelheit 10, Eigne Ängste 9, Gletscherform 12, Horriphobus 9, Nebelwand 11

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (gehörnter, Namenloser), nich humanoid

Kampfverhalten: Aswa-Djalihd bricht als pervertierte Naturgewalt über das Schlachtfeld herein und verwandelt alles, was er berührt, in eine Fläche aus widernatürlichem Eis. Während er mit Zoneneffekten seinen Feinden das Leben nimmt, nimmt er ihnen mit seinen Zaubern auch die Hoffnung. So zieht er mit Bannbaladin Anführer auf seine Seite oder versetzt sie in Angst. Der Dämon ist klug genug zu erkennen, welche Helden ihm am gefährlichsten werden können.

Flucht: Aswa-Djalihd flieht nicht, außer er wird gebannt.

Sonderregeln:

*) Der Einsatz des Odems kostet 10 AsP und gilt als Fernkampfangriff. Getroffene erhalten außerdem eine Stufe des Zustands *Paralyse*.

Zone der Kälte: In unmittelbarer **Nähe von Aswa-Djalihd** überzieht sich alles mit schwarzem Raureif. Die Eisschicht wirkt wie Feuer-/Säure-Schaden am ganzen Körper (**Regelwerk** Seite 341, Status *Brennend*, 2W6 SP pro KR, Probe auf *Körperbeherrschung* -2 zum Beenden). Wer in mittlere Reichweite tritt, setzt sich dem Effekt aus. Der Aswa-Djalihd muss jede Runde 1 AsP ausgeben, um den Effekt aufrecht zu halten.

Verzagen: Statt anzugreifen, kann der Dämon mit einer Probe auf *Einschüchtern* erschwert um die SK einem Opfer seine Hoffnung nehmen. Hat der Dämon Erfolg, erhält das Opfer eine Stufe *Furcht*, die drei Kampfrunden lang anhält.

Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden: Schaden durch Feuer wird gegen Aswa-Djalihd verdoppelt.

Extrem Lichtempfindlich: Ist der Aswa-Djalihd direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet er 1 SP pro KR.

Dämonen-Regeln: Für den Aswa-Djalihd gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln.

Moment spürt jeder im Fort, selbst die Himmelslichtträger, dass in ihnen jeder Gedanke an Hoffnung weicht und durch Gnadenlosigkeit, Egoismus und innere Kälte ersetzt wird. Eine Probe auf *Willenskraft* –3 wappnet für 10 Minuten gegen den Effekt. Mahle dir in etwa aus, was passiert, wenn von den verbliebenen Verteidigern plötzlich fast jeder nur noch an sich selbst denkt. Es kommt zu Flucht, gegenseitigem Mord, Verrat und dem Verlust jeglichen Zusammenhalts. In diesem Zustand die Schlacht noch zu gewinnen, wird sehr schwer. Durch die Eiseskälte haben es wahrscheinlich spätestens jetzt die Nai Ashyrr geschafft, in das Fort vorzudringen und machen Gefangene oder metzeln den letzten Widerstand nieder.

Die Befreiung des Aswa-Djalihd

Voraussetzungen: *Macht der Eiseskälte* und *Ruf der Seelenkälte* wurden ausgelöst, Dunkelheit hat gesiegt (Dunkelheit > Licht)

Gelingt es den Shakagra, beide Teile der Essenz des Aswa-Djalihds zu entfesseln, so machen sie sich nun als letzte Aktion daran, den Dämon in einem einstündigen Ritual zu rufen und seine zwei manifestierten Hälften

zu einem Wesen zu vereinen. Gelingt es den Himmelslichtträgern in dieser Zeit nicht, die Shakagra entscheidend zu schlagen, stehen sie im Kampf dem mächtigen Dämon gegenüber. Er manifestiert sich in ähnlicher Gestalt wie die Statue im Pyr-Heiligtum, also als drachenartiges, riesiges Ungetüm. Um ihn herum herrscht niederhöllischer Frost, aus seinen Augen tritt gnadenlose Seelenkälte und Grausamkeit.

Falls es zur Beschwörung kommt, bedeutet ein Sieg der Helden über das Wesen, dass sich die Nai Ashyrr zurückziehen, denn sie wissen, wann sie verloren haben.

Morgendämmerung / Rückzug

Voraussetzungen: Dunkelheit-Wert < halber Licht-Wert und keine Aussichten mehr auf Erfolg; oder der Morgen bricht an, ohne dass der Dämon befreit wurde. Das definitive Ende des Kampfes wird es sein, wenn der Morgen anbricht, ohne dass die Nai Ashyrr siegreich waren. Sie werden sich mit den ersten Sonnenstrahlen zurückziehen, wenn der Aswa-Djalihd nicht befreit wurde. Plötzlich brechen alle Angriffe ab. Kurz darauf gleiten die Eissegler über die Steppe davon gen Norden. Die Helden haben gesiegt und das Fort wurde erfolgreich verteidigt!

Ausklang

Die Zukunft des Kaiser-Gerbald-Forts

Im Fort hat sich mit dem Sieg der neue Kommandant in seiner Position gefestigt. Joron Timerlan ist die Wahl im offiziellen Aventurien, aber in eurer eigenen Runde kann auch ein anderer Kandidat oder einer der Helden die Position erhalten. Nach einem Bericht an die Kaiserin wird sie den Kommandanten bestätigen. Desweiteren wird das Fort aufgestockt: einige Freiwillige werden rekrutiert und aus anderen Einheiten abgezogen, um Verluste auszugleichen und die Stärke der Besatzung auf ein volles Banner (etwa 50 Soldaten) zu erhöhen. Wehranlagen und Versorgung werden verbessert. Das Mittelreich macht aus dem lange vergessenen Außenposten einen, der zumindest hinreichend gewappnet sein soll, um die neue Gefahr im Norden abwehren zu können.

Die Zukunft des Nachtalbenreiches Lith Ashyron

Die geschlagenen Nai Ashyrr ziehen sich zurück ans Ostufer der Bernsteinbucht. Für sie ist es an der Zeit, Wunden zu lecken, in den Tiefen Städten neue Rekruten zu gewinnen und mögliche Bündnisse mit Oberflächenvölkern wie Fjarninger Barbarenstämmen, Schneeorks und Wilden Zwergen zu prüfen.

Daneben sind sie weiter als Plünderer aktiv, wenn auch die Schneeschmelze im Frühjahr und der Ausbau des Kaiser-Gerbald-Forts Städte westlich und südlich der Bucht wie Glyndhaven und Kela wieder etwas sicherer macht. Händler rund um den Blauen See und bis zum Alavi-See müssen ebenso wie in den Eiszinnen, der

Grimmfrostöde und sogar bis hin zu den Grenzen des Herzogtums Paavi im Osten mit Überfällen rechnen.

Die Augen der Nai Ashyrr richten sich nun eher nach Osten und Süden aus, und man kundschaftet tiefer ins Landesinnere, statt über die Bernsteinbucht zu gehen.

In einem Ritual erhalten die Himmelslichtträger und die Helden als würdige Gegner einen Namen, der unter ihnen fortan mit grimmen Respekt genannt wird. Ihre Niederlage sehen die Nai Ashyrr als Chance, sich neu zu formieren, um dann umso stärker zuzuschlagen.

Die Zukunft der Himmelslichter

Joron Timerlan widmet sich voll der neuen Aufgabe, das Kaiser-Gerbald-Fort wieder auf Vordermann zu bringen und den Norden zu beschützen. Er bittet die Helden und anderen Träger um die Aufbewahrung zumindest einiger der Lichter im Fort, um erneuten Gefahren trotzen zu können.

Wigbald von Baliho tut dies und kehrt ins Mittelreich zurück. Er unterrichtet die Rondrakirche von der neuen Gefahr im Norden. Phanta unterrichtet die Nivesenstämme, Mrom kehrt an den Blauen See zurück, bleibt aber wachsam und fördert die Beziehungen zwischen Menschen und den fremdartigen Yetis. Er behält von hier die Gefahr der Nai Ashyrr im Auge. Khydaka Eisblüte zieht sich in die Einsamkeit zurück. Als Shakagra der ersten Generation ist das Leben an der Oberfläche hart und voller Entbehrungen für sie. In menschlicher Gesellschaft kann sie nur verumumt verkehren, das Licht schmerzt sie und das Wissen, dass die Götter des hochelfischen Pantheons keine Rolle mehr in der Welt spielen, ist ein herber Rückschlag für sie.

Die Zukunft der Städte der Bernsteinbucht

Während Glyndhaven glimpflich davonkommt und nicht mehr im Fokus der Nai Ashyrr steht, ist Frisov für eine Weile eine verlassene Geisterstadt. Ob und wie es sich neu aufbaut, wird in späteren Publikationen berichtet. Kela im Schutz des Forts wächst im Zuge von dessen Ausbau und ist nicht länger Opfer von Plünderungen der Soldaten. In Frigorn und Farlorn ändert sich wenig, doch liegt die Möglichkeit eines Angriffs der Nai Ashyrr stets in der Luft. Orte und Weiler weiter im Osten wie Cor und Elvurund geraten in den Bedrohungshorizont der Nai Ashyrr, ebenso wie jene im Süden, so Pekkaani, Varnuati und Nysjunen.

Epilog

Schritte klingen von der Wendeltreppe herab an Dhar'yilils Ohren. Ihr Blick ist nach wie vor finster, ihr Geist mit der Deutung ihrer Fehler beschäftigt. Doch nimmt sie die beiden Gestalten aus den Augenwinkel wahr: Einer ist ihr getreuer Leibwächter und richtet das Wort an sie: »Herrin, dieser Reisende ohne Namenkam aus dem Norden. Er bittet ehrfürchtig um Aufnahme in den Clan der Er...«

»Wie ist dein Name?«, herrscht Dhar'yilil den Fremden an.

»Ich bin Eo'lataar aus der Blutli...«

Der Rückhandhieb der Befehlshaberin trifft ihn mitten ins Gesicht.

»Du bist niemand, solange du dir deinen Namen nicht verdient hast. Aber da du zu uns gefunden hast, wirst du deinen Platz in unseren Reihen finden. Also, berichte aus den Tiefen Städten, aus der alten Heimat.« Sie spricht es aus, als ob es eine Krankheit wäre.

Während er erzählt, beruhigt sich ihr kalter Zorn, ja, es stiehlt sich sogar ein Lächeln auf ihre Lippen.

Der Lohn der Mühen

Die Helden konnten die Shakagra am Kaiser-Gerbald-Fort aufhalten und (hoffentlich) das Schlimmste verhindern. Träger von Himmelslichtern können diese als Einzelartefakt behalten oder z. B. in der Obhut des Forts oder im Kloster Auridalur belassen, auf dass sie eines Tages zu einem neuen Träger finden.

Falls sich ein Held dafür entscheidet, sein Himmelslicht zu behalten, wird dessen Wirkung langsam schwächer, je weiter er sich nach Süden begibt. Es ist durchaus denkbar, dass er einen der Schlüssel zur Bekämpfung der neuen Shakagra-Bedrohung irgendwo anders in Aventurien findet.

Er wird jedoch stets eine große innere Sehnsucht spüren nach den Weiten des Hohen Nordens und nach den anderen Himmelslichtträgern, denn er weiß, dass er und das Licht im Kampf gegen die Finsternis gebraucht werden.

Abenteuerpunkte

- ◆ Pauschal erhält jeder Held **30 Abenteuerpunkte**.
- ◆ Zusätzlich erhält er **8 Abenteuerpunkte**, um im Abenteuer besonders häufig genutzte Fähigkeiten zu erweitern, etwa Naturtalente, aber durchaus auch Kampftechniken.
- ◆ Für jeden Träger eines Himmelslichts, den man als Verbündeten gewinnen konnte, erhalten die Helden zusätzlich **je 2 Abenteuerpunkte**.



ANHANG – REGELN ZU DEN SHAKAGRA

Nachtalben

Garethi: der Nachtalb, die Nachtalbin, nachtalbisch
Shakagoran: Shakagra (Widersacher des Lichts, Eigenbezeichnung)
Elfisch (Isdira): feyra (Nicht-Elf)

Begrüßung: San'za ba'thrall (Gruß, Fremder ohne Namen)

Verabschiedung: Bas'ra thar'ash (Das nächste Mal sehen wir uns im Kampf!)



Herkunft und Verbreitung

Die Shakagra gelten als vollkommenste Schöpfungen der Hochelfe Pardona. Sie wurden vor Jahrtausenden in den unterseeischen Tiefen Städten unter dem Himmelsturm als daimonide Wesen erschaffen, in deren Adern das Blut von Elfen und Dämonen fließt.

Von dort haben sie sich jedoch kaum weiter ausgebreitet, da zumindest den älteren Generationen durch ihre Lichtempfindlichkeit starke Grenzen gesetzt sind. Diese leben bis heute in den Clans ihrer Tiefen Städte zusammen und meiden in der Regel die Oberfläche und ihre Bewohner.

Mit dem Auszug der Nai Ashyrr aber ist Wandel in diese starre Struktur eingetreten. Erstmals kann die jüngste Generation der Shakagra, die Gwenzanur („Kinder des Kessels“), gefahrlos an der Oberfläche existieren, und sie beginnt, sich von der Klirrfrostöde aus gen Süden auszubreiten bis in die von Menschen und Elfen bewohnten Gebiete.

Körperbau und Aussehen

Die Shakagra haben den schlanken Körperbau von Elfen mit spitzen Ohren, sehr feinem weißen oder silbernem Haar und einer blassweißen Haut. Sie bewegen sich schnell und geschmeidig wie Raubkatzen. In ihren Augen kann man keine Pupillen oder Iriden erkennen, stattdessen sind sie vollständig in einem dunklen Farbton wie violett, tiefblau oder nachtschwarz gehalten. Ihr Blick ist eindringlich, unmenschlich und mitleidlos.

Wenn auch die Gwenzanur als neueste Generation wieder stärker durch dämonischen Einfluss verändert wurde, hat dies ihr Aussehen nicht weiter verändert. Es konnten jedoch einige körperliche Unzulänglichkeiten abgebaut werden. Während die Shakagra der älteren Clans empfindlich gegenüber Metall, Hitze und Sonnenlicht sind, unterliegen die Gwenzanur diesen Einschränkungen nicht mehr. Zwar mögen auch sie kein

Tageslicht und bevorzugen das Dunkel, doch erleiden sie dadurch keine gravierenden Nachteile mehr und können sich deshalb weitaus besser an ein dauerhaftes Leben an der Oberfläche anpassen.

Vermehrung und Alterung

Auch wenn die Shakagra einst als daimonide Wesen durch die Verbindung von Elfen und Dämonen erschaffen wurden, so vermehren sie sich durch natürliche Fortpflanzung. Dabei obliegt ihnen im Gegensatz zu den Elfen nicht die Kontrolle darüber, ob aus ihrem Liebespiel auch Leben hervorgeht. Bisher ist noch kein solcher Fall bekannt geworden, doch selbst die Verbindung mit Elfen und sogar Menschen könnte fruchtbar sein. Die Lebensspanne der Shakagra kann Jahrtausende umfassen. Tatsächlich sind die Clansoberen auch oft von entsprechend hohem Alter. Anders als bei den Elfen vollzieht sich die plötzlich einsetzende Alterung nach Jahrhunderten der Jugend jedoch nicht zwingend mit dem Erreichen eines Lebensziels. Die Nachtalben welken stattdessen irgendwann zufällig dahin und sterben, was vermutlich auf die chaotische Natur ihres dämonischen Erbes zurückzuführen ist. Es gibt je nach Clan unterschiedliche Interpretationen für ein solches Ereignis, wie z. B. eine Segnung oder Strafe ihrer Schöpferin Pardona, eine weltliche Verfehlung oder den endgültigen Ruf der Dunkelheit. Die Nai Ashyrr glauben daran, dass ihr Gott sie schließlich zu sich ruft, wenn sie bislang nicht im Kampf gefallen sind, um mit der ihnen innewohnenden Dunkelheit weitere Sterne am Firmament zu verschlingen.

Sprache und Schrift

Das Shakagoran oder Nachtalbisch ist eine Mischsprache aus dem hochelfischen Asdharia, das einzelne Elemente aus dem echsischen Rssahh enthält sowie der „Schwarzmagiersprache“ Zhayad, die angeblich auch in den Niederhöllen gesprochen wird.

Als Schrift benutzen die Shakagra die verschlungenen Asdharia-Zeichen, aber es gibt auch Anleihen aus Zhayad-Zeichen und den Chuchas-Symbolen der Echsen. • ○

Gelehrt wurde es den Shakagra einst von Pardona, und auch die Wächterkreaturen sprechen diese Sprache, so sie der Sprache mächtig sind. Sie klingt wie eine seltsam verzerrte

• Um Shakagoran zu sprechen, müssen die Helden Asdharia beherrschen, zum Lesen der Schrift werden Isdira-Zeichen vorausgesetzt. Falls ihr mit optionalen Regel spielen möchtet: Regeltechnisch handelt es sich bei Shakagoran um eine Sprachspezialisierung (Regelwerk Seite 219) des Asdharia.

Abart des Asdharia, die Elfen als schmerzhaft, dissonant und hart beschreiben würden, als ob Kristalle aus pervertiertem Eis die Sätze zerstückeln und brechen. Immer wieder sind gezischte Silben aus dem Echsischen darunter, ebenso mit Dämonologie assoziierte Zhayad-Begriffe, die selbst Schwarzmagier nur mit Vorsicht

laut aussprechen würden. Viele mit Religion und Freiheit verbundene Begriffe aus den Menschensprachen kennen hingegen in dieser Sprache kein Gegenstück, denn Pardona weiß nur zu gut, dass man mit der Muttersprache auch das Denken formt.

Der Clan der Nai Ashyrr

Die Nai Ashyrr sind der jüngste, selbsternannte Clan aus der Generation der Gwenzanur. Er hat sich als erster dauerhaft an die Oberfläche gewagt und ist dort nun dabei – sehr zum Leidwesen der Bewohner des hohen Nordens – ein eigenes Reich aufzubauen.

Verbreitung und Lebensweise

Nachdem der Clan aus den Tiefen Städten unter dem Himmelsturm ausgezogen ist, streift er durch die Klirrfrostwüste gen Süden, wohin nicht einmal mehr die Patrouillen aus den Tiefen Städten vordringen. Auf Eisseglern kommen die Nai Ashyrr dabei schnell voran und sind äußerst mobil. Sie haben sich aber auch neue, feste Quartiere gesucht:

- Der Fall eines Sterns (nachzulesen in der Kurzgeschichte **Dunkelstern** aus dem Kurzgeschichtenband **Sternenleere**) hat nahe der Küste der Grimmfrostöde den Zugang zu einem unter dem Eis verborgenen Tempel des Namenlosen geöffnet, den sie als sicheren Rückzugspunkt verwenden.
- Das nach dem Überfall verlassene Frisov dient ihnen als zeitweiliger Spähposten und als Hafen für ihre Eissegler an der Südküste.
- Die für die jüngste Generation gebaute Stadt Ti'Kharma liegt derzeit größtenteils verlassen auf ihrem urzeitlichen Korallenriff. Es ist geplant, auch sie als eine Rückzugsbasis zu verwenden.
- Der Wunsch nach einer Eroberung des Kaiser-Gerbald-Forts besteht. Dessen Einnahme wird aber in diesem Abenteuer hoffentlich von den Helden verhindert.

Zwischen diesen Orten sowie später auch östlich Richtung Paavi und südlich zum Alavi-See etablieren die Nai Ashyrr ihr halbnomadisches Reich an der Oberfläche. Ihre Krieger können jederzeit zu schnellen Überfällen ansetzen oder bei Bedarf untertauchen.

Sie haben gänzlich andere Vorstellungen von einem Reich als menschliche Adlige: Grenzen, eine Einteilung in Lehen, Gebiets Herrschaft – das alles ist ihnen fremd. Dies mag nicht weiter verwundern, bestand doch ihre bisherige Welt aus einigen unterseeischen Städten und die weite Oberfläche war lebensfeindliches Bannland. Macht wurde in den Tiefen Städten nicht über Gebiets Herrschaft definiert, sondern über Anhängerschaft und Bedrohungspotential. Doch auch diese Lehren kommen den Nai Ashyrr bei ihren Eroberungszügen sehr zupass, denn ihre Gesellschaft hat sie mit der nötigen Härte dafür ausgestattet.

Weltsicht und Glaube

Einst kannten die heutigen Nai Ashyrr nur Pardona als ihre leibhaftige Göttin. Mit diesem unerschütterlichen Glauben an ein fleischliches Wesen mit einem Namen haben sie nun gebrochen: Der „wahre Gott“, so die neue Doktrin, hat keinen Namen und keinen Leib. Er ist die formlose Leere zwischen den Sternen.

Pardona, so die neue Überzeugung, habe die Shakagra bewusst in den Tiefen Städten gehalten, damit sie das Firmament nicht schauen und seine Macht nicht erkennen können. Die Sterne sind seine Feinde und jeder erloschene Stern ist ein Sieg für den Namenlosen.

Während seine Macht in der Nacht am größten ist, bedrängen ihn am Tag die „falschen Götter“, vor denen er zeitweilig zurückweicht: alte Elfengötter, die Zwölfe mit ihrem „falschen Sonnengott“ oder die nivesischen Himmelswölfe. Jede Nacht aber schöpft er Kraft aus der Finsternis und gewinnt an Stärke. Eines Tages, wenn alle Sterne erloschen sind, wird er genug Macht haben, um auch den „falschen Sonnengott“ und sein Gefolge zu stürzen. Er wird die ewige, sternlose Nacht einleiten, in der allein er herrscht und seinen Namen preisgibt.

Diese Vorstellung von der Welt prägt Kultur und Verhaltensweisen der Nai Ashyrr, so etwa ihre Einstellung zu Namen, ihre gnadenlosen Kampfaktiken, aber auch ihr Verhältnis zum Glauben. Besonders letzterer ist veränderlich, haben sie doch mit der Entdeckung des Namenlosen Gottes erst ihre vermeintliche Bestimmung gefunden. Neue Dogmen können entstehen und wieder fallengelassen werden. Die Verehrung ihrer Schöpferin Pardona gilt zwar inzwischen unter den Nai Ashyrr als Blasphemie, doch noch immer gibt es Debatten über ihre Person und ihren Stellenwert als weltliche Anführerin der anderen Clans oder Mittlerin zum Gott ohne Namen.

Hierarchie

Der Clan der Nai Ashyrr besteht vornehmlich, aber nicht ausschließlich aus Shakagra der Gwenzanur-Generation. Er umfasst bislang knapp 120 Mitglieder, dazu kommen noch einmal doppelt so viele Wesen in seinen Diensten, darunter z. B. Wächter, Späher und Eisharpyien.

Die Nai Ashyrr sind Rebellen, die sich von der bisher unumstößlichen Wahrheit ihrer Schöpferin Pardona und ihrem Machtgefüge losgesagt haben. Sie folgen nun spirituell dem Namenlosen und weltlich dessen **Triumvirat** in Form der charismatischen Strategin Dhar'yilil, dem Priester Zorkarash sowie Lyndereel Schmerzweber. Diese Dreifaltigkeit aus Strategie und Kampf, Glaube und Prophezeiung sowie Magie und Macht über

Name, wem Name gebührt

Eine Lehre, die sich bereits durchgesetzt hat, besagt, dass alle Geschöpfe eine namenlose Masse bilden, über die der Namenlose Gott herrscht. Allein, wer sich durch Taten hervortut, erhält das göttliche Geschenk und die Ehre, einen Namen führen zu dürfen. Meist werden die Mitglieder einer Rotte mit ihrer Funktion („He, Klingensänger!“) angesprochen und zumindest in kleinen Gruppen funktioniert dies recht gut. In der Praxis heißt das, dass neben dem Nai Ashyrr-Triumvirat derzeit etwa zwei Dutzend weitere Nai Ashyrr das Recht haben, einen Namen samt Beinamen zu führen, darunter *Khydaka Eisblüte* (Seite 59).

Wer die Tiefen Städte verlässt, um sich den Nai Ashyrr anzuschließen, muss zunächst seinen Namen ablegen. Die Namensverleihung, die in einem kurzen Ritual stattfindet, wird als Machtmittel der Anführer genutzt. Sie entscheiden darüber, wer einen Namen führen (oder seinen alten behalten) darf und zeichnen damit verdiente Nai Ashyrr aus.

Selten einmal können sogar Nicht-Shakagra einen Namen erhalten, wenn sie sich als wichtige Verbündete oder würdige Gegner erweisen. So werden zum Abschluss des Abenteuers auch alle Himmelslichtträger einen Namen bei den Nai Ashyrr haben.

Jeder verdiente und verliehene Name wird mit Respekt ausgesprochen. Wer sich hingegen selbst einen Namen gibt, ob Shakagra oder Oberflächenbewohner, wird bestenfalls einmal eindringlich verwarnet, dass er diese Ehre nicht verdient. Unter ihresgleichen sind bei den Shakagra sogar Züchtigungen und ausdauernde Folter üblich, bis der Aufmüpfige endlich erkennt, dass er ein namenloser Teil der Masse ist und sich seinen Namen erst verdienen muss.

Oft ist diese Behandlung der übliche Beginn einer Befragung von Gefangenen, die ohne das Wissen um diesen Brauch arglos ihren Namen nennen.

Elemente als auch Dienerwesen des Namenlosen arbeiten gut zusammen.

Als **Namhafter** führen Offiziere die Kämpfer an oder haben andere Befehlsfunktionen inne und werden respektiert. Sie unterstehen direkt dem Triumvirat und erhalten ihre Aufgaben von diesem. Wer sich dem Clan der Nai Ashyrr anschließt, beginnt sein Dasein in ihrer Mitte als **Namenloser**, wenn ihm nicht bereits ein erstaunlicher Ruf

voraussetzt. Unter ihnen herrscht harte Konkurrenz, die darauf abzielt, den Triumviratsmitgliedern zu gefallen. Mutige Taten, aber auch geschicktes Intrigieren sind an der Tagesordnung, um sich vielleicht eines Tages einen Namen zu verdienen. Solche Machtkämpfe sind jedoch ausschließlich auf der eigenen Hierarchieebene gesellschaftlich akzeptiert. Die Triumviratsmitglieder können gegeneinander intrigieren, ebenso die Namhaften oder die Masse der Namenlosen. Wer jedoch aufbegehrt und sich über diese unsichtbaren Grenzen hinwegsetzt, wemöglich gar seinen Anführer oder Befehlshaber infrage stellt, wird gnadenlos bestraft.

Tracht und Bewaffnung

Aus den Tiefen Städten haben die Nai Ashyrr die gefürchteten Schwarzstahl-Waffen ihres Volkes mitgebracht, die ihre dunkle Färbung vom magischen Metall Endurium erhalten.

Daneben sind Dolche und Jagdmesser als Seitenwaffen üblich. Die Nai Ashyrr haben zudem aus altem Wissen ihrer Städte sowie der Erforschung der nördlichen Tier- und Pflanzenwelt gelernt, Gifte zu mischen, die bevorzugt auf solche Seitenwaffen aufgetragen werden.

Im Fernkampf sind neben Armbrüsten aus den Tiefen Städten vermehrt Bögen und Speere üblich. Sie werden jedoch vor allem aus Oberflächenmaterialien gefertigt und zur Jagd verwendet. Vollrüstungen, wie sie die Shakagra Jahrtausende lang zum Schutz gegen das Sonnenlicht trugen, gibt es nach wie vor. Da die Gwenzanur-Generation jedoch Tageslicht ertragen kann, werden viele Helme inzwischen ohne Visier und Sichtschlitze aus dunklem Kristall hergestellt oder umgearbeitet. Üblicher sind heute stattdessen Muskelpanzer mit Arm- und Beinschienen aus Enduriumlegierungen. Durch die beschränkte Verfügbarkeit des magischen Metalls werden jedoch zunehmend auch Materialien der Oberfläche verwendet: Mammuton-Panzerungen sowie Leder und Felle dienen immer öfter als zusätzliche oder sogar einzige Rüstung.

Bei der Bekleidung weichen hochelfischen Schnitte und Stoffe zunehmend solche aus verfügbaren Materialien wie Leder oder Tierfellen. Oft wird diese Kleidung auch bewusst als Abgrenzung zu den Bewohnern der Tiefen Städte getragen.

Während viele Shakagra sich an der Oberfläche vermummten, nimmt dieser Brauch unter den Nai Ashyrr immer mehr ab, da weder Licht noch Kälte ihnen viel anhaben können. Meist wird nur zum Verbergen ihrer Identität darauf zurückgegriffen, wenn sie nicht als Nachtalben erkannt werden wollen, oder vereinzelt auch aus religiösen Gründen (z. B. von den Zeloten).

Werte der Shakagra

Die Kämpfer der Nai Ashyrr

Das Shakagra-Gefolge der Strategin Dhar'yilil setzt sich zu etwa zwei Dritteln aus Klingensängern zusammen, das restliche Drittel bilden Zauberweber, Zeloten und

einige wenige Geweihte des Namenlosen. Sie sind ihren Anführern treu ergeben und gehorchen deren Befehlen. Es sind gut ausgebildete, erfahrene Kämpfer, die als Shakagra alle über eine magische Begabung verfügen.

Kampfrotten: die Dhaza'dril

Der Clan ist aufgeteilt in derzeit 10 Dhaza'dril, die jeweils von einem Namhaften angeführt werden. Eine solche Kampfrotte trägt eine klangvolle Bezeichnung, die stets auf ihren Anführer hinweist. Für die Namenlosen ist die Zugehörigkeit zu einer solchen Einheit das, was einem eigenen Namen am nächsten kommt, entsprechend hoch ist die Identifikation mit ihrer Truppe. Eine Rotte besteht aus:

- 1-2 Eissegler
- 1 Namhafter als Anführer
- 6-10 Klingensänger
- 1-3 Zauberweber
- 0-1 Geweihte
- 0-2 Zeloten
- 0-2 zusätzliche Namhafte als Spezialisten
- 2-5 Wächter
- 3-8 Späher
- 0-6 Eisharpyien

Während einer Mission arbeitet eine Dhaza'dril selbstständig und autark, sodass ihr anführender Namhafter viele Freiheiten beim Treffen eigener Entscheidungen hat. Für das Spiel heißt das, dass die Helden es vor allem mit ganzen Rotten als Gegnern zu tun bekommen, deren Anführer Entscheidungen wie eine mögliche Verfolgung der Helden, den Umgang mit Gefangenen oder das Abbrechen von Angriffen eigenständig entscheiden können.

Klingensänger

Klingensänger haben vor allem ihre körperlichen Fähigkeiten trainiert, die sie magisch unterstützen, z. B. mit Zaubern des Merkmals *Heilung*. Typisch sind aber auch ihren Gegnern schädende Zauber, häufig mit dem Merkmal *Verwandlung*.

Ihr Kampfstil ist elegant und effektiv, fast tänzerisch, und sie sehen den Kampf als eine eigene Kunstform an. Ihre Waffen sind Meisterwerke aus Schwarzstahl, ihre Rüstungen teilweise auch aus robustem Leder und Mammuton gefertigt.

Die *Schwarzen Tänzer* (benannt nach ihren Schwarzstahl-Rüstungen) sind eine Variante, die sich auf das Führen schwerer Waffen und eine Mischung aus offensiven und defensiven Zaubern spezialisiert hat. Schwer gerüstet und weniger beweglich, dafür aber umso besser geschützt, bilden sie Leibgarden, verrichten wichtige Wachdienste oder kämpfen in Schlachten in vorderster Reihe.

Eisgänger sind hingegen fast ausschließlich bei den Nai Ashyrr bekannt. Sie haben sich als Späher und Wildnis-kundige im Eis hervorgetan und bevorzugen leichte Bewaffnung sowie Magie, die für die Jagd und die Fortbewegung im Eis nützlich ist.

Die Mitglieder des Triumvirats sind keine irre lachenden Bösewichte, die Untergebene sinnlos töten oder Kadavergehorsam fordern. Stattdessen sehen sie meist sogar die Notwendigkeit eines Rückzugs ein. Sie zögern jedoch auch nicht, Versagen oder gar Ungehorsam zu maßregeln, etwa indem sie jemandem das Kommando wieder entziehen, eine besonders riskante Strafexpedition anordnen oder einem Namhaften schlimmstenfalls seinen Namen in einer öffentlichen Zeremonie wieder aberkennen.

Taktiken

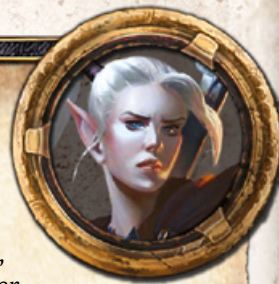
Die Rotten operieren unabhängig voneinander und wissen über die Aufgaben der anderen Einheiten normalerweise nicht viel. Nur bei größeren Aufgaben, wie dem Angriff auf eine Siedlung, arbeiten mehrere Dhaza'dril zusammen, wobei auch hier jede Gruppe Teilaufgaben übernimmt und dabei weitgehend auf sich selbst gestellt ist. Als sich stets verformende, mal zurückziehende, dann schnell angreifende Einheit ist sie für ihre Gegner kaum greifbar. So wie der Namenlose selbst, der sich in ihrem Glauben am Tag zurückzieht und nachts seine Macht mehrt und Pläne vorantreibt, bevorzugen die Nai Ashyrr Taktiken, bei denen sie wenig greifbar sind. So bleiben ihre Kampfrotten beweglich, um schnell und erbarmungslos zuzuschlagen und sich dann wieder zurückzuziehen. Sie versetzen ihren Feinden zermürbende Nadelstiche, legen Hinterhalte und verwickeln Teilgruppen des Gegners in Scharmützel. Ihre Vorgehensweise erinnert dabei sehr an die asymmetrische Kriegsführung von Partisanenkämpfern.

Zauberweber und Geweihte

Für die *Zauberweber* liegt der Schwerpunkt neben Beschwörungen auch auf elementarer Magie (Eis, Luft und seltener Wasser). Entsprechend gibt es die zwei Spezialisierungen: *Elementarist* und *Rufer der Diener* (Dämonologie). Sie beherrschen auch langwierigere, aber mächtigere Rituale und sind teilweise dazu in der Lage, magische Artefakte und Waffen herzustellen.

Eine in den Tiefen Städten verbreitete Variante ist die des *Schriftenkundigen*. Dabei handelt es sich um Gelehrte, die Zugang zu alten, teils noch hochelfischen und deshalb verbotenen Schriften haben. Einige davon liefern Zauberthesen zu alten Hochelfenzaubern, aber auch die als ketzerisch angesehene Kenntnis um deren Götter und Lebensweise. Schriftkundige sind neugierige Forscher, aber auch einflussreiche Intriganten, die sich entsprechend spezialisieren. Außerhalb der Tiefen Städte sind sie nur selten anzutreffen.

Einige wenige Nai Ashyrr sind *Geweihte des Namenlosen*. Ihnen steht neben Magie auch das karmale Wirken des Namenlosen zur Verfügung. Andere Shakagra führen karmales Wirken üblicherweise auf ihre Göttin Pardona zurückzuführen.



Shakagra-Klingensänger (erfahren / namhaft)

MU 14/15 KL 11/11 IN 15/15 CH 10/10

FF 12/13 GE 15/16 KO 10/11 KK 13/14

LeP 22/25 AsP 34/35 KaP 0/0 INI 16/18+1W6

SK 3/4 ZK 0/1 AW 8/8 GS 8/8

Shakagra-Schwert: AT 14/16 PA 8/9 TP 1W6+5/1W6+6
RW mittel

Elfenbogen: FK 13/15 LZ 1 Aktion TP 1W6+5 RW 50/100/200

RS/BE 4/2 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte I, Kampfflexe I, Tradition (Nachtalben), Wuchtschlag I; Namhaft zusätzlich: Einhändiger Kampf, Feindespür, Kampfflexe II

Vorteile/Nachteile: Kälteresistenz, Zauberer, Zweistimmiger Gesang / Hitzeempfindlich, Lichtempfindlich

Talente: Erfahren: Einschüchtern 6, Klettern 3, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 3, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 8, Überreden 3, Verbergen 4, Willenskraft 8

Namhaft: Einschüchtern 7, Klettern 4, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 5, Menschenkenntnis 4, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 9, Überreden 4, Verbergen 5, Willenskraft 9

Zauber: Erfahren: Attributo (Körperkraft) 9, Axxeleratus 8, Chamaelioni 12, Corpofrigo 10, Dunkelheit

8, Firnlauf 6, Fulminictus 8, Gletscherform 7, Höllenpein 6, Horriphobus 7, Schlachtlied 6, Visibili 8

Namhaft: Attributo (Körperkraft)

11, Axxeleratus 10, Chamaelioni

14, Corpofrigo 12, Dunkelheit 12,

Firnlauf 8, Fulminictus 10, Gletscher-

form 10, Höllenpein 10, Horriphobus 9,

Schlachtlied 10, Visibili 10

Schwarzer Tänzer: Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I statt Finte I, Hammerschlag statt Einhändiger Kampf (sowie die jeweiligen Voraussetzungen). Zauber erfahren: Karnifilo 8 (14/15/10), Zauber namhaft: Karnifilo 10 (15/15/10), jeweils kein Fulminictus. Ausrüstung: Bewaffnung wird ersetzt durch:

Shakagra-Kriegshammer: AT 14/16 PA 7/8 TP 2W6+3/2W6+4 RW mittel

RS/BE: 5/2 (Leichte Shakagra-Platte) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Eisgänger: Sonderfertigkeiten: Präziser Schuss I statt Wuchtschlag I. Talente: Verbergen +5, Zauber erfahren: Exposami 8, Firnlauf 9, Zauber namhaft: Exposami 10, Firnlauf 11, jeweils kein Attributo (Körperkraft) und kein Fulminictus

Shakagra-Zauberweber (erfahren / namhaft)

MU 14/15 KL 14/15 IN 15/16 CH 14/15

FF 11/11 GE 12/13 KO 10/10 KK 10/10

LeP 22/22 AsP 38/42 KaP 0/0 INI 13/14+1W6

SK 3/3 ZK 0/0 AW 6/7 GS 8/8

Shakagra-Giftdolch: AT 8/10 PA 5/6 TP 1W6+2/1W6+2
RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Tradition (Nachtalben), Verbotene Pforten

Vorteile/Nachteile: Hohe Astralkraft IV, Kälteresistenz, Zauberer, Zweistimmiger Gesang / Hitzeempfindlich, Lichtempfindlich

Talente: Erfahren: Einschüchtern 6, Klettern 1, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 2, Menschenkenntnis 5, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 5, Überreden 6, Verbergen 1, Willenskraft 10

Namhaft: Einschüchtern 7, Klettern 1, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 2, Menschenkenntnis 6, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 6, Überreden 7, Verbergen 1, Willenskraft 12

Zauber: Erfahren: Dunkelheit 10, Fulminictus 8, Horriphobus 9

Namhaft: Dunkelheit 12, Fulminictus 9, Horriphobus 11

Elementarist: Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Elementar. Zauber erfahren: Corpofrigo 8, Dschinnenruf 10, Elementarer Diener 12, Gletscherform 9, Manifesto 10, Sturmlied 9. Zauber Namhaft: Corpofrigo 10, Dschinnenruf 12, Elementarer Diener 14, Gletscherform 11, Manifesto 10, Sturmlied 10

Rufer der Diener: Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Dämonisch. Zauber erfahren: Höllenpein 8, Invocatio Maior 10, Invocatio Minima 10, Invocatio Minor 12, Lied des Schmerzes 9, Schwarzer Schrecken 7. Zauber Namhaft: Höllenpein 10, Invocatio Maior 12, Invocatio Minima 10, Invocatio Minor 14, Lied des Schmerzes 11, Schwarzer Schrecken 9

Schriftenkundiger: Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Hellsicht. Zauber erfahren: Analys Arkanstruktur 12, Bannbaladin 11, Blick in die Gedanken 10, Kakophonie des Wahnsinns 7, Odem Arcanum 12, Sklavenlied 8. Zauber Namhaft: Analys Arkanstruktur 14, Bannbaladin 13, Blick in die Gedanken 11, Kakophonie des Wahnsinns 9, Odem Arcanum 14, Sklavenlied 8

Geweihter des Namenlosen: Namenlose Kälte 8, Namenlose Raserei 7, Namenlose Zweifel 11, Namenloses Vergessen 10, Pech und Schwefel 12, 35 KaP

Zelot

MU 15 KL 10 IN 12 CH 14

FF 9 GE 15 KO 12 KK 13

LeP 26 AsP 35 KaP 0 INI 15+1W6

SK 2 ZK 0 AW 8 GS 8

Shakagra-Krummsäbel: AT 12 PA 7 TP 1W6+4 RW
mittel

RS/BE 4/2 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Beidhändiger Kampf I-II, Sturmangriff, Tradition (Nachtalben), Vorstoß, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Kälteresistenz, Zauberer, Zweistimmiger Gesang / Hitzeempfindlich, Lichtempfindlich

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 3, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 7, Menschenkenntnis 6, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 8, Überreden 4, Verbergen 2, Willenskraft 12

Zauber: Attributo (Körperkraft) 12, Axxeleratus 10, Corpofrigo 7 (10/14/12), Schlachtlid 11

Zeloten

Eine neue Gruppe, die nur bei den Nai Ashyrr sowie im geheimen Untergrund der Tiefen Städte bekannt ist, stellen die *Zeloten* dar. Sie treten als religiöse Eiferer ähnlich kämpferisch wie die Klingensänger auf, sind dabei aber weitaus rücksichtsloser gegen sich selbst bis hin zu selbstzerstörerischem Verhalten. Sie haben sich damit abgefunden, dass sie niemals einen Namen

erwerben werden. Stattdessen glauben sie, im Tode ein Teil des Namens ihres Gottes und damit unsterblich zu werden. Unter ihnen sind auch einige Shakagra älterer Generationen, die sich gegen das Licht der Oberfläche mit dunklen Tüchern ver mummen. Aber auch sonst verhüllen viele Zeloten ihr Antlitz wie ihr Gott das seine in der Finsternis verbirgt.

Die Wächter

Bei den Wächtern (*Shakagoran: Varch*) handelt es sich um verschiedene daimonide und chimärologische Schöpfungen Pardonas, die frühen Versuchen und Fehlversuchen zur Erschaffung und Perfektionierung der Shakagra entstammen. Ihre elfisch anmutenden Züge, die Gesicht und Oberkörper aufweisen, sind oft grausam verzerrt.

Kaum zwei Exemplare gleichen einander, da sie meist unterschiedlichen Versuchsreihen entsprungen sind.

So gibt es solche mit nachtschwarzen Oberkörpern und Augen voller loderndem Schmerz und Hass. Andere Wächter haben ein Gesicht, das zur Hälfte elfisch schön ist, auf der anderen Seite jedoch grausam verunstaltet und voller Geschwülste. Manche von ihnen haben sogar Reißzähne oder vielgliedrige Tentakelarme. Grob einteilen lassen sich die Wächter der Nai Ashyrr aber in drei Gruppen.

Scherenwächter

Diese bizarren Wesen entstammen Verbindungen von Elfen mit Panzerkrabben und dem Wasserdämon Scylaphotai. Die Unterkörper der Scherenwächter (*Shakagoran: Scylvarch*) haben krabbenartige Gliedmaßen, von denen alle bis auf zwei zur Fortbewegung verwendet werden. Das vordere Beinpaar sowie manchmal auch ein Unterarm gleichen schweren, scharfen Krabbenscheren, der Leib ist teilweise mit einer faulig riechenden Kruste gepanzert. Scherenwächter können unter Wasser atmen. Sie können außerdem Wasser erhitzen oder gefrieren und Eis schmelzen.



Spinnenwächter

Die Spinnenwächter (*Shakagoran*: Shakarach) sind eine Schöpfung aus Elfen, den unterirdisch lebenden Glasspinnen und Dämonen aus Belhalhars Domäne. Meist ist dies ein Heshthot, seltener ein Shruuf, einige wenige Exemplare wurden wohl auch mithilfe des Spinnendämons Mactans erschaffen. Sie tragen viele körperliche Merkmale der Spinnen und bewegen sich meist auf einem achtbeinigen Unterleib aus schwarzem Chitin fort, was sie auch auf schwierigem Terrain äußerst flink sein lässt. Einige Exemplare haben schwarze Haut, die stellenweise mit Härchen oder Chitinplatten versehen ist, manche haben sogar Mandibeln am Mund. Wie Glasspinnen verfügen sie außerdem über Wärmesicht, weswegen sie sich besonders für das Aufspüren von verborgenen oder fliehenden Gegnern eignen.

Peitschender Wächter

Die vielleicht widerlichsten der Wächter sind jene Verbindungen aus einem Elf, Shruuf-Dämonen und einem Krakenmolch. Der Unterleib der Peitschenden Wächter (*Shakagoran*: Xarfavarch) und in vielen Fällen auch ihre Arme sind mit schleimigen Tentakeln versehen, von denen einige in scharfen Scheren oder Spitzen enden. Saugnapfe gewähren ihnen sicheren Halt auf jedem Untergrund. Eine Waffe können nur einige von ihnen halten, doch die übrigen zerreißen oder erwürgen ihre Opfer mit den kräftigen Tentakeln. Sogar vogelschnabelartige Mäuler gibt es bei einigen Exemplaren.

Spinnenwächter

MU 12 KL 11 IN 17 CH 6

FF 11 GE 17 KO 10 KK 11

LeP 22 AsP 0 KaP 0 INI 17+1W6

AW 9 SK 3 ZK -1 GS 11

Mandibeln: AT 13 PA 8 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE 2/1

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Feindgespür, Finte I-II, Kampfreflexe I-III

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Kälteresistenz

Talente: Einschüchtern 3, Klettern 15, Körperbeherrschung 13, Kraftakt 2, Schwimmen 1, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 12, Verbergen 11, Willenskraft 4

Größenkategorie: groß

Typus: Daimonid, nicht humanoid

Schmerz +1 bei: 17 LeP, 11 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

Sonderregeln:

Daimoniden-Regeln: Für Spinnenwächter gelten die allgemeinen Daimoniden-Regeln (siehe Seite 112).



Scherenwächter

MU 15 KL 8 IN 10 CH 6

FF 8 GE 10 KO 17 KK 17

LeP 60 AsP 0 KaP 0 INI 10+1W6

AW 5 SK 2 ZK 3 GS 9

Scheren: AT 11 PA 4 TP 2W6+4

RW mittel

Shakagra-Kriegshammer: AT 9 PA 1 TP 2W6+7 RW mittel

RS/BE 5/2

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Hammerschlag, Vorstoß, Wuchtschlag I-III

Vorteile/Nachteile: Kälteresistenz

Talente: Einschüchtern 8, Klettern 1, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 13, Schwimmen 9, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 3, Verbergen 0, Willenskraft 13

Größenkategorie: groß

Typus: Daimonid, nicht humanoid

Schmerz +1 bei: 45 LeP, 30 LeP, 15 LeP, 5 LeP oder weniger

Sonderregeln:

Erhitzen von Wasser und Eis: Der Wächter kann die Temperatur von Wasser und Eis durch Berührung um bis zu 100 Grad Celsius erhöhen oder senken.

Daimoniden-Regeln: Für Scherenwächter gelten die allgemeinen Daimoniden-Regeln (siehe Seite 112).

Peitschender Wächter

MU 15 KL 8 IN 13 CH 6

FF 6 GE 11 KO 12 KK 13

LeP 32 AsP 0 KaP 0 INI 13+1W6

AW 6 SK 2 ZK 0 GS 6

Tentakel: AT 11 PA 5 TP 1W6+3 RW lang

RS/BE 2/1

Aktionen: 3

Sonderfertigkeiten: Haltegriff, Zu Fall bringen

Vorteile/Nachteile: Kälteresistenz

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 4, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 6, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 7, Verbergen 1, Willenskraft 10

Größenkategorie: groß

Typus: Daimonid, nicht humanoid

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Sonderregeln:

Daimoniden-Regeln: Für peitschende Wächter gelten die allgemeinen Daimoniden-Regeln (siehe Seite 112).

Späher & Eisharpyien

Späher

Die kleinen goblinessen Späher (*Shakagoran*: Dhazogab) begleiten die Nai Ashyrr meist in Gruppen und dienen ihnen als mindere Sklaven. Diese Daimoniden entstanden aus der Verbindung hiesiger Schneegoblins mit niederen Thalon-Dämonen aus Nagrachs Domäne.

Ihr Aussehen ähnelt haarlosen, blau angelaufenen Goblins mit nur büschelweise wachsendem, rüdigem Fell. Einige Exemplare haben stellenweise auch ein beständig nass schimmerndes, stinkendes Otterfell. Ihre Schnauzen sind noch tierischer ausgeprägt als bei Goblins, ihre Zähne blitzen scharf wie die von Raubtieren. Sie bewegen sich meist gebückt fort, auf zwei oder vier Beinen, wobei sie erstaunlich schnell sind.

Die Shakagra nutzen sie für niedere Aufgaben wie einfache, aber oft undankbare Tätigkeiten, also Spähdienste, Minenarbeit, die Jagd, Fischfang unter dem Packeis oder als Hilfe bei der Steuerung der Eissegler.

Eisharpyien

Die als Späher und für Angriffsschwärme von den Dunkelalben gezüchteten Eisharpyien (*Shakagoran*: Dhazzai) unterscheiden sich von ihren südlicheren Verwandten durch ein dichteres, fast weißes Gefieder und stärkere Klauen. Bei ihrer Aufzucht hat Pardona auch chimärologische Dämonen der Asfaloth eingesetzt, die Harpyien sind jedoch fortpflanzungsfähige Chimären und keine Daimonide.

Sie agieren bei Weitem nicht so unstet wie andere Harpyien, dennoch neigen sie bisweilen zu befremdlichem und irrationalen Verhalten. Meist greifen sie gezielt in kleineren Gruppen an. Dabei stoßen sie häufig auf das gleiche Ziel nieder, um es mit ihren Klauen zu zerreißen.

Späher

MU 10 KL 10 IN 13 CH 11

FF 15 GE 15 KO 12 KK 12

LeP 24 AsP 0 KaP 0 INI 13+1W6

SK 0 ZK 0 AW 8 GS 9

Shakagra-Krummsäbel: AT 9 PA 6

TP 1W6+4 RW mittel

RS/BE 2/1

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte I

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Gehör), Kälteresistenz

Talente: Einschüchtern 3, Klettern 11, Körperbeherrschung 10, Krafttakt 3, Menschenkenntnis 2, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 11, Überreden 3, Verbergen 10, Willenskraft 2

Schmerz +1 bei: 18 LeP, 12 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

Sonderregeln:

Daimoniden-Regeln: Für Späher gelten die allgemeinen Daimoniden-Regeln (siehe Seite 112).



Eisharpyie

MU 15 KL 9 IN 14 CH 8

FF 7 GE 13 KO 12 KK 11

LeP 28AsP 0 KaP 0 INI 14+1W6

SK 2 ZK 0 AW 7 GS 8/8

Klauen: AT 12 PA 6 TP 1W6+3 RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Flugangriff

Vorteile/Nachteile: Dunkesicht I, Kälteresistenz

Talente: Fliegen 10, Klettern 4, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 2, Schwimmen 1, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 10, Verbergen 5, Einschüchtern 6, Willenskraft 4

Schmerz +1 bei: 21 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Sonderregeln:

Hoch in die Luft: Der Meister kann vor einer Attacke der Harpyie ansagen, dass sie ihr Opfer in die Lüfte reißen

will. Dazu muss eine um 4 erschwerte Attacke eingesetzt werden, und statt des Schadens kommt es zu einer Vergleichsprobe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* zwischen der Harpyie und dem Opfer. Der Angriff kann regulär verteidigt werden. Gewinnt die Harpyie, hat sie das Opfer gepackt und 1W3 Schritt in die Höhe gezogen. Bei 1-3 auf 1W6 hackt sie in der Luft auf ihren Gegner (+4 AT), bei 4-6 lässt sie das Opfer fallen (sobald sie 2W6 Schritt hoch ist) und es erleidet Sturzschaden. Bei der Verschleppung erhöht sich der Abstand zum Boden jede KR um 1W3 Schritt, bis zu einer Höhe von maximal 50 Schritt. Der Held gilt als *Eingeengt* und kann sich nur befreien, wenn er eine Stufe *Schmerz* bei der Harpyie verursacht (er kann weiter AT schlagen; die Harpyie verteidigt in dieser Situation nicht). Sie lässt ihn anschließend fallen und der Held muss sich mit dem Fall (und dem Sturzschaden) auseinandersetzen.

Neue Waffen und Rüstungen

An dieser Stelle sind weitere Waffen und Rüstungen aufgeführt, die jene aus dem **Regelwerk** (ab Seite 366) ergänzen. Die Nai Ashyrr führen aus den Tiefen Städten mitgebrachte Waffen und Rüstungen aus dem sogenannten Shakagra-Endurium. Aber auch Waffen, die sie an der Oberfläche erbeutet haben, wie Schwerter, Säbel, Dolche oder Speere, kommen zum Einsatz (Werte wie im **Regelwerk**).

Enduriumhaltige Rüstungen und Waffen sind durch eine nachtalbische Schmiedetechnik nur zu einem geringen Anteil mit dem magischen Metall versehen. Da Endurium jedoch auf Aventurien äußerst selten und begehrt ist, führt schon der geringe Anteil in der Waffe zu einer Verfünffachung des Listenpreises. Das kostbare Metall kann durch Einschmelzen jedoch nicht wiedergewonnen werden.

Die Endurium-Waffen der Shakagra richten +1 TP an, was hier jeweils schon eingerechnet ist. Alle so hergestellten Waffen und Rüstungen lassen sich nur mit dem Berufsgeheimnis *Endurium verarbeiten* herstellen und gelten als magisch. Diese Legierung schadet den Shakagra, die in der Regel unter Metallempfindlichkeit leiden, nicht.

Eiskalte Einflüsterung (Zustand)

Der Held wird zunehmend gefühlskälter, grausamer und bössartiger. Am Ende dieses Zustands steht eine vollkommene Wandlung zu einem Anhänger des Namenlosen. Solange der Held einen Gegenstand aus Shakagra-Endurium in seinem Besitz hat, muss er alle 13 Tage eine Probe auf *Willenskraft* ablegen. Dabei zählt eine emotionale Bindung an den Gegenstand ebenso, er muss dazu nicht ständig berührt, wohl aber mitgeführt werden.

Für jede gelungene Probe wird die nächste um jeweils einen Punkt erschwert. Bei Mislingen erleidet der Besitzer eine Stufe des Zustands *Eiskalte Einflüsterung*. Der

Endurium verarbeiten (Berufsgeheimnis)

Erweiterungsregel

Nur äußerst wenige Schmiede kennen das Geheimnis des Enduriums und seiner Verarbeitung.

Voraussetzungen: Metallbearbeitung 16

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Shakagra-Endurium verarbeiten (Berufsgeheimnis)

Erweiterungsregel

Nur die Shakagra wissen, wie man Endurium mit anderen Metallen zu der Legierung verarbeitet, die sie für ihre Waffen und Rüstungen benutzen.

Wesen mit dem Nachteil *Metallunverträglichkeit* können Gegenstände, Waffen und Rüstungen aus dieser Legierung ohne Schwierigkeiten tragen.

Voraussetzungen: Metallbearbeitung 16, Berufsgeheimnis *Endurium verarbeiten*

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Modifikator sinkt wieder auf +/-0, bis erneut eine Probe erfolgreich abgelegt wurde und er sich wieder aufbaut. Um den Gegenstand loszuwerden, ist pro Stufe des Zustands *Eiskalte Einflüsterung* nur eine einzige Probe auf *Willenskraft* erlaubt. Gelingt sie, so kann der Held die Bindung kappen, solange er den Gegenstand nicht mehr berührt. Berührt er ihn wieder, muss er wieder eine Probe auf *Willenskraft* +/-0 ablegen. Außer bei Stufe IV bauen sich alle Zustandsstufen um 1 pro Tag ab, wenn man sich von der Einflüsterung und dem Gegenstand gelöst hat. Stufe IV ist permanent. Wer dem Namenlosen anhängt oder ein Shakagra ist, ist gegen *Eiskalte Einflüsterung* immun.

Eiskalte Einflüsterung Auswirkungen

Stufe I Der Held bekommt die Schlechte Angewohnheit Gefühlskalt und verhält sich seinen Freunden gegenüber kalt und anderen Personen gegenüber noch gleichgültiger. Er kann versuchen, sich mit einer Probe auf *Willenskraft* -2 von dem Gegenstand aus Shakagra-Endurium zu trennen.

Stufe II Der Held wird sadistisch und empfindet Freude daran, andere zu quälen oder leiden zu lassen. Er muss sich mindestens 2 Stunden pro Tag damit beschäftigen. Er kann versuchen, sich mit einer Probe auf *Willenskraft* -4 von dem Gegenstand aus Shakagra-Endurium zu trennen.

Stufe III Der Held bekommt den Status *Hörigkeit*. Als Verursacher gilt der Namenlose, sodass der Held durch alle Einflüsterungen von Anhängern des Gottes leichter zu beeinflussen ist. Er kann versuchen, sich mit einer Probe auf *Willenskraft* -6 von dem Gegenstand aus Shakagra-Endurium zu trennen.

Stufe IV Der Held wird permanent zu einem überzeugten Anhänger des Namenlosen.

Status

An dieser Stelle findest du, ergänzend zu den Status-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 34), den neuen Status *Hörigkeit*.

Hörigkeit

Wer unter dem Status *Hörigkeit* leidet, ist durch den Verursacher der *Hörigkeit* leichter zu beeinflussen. Der Hörige wird die Sache des Verursachers unterstützen, selbst wenn dieser ihn schlecht behandelt, es für den Hörigen finanzielle Einbußen bedeutet oder dadurch seine Gesundheit gefährdet wird. Bis in den Tod geht aber niemand mit diesem Status freiwillig und der Status endet, wenn dergleichen gefordert wird.

Möchte jemand die hörige Person durch ein Gesellschaftstalent so beeinflussen, dass sie gegen den

Verursacher vorgeht, so ist diese Probe um 3 erschwert. Der Status endet je nach Ursache, beispielsweise durch den Ablauf der Wirkungsdauer bei Zaubersprüchen und Liturgien, spätestens aber nach 6 Monaten (außer bei *Eiskalte Einflüsterung*; in diesem Fall besteht die *Hörigkeit* fort, bis die entsprechende Zustandsstufe abgebaut ist).

Nahkampfwaffen

Atorai (Shakagra-Giftdolch) (Kampftechnik *Dolche*): ein geschwungener, gewundener Dolch aus Shakagra-Endurium, der in seiner Grundform hochelfisch wirkt und als Seitenwaffe, bevorzugt mit Gift, verwendet wird

Bordar (Shakagra-Buckler) (Kampftechnik *Schilde*): ein unterarm langer, leicht ovaler und mit Klingebrechern versehener Schild aus Shakagra-Endurium, mit dessen scharfen Spitzen man auch zustechen kann

Borukar (Shakagra-Langschild) (Kampftechnik *Schilde*): ein nach unten spitz zulaufender, langer und schlanker Metallschild aus Shakagra-Endurium; Anstelle eines Wappens weist die Vorderseite düstere Reliefs von Fratzen und kristallinen Eisformen auf.

Markadir (Shakagra-Krummsäbel) (Kampftechnik *Schwerter*): ein schwerer, leicht gebogener Säbel aus Shakagra-Endurium; Die Waffe ist nicht nur sehr scharf, sondern erinnert mit ihren Widerhaken und scharfen Kanten auch an ein eleganteres Barbarenschwert oder einen Sklaventod.



Kampftechnik Dolche

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Shakagra-Giftdolch	1W6+1	GE 14	0/0	kurz	0,4 Stn	30 HF	80 S

Kampftechnik Hieb Waffen

Shakagra-Hammer	1W6+4	KK 14	0/-1	mittel	1,25 Stn	110 HF	175 S
-----------------	-------	-------	------	--------	----------	--------	-------

Kampftechnik Schilde

Shakagra-Buckler	1W6	KK 15	-3 /+1	kurz	3 Stn	-	250 S
------------------	-----	-------	--------	------	-------	---	-------

Anmerkung kleiner Schild, 25 Strukturpunkte

Shakagra-Langschild	1W6+1	KK 16	-5 /+3	kurz	5 Stn	-	500 S
---------------------	-------	-------	--------	------	-------	---	-------

Anmerkung großer Schild, 35 Strukturpunkte

Kampftechnik Schwerter

Shakagra-Krummsäbel	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	0,75 Stn	80 HF	200 S
---------------------	-------	----------	-----	--------	----------	-------	-------

Shakagra-Schwert	1W6+5	GE/KK 15	0/0	mittel	0,75 St	100 HF	200 S
------------------	-------	----------	-----	--------	---------	--------	-------

Kampftechnik Zweihandhieb Waffen

Shakagra-Kriegshammer	2W6+3	KK 13	0/-3	mittel	2 Stn	120 HF	250 S
-----------------------	-------	-------	------	--------	-------	--------	-------

Heokra (Shakagra-Schwert) (Kampftechnik *Schwerter*): ein langes, gerades und sehr schlankes, leichtes Schwert aus Shakagra-Endurium; Der Knauf ist oft mit einer Dämonenfratze oder (bei den Nai Ashyrr ausgekratzten) Symbolen ihrer Göttin Pardona verziert.

Shargool (Shakagra-Hammer) (Kampftechnik *Hieb- waffen*): Ähnlich dem Rabenschnabel ist diese einhändige Hieb- waffe aus Shakagra-Endurium an einer Seite mit einem scharfen Dorn versehen, an der anderen mit einer wuchtigen stumpfen Fläche. Sie ist jedoch für Fuß- kämpfer, die zusätzlich einen Schild tragen, optimiert.

Barangool (Shakagra-Kriegshammer) (Kampf- technik *Zweihandhieb- waffen*): eine äußerst wuchtige und mit scharfen Dornen versehene Hieb- waffe aus Shakagra-Endurium

Rüstungen

Leichte Shakagra Platte: Schwer, aber beweglich ist diese Panzerung aus Shakagra-Enduri- um, die den Fußkämp- fer vom Hals bis zu den Knien durch Plattenteile schützt.

Schwere Shakagra- Plattenrüstung: eine volle Plat- tenrüstung aus Shakagra-Endurium, wie sie Shakagra älterer Generationen an der Oberfläche zum Schutz vor dem Sonnenlicht tragen müssen; Der Helm weist ein Visier mit dünnem Sichtschlitz auf, das manchmal auch mit dunklem Kristallglas versehen ist.



Rüstungen

Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Leichte Shakagra-Platte	5	2	-	18 Stn	400 S
Schwere Shakagra- Plattenrüstung	6	3*	-	25 Stn	750 S

Anmerkung *Die Rüstung ignoriert 1 Punkt Abzüge durch BE auf INI und GS.

Neue Sonderfertigkeiten und Nachteile

Die Tradition (Nachtalben) als Sonderfertigkeit

- Ein Zauber der nachtalbischen Tradition erfordert Sicht auf das Ziel sowie eine magische Geste und ausgesprochene Formel, die auch unauffällig sein können.
- Nachtalbische Zauber können in Zauberbücher und Schriftrollen niedergeschrieben und aus ihnen ohne Lehrmeister erlernt werden.
- Nachtalben können prinzipiell elfische Zaubersprüche erlernen und nutzen, da sie automatisch den Zweistimmigen Gesang beherrschen. Sie verfügen durch ihre bisherige Abgeschiedenheit aber über einen gänzlich eigenen Satz an Verzerrten Elfenliedern.
- Zauber des Merkmals Dämonisch verfügen über eine verdoppelte Wirkungsdauer und kosten 1 AsP weniger. Die AsP-Kosten können dadurch nicht unter 1 sinken.
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Mut.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Spezies Nachtalb
AP-Wert: 135 AP

Verzerrte Elfenlieder

Die Shakagra beherrschen eine befremdliche Art des Zweistimmigen Gesangs. Wo schon ihre Sprache in elfischen Ohren nahezu schmerzhaft klingt, sind die Auswirkungen ihres Gesangs noch drastischer. Wie dämonisch verzerrte Kakophonien voll schräger, unnatürlicher Töne klingen ihre Zaubersprüche. Plötzliche Tempowechsel, stakkatohafte, schmerzhaft laute und unnatürlich schrille Überlagerungen der beiden Stimmen prägen den „Gesang“, der geradezu wie eine

Verhöhnung elfischer Zaubersprüche klingt. Worte in Zhayad und echsische Anleihen prägen diese Musik, sodass oberirdische Bewohner sie zunächst oft nicht einmal als Lieder erkennen, sondern uralte Beschwörungsformeln dahinter vermuten.

Die Wirkung setzt sofort ein, also nachdem der Shakagra 1 Aktion für das Spielen des Liedes aufgewandt hat. Während des Liedes kann der Shakagra pro KR nur 1 Handlung zum Bewegen nutzen, alle übrigen muss er zum Vortragen des Liedes verwenden.

Kakophonie des Wahnsinns

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Solange das Lied gespielt wird, erhalten alle Lebewesen im Radius von QS x 3 Schritt 2 Stufen des Zustands *Verwirrung*. Betroffen sind nur solche Wesen, deren SK die QS des Liedes nicht übersteigen. Nachtalben sind gegen die Auswirkungen immun.

Talent: Musizieren

AsP-Kosten: 8 AsP pro 5 Minuten

Merkmal: Einfluss

Steigerungsfaktor: C

Schlachtlied

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Alle Personen innerhalb von QS x 3 Schritt, die auf der Seite des Musizierenden streiten, erhalten eine Erleichterung von 1 Punkt auf alle Attacken und Paraden. Der Spielende selbst ist nicht davon betroffen

und kann, wie bei den Verzerrten Elfenliedern üblich, nur eine Bewegungshandlung durchführen.

Talent: Musizieren oder Singen

AsP-Kosten: 1 AsP pro Kampfrunde

Merkmal: Heilung

Steigerungsfaktor: B

Sturmlied

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Solange das Lied gespielt wird, steigt die Windgeschwindigkeit innerhalb eines Radius' von QS x 10 Schritt um QS/2 Stufen (maximal ist Stufe 4 möglich). Der Spielende ist selbst nicht von den Auswirkungen betroffen.

Talent: Musizieren oder Singen

AsP-Kosten: 2 AsP pro Minute

Merkmal: Elementar

Steigerungsfaktor: B

Windgeschwindigkeit

Stufe 1 Windstill

Stufe 2 Brise

Stufe 3 Sturm

Stufe 4 Orkan, jede KR 1 Aktion aufwenden und Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* bestehen, um nicht den Status *Liegend* zu erhalten

Lied des Schmerzes

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Alle Lebewesen innerhalb von QS x 3 Schritt erhalten während des Spielens 2 Stufen des Zustands *Schmerz*. Betroffen sind nur solche Wesen, deren SK die QS des Lieds nicht übersteigen. Nachtalben sind gegen die Auswirkungen immun.

Talent: Singen

AsP-Kosten: 8 AsP pro 5 Minuten

Merkmal: Einfluss

Steigerungsfaktor: D

Sklavenlied

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Innerhalb von QS Schritt befindliche Personen sind von dem Lied betroffen und folgen den gedanklichen Befehlen des Musizierenden, solange es gespielt wird. Betroffene werden diesen nachkommen, solange die Anweisungen dem Selbsterhaltungstrieb nicht im groben Maße widersprechen. Sie werden also einen Diebstahl begehen, Fragen beantworten und dem Zauberer im Kampf beistehen, nicht aber etwa von einer Klippe springen oder ihre eigenen Hände verSpeisen. Sie vermögen zudem nichts Anderes zu tun, als das, was explizit befohlen wurde oder zur Erfüllung des Befehls notwendig ist. Betroffen sind nur solche Wesen, deren aufsummierte SK die QS des Lieds nicht übersteigen, beginnend bei den Wesen mit der niedrigsten SK (bei Gleichstand nach der Wahl des

Shakagra). Negative SK zählt bei der Aufsummerung als 0. Wer droht, von der Wirkung betroffen zu sein, kann eine Probe auf *Willenskraft* -3 ablegen, gelingt die Probe, so zählt die SK dennoch zur Gesamtsumme. Nachtalben sind gegen die Auswirkungen immun.

Talent: Musizieren

AsP-Kosten: 4 AsP pro Minute

Merkmal: Einfluss

Steigerungsfaktor: D

Nachteile

Hitzeempfindlich II*

Während manche Personen Hitze einfach nur als größeres Übel empfinden, stellt sie für einige wenige eine regelrechte Pein dar.

Regel: Hitzestufen werden für den Helden um 2 Stufen erhöht, sobald er mindestens unter Hitzestufe 2 leidet.

Voraussetzungen: kein Vorteil Hitzeresistenz, kein Nachteil Hitzeempfindlich I

AP-Wert: -6 AP

Lichtempfindlich II*

Jeder Lichtstrahl wird vom Helden als Folter empfunden und er meidet selbst die schummrige Dämmerung.

Regel: Der Held erleidet zwei Stufen Schmerz, sobald er Sonnenlicht ausgesetzt ist, das heller ist als Dämmerlicht. Diese Auswirkung lässt sich vermeiden, wenn der Betroffene seinen kompletten Körper inklusive der Augen verhüllt.

Voraussetzungen: kein Nachteil Lichtempfindlich I

AP-Wert: -30 Abenteurpunkte

Empfindlichkeit (unedle Metalle)*

Der Bann jedes Kämpfers ist eine Empfindlichkeit gegen Gegenstände, die aus einfachen Metallen gefertigt wurden, sind doch die meisten Waffen aus diesem Material geschaffen.

Regel: Verliert der Held Lebenspunkte durch Metallwaffen, steigen die Schadenspunkte um 4. Eine einfache Berührung mit entsprechenden Metallen richtet 1 Schadenspunkt pro 5 vollen Minuten an. Bei Unterbrechungen addieren sich die Teilzeiten auf, solange die Unterbrechungen die Dauer von 1 Stunde nicht überschreiten. Diese Empfindlichkeit gilt gegen unedle Metalle (z. B: Eisen, Stahl, Blei, Kupfer) nicht aber gegen magische Metalle oder Edelmetalle.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: -30 Abenteurpunkte

Neue Zaubersprüche

Die nachtalbische Magie hat sich aus der Zauberei der Hochelfen entwickelt, weshalb Formelschatz und Tradition dieser noch stark ähneln. Sie ist allerdings von dämonischem und namenlosem Wirken pervertiert, und einige ihrer selbstgeschaffenen Formeln und Rituale sind bei anderen Völkern gänzlich unbekannt. Die folgenden Zauber ergänzen die aus dem Grundregelwerk.

Attributo (Körperkraft)

Der Zauber verschafft dem Ziel eine überlegene Stärke.
Probe: KL/IN/KK

Wirkung: Durch den Zauber wird das Ziel stärker und zäher. Für jede QS bekommt der Verzauberte einen Bonus. Die Boni sind kumulativ, das heißt bei QS 3 hat

der Träger insgesamt KK +2 und ZK +1.

QS 1: +1 KK

QS 2: +1 ZK

QS 3: +1 KK

QS 4: +1 ZK

QS 5: +1 KK

QS 6: +1 ZK

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 8 (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 10 Minuten

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Nachtalben u. a.

Steigerungsfaktor: B

Band und Fessel

Der Zauber macht es einem Wesen unmöglich, einen vom Zauberer bestimmten Bereich zu verlassen. Er eignet sich besonders gut dafür, Gefangene an der Flucht zu hindern.

Probe: KL/CH/KK (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Ziel ist während der Wirkungsdauer nicht dazu in der Lage, sich weiter als 7 Schritt von dem Ort zu entfernen, an dem es sich am Ende der Zauberdauer aufhält. Wird es mit Gewalt herausgedrängt, erhält es solange 1 Stufe des Zustands *Schmerz* pro KR, bis es wieder in den Wirkungsbereich zurückkehrt.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 2 Stunden

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Nachtalben u. a.

Steigerungsfaktor: B

Die Verbesserung der KK und ZK verändern keine abgeleiteten Werte. Eine Verbesserung der KK erhöht dementsprechend auch nicht noch zusätzlich die ZK, sie kann allerdings z. B. zu mehr TP durch das Überschreiten der Schadensschwelle führen (siehe Regelwerk Seite 235).

Chamaelioni

Der Chamaelioni tarnt den Zauberer vor unerwünschten Blicken. Er wird von Jägern ebenso eingesetzt wie von Einbrechern und Dieben.

Probe: IN/CH/GE

Wirkung: Steht der Zauberer still, verschmelzen Körper und Kleidung optisch mit der Umgebung (jedoch nicht Rüstungen, Waffen oder andere Ausrüstung). Eine Entdeckung ist nur dann möglich, wenn eine Vergleichsprobe zwischen *Sinnesschärfe* (*Hinterhalte entdecken*, *Suchen* oder *Wahrnehmen*) erschwert um QS gegen *Verbergen* gelingt. Sobald er sich bewegt, verfällt die Tarnung.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer:

QS Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Illusion

Verbreitung: Nachtalben u. a.

Steigerungsfaktor: B

Regeltechnisch betrifft diese Einschränkung alle Kleidungsstücke oder Rüstungen ab RS 1.

Zaubererweiterungen:

- *Ausrüstung tarnen* (FW 8, 2 AP): Auch Waffen bis zu Reichweite mittel, Rüstungen und Ausrüstung, die am Körper getragen wird, wird von der Tarnwirkung eingeschlossen.
- *Unsichtbarer Jäger* (FW 12, 4 AP): Selbst bei Bewegung, also auch im Kampf, wirkt die Tarnung noch. Im Kampf sorgt dies für Erschwernisse auf AT von 2 gegen das Ziel.
- *Reichweite Berührung* (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Der Zauberspruch kann nur auf Wesen des gleichen Typs wie der Zauberer übertragen werden.

Zaubererweiterungen:

Wer in einem Zauber einen bestimmten FW erreicht hat, kann mittels AP eine Zaubererweiterung erlernen. Diese Erweiterung verändert den bestehenden Zauber, muss vor dem Einsatz des Spruchs angekündigt werden, der ansonsten ganz regulär wie der Grundzauber durchgeführt wird. Einige Zaubererweiterungen bauen aufeinander auf und müssen in der richtigen Reihenfolge erworben werden (z. B. erst *Ausrüstung tarnen*, dann *Unsichtbarer Jäger*).

Corpofrigo

Der Corpofrigo erzeugt ein Herabsinken der Körpertemperatur des Opfers und verursacht dadurch erheblichen Schaden und steife Muskeln.

Probe: KL/CH/KO (modifiziert um ZK)

Wirkung: Der Corpofrigo erzeugt je nach QS Schaden und Stufen von Paralyse.

QS 1: 1W6 TP

QS 2: 1W6+2 TP

QS 3: 1W6+2 TP, 1 Stufe Paralyse

QS 4: 1W6+4 TP, 1 Stufe Paralyse

QS 5: 1W6+6 TP, 1 Stufe Paralyse

QS 6: 1W6+6 TP, 2 Stufen Paralyse

- Rüstungen schützen nicht vor diesem Zauber. Der Zauberspruch trifft sein Ziel automatisch. Der Gegner kann weder ausweichen noch parieren.

• Regeltechnisch betrifft diese Einschränkung alle Kleidungsstücke oder Rüstungen ab RS 1.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Nachtalben u. a.

Steigerungsfaktor: B

Dunkelheit

Diese Magie erzeugt einen Bereich voller Dunkelheit. Nur der Zauberer selbst kann sehen, als wäre sie nicht vorhanden.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Um den Zaubernden herum bildet sich eine Kugel aus Dunkelheit mit einem Durchmesser von QS x 2 Schritt. Pro QS erschweren sich die Sichtverhältnisse um eine Stufe. Natürliche Lichtquellen sind nicht in der Lage, diese Dunkelheit zu durchdringen, bei übernatürlichen Lichtquellen, die dazu in der Lage sind, ist dies explizit aufgeführt. Für den Zaubernden werden die Sichtverhältnisse durch den Zauber nicht erschwert, bestehende Sichtmodifikatoren gelten allerdings weiterhin. Der Zaubernde muss vor dem Wirken des Zaubers entscheiden, ob die Zone der Dunkelheit an Ort und Stelle verbleiben oder sich mit ihm als Zentrum bewegen soll.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 8 AsP pro 5 Minuten

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Nachtalben u. a.

Steigerungsfaktor: B

Eigne Ängste

Die Ängste des Opfers werden gestärkt, sodass es kaum noch dazu in der Lage ist, einen klaren Gedanken zu fassen.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Alle Fertigungsproben, die unter anderem auf Mut gewürfelt werden, sind um die QS erschwert.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: 5 Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Nachtalben u. a.

Steigerungsfaktor: C

Exposami

Dieser Hellsichtzauber kann Lebewesen in der näheren Umgebung orten. Auch wenn jemand sich versteckt hält, kann er mit Hilfe des Zauberspruchs aufgespürt werden.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Der Zauberer kann alle Lebewesen innerhalb der Reichweite des Zauberspruchs spüren, sofern sie mindestens so groß sind wie eine Ratte. Die Auren nimmt der Zauberer als grün-leuchtende Flecken wahr. Er ist jedoch nicht darauf angewiesen, diese zu sehen, um Lebewesen zu spüren. Pflanzen, Pilze und Lebewesen, die kleiner als eine Ratte sind, können durch den Zauberspruch nicht gesehen werden. Bauwerke aus den Elementen Erz oder Eis halten die Wirkung des Spruches auf. Hinter einer Mauer aus Stein oder in einem Iglu kann der Zauberer also keine Lebewesen erkennen. Der Zauberer kann erkennen, um was für einen Typus von Lebewesen es sich handelt (siehe Regelwerk Seite 355).

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: QS x 20 Schritt

Wirkungsdauer: 10 Kampfrunden

Zielkategorie: Lebewesen (außer Pflanzen, Pilze und Lebewesen, die kleiner als eine Ratte sind)

Merkmal: Hellsicht

Verbreitung: Nachtalben u. a.

Steigerungsfaktor: A

Firnlauf

Der Spruch erlaubt es, sich behände über Eis und Schnee zu bewegen.

Probe: MU/KL/GE

Wirkung: Um den Zauberer herum entsteht eine QS Schritt messende Zone, in der allen Wesen eine problemlose Überquerung von Oberflächen des Elements Eis möglich ist, seien es Schneefelder oder hauchdünn gefrorene Wasserflächen. Ihre GS wird durch die Beschaffenheit des Untergrunds nicht vermindert und sie werden weder einsinken, einbrechen noch ausrutschen. Zudem erleiden sie keinen Schaden durch Kälte oder natürliches Eis. Die Wirkung erstreckt sich nicht auf größere Objekte wie Fahrzeuge.

Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Nachtalben u. a.
Steigerungsfaktor: B

Gletscherform

Das Ritual ermöglicht es dem Zauberer, Eis und Schnee nach Belieben zu formen.

Probe: KL/FF/KK

Wirkung: Innerhalb eines Radius' von QS Schritt vermag der Zauberer alle Materie des Elements Eis zu verformen, solange sie nicht Teil eines Wesens ist. Auf diesem Wege können beispielsweise Eisbrocken zu einer Wand zusammengefügt oder eine Behausung aus gepresstem Schnee errichtet werden. Der Prozess geht dabei nur langsam vonstatten. Soll das Material in eine bestimmte Richtung geformt werden, dauert dies 1 KR pro Spann. Die Erschaffung von besonderen Objekten wie Kunstwerken oder nutzbaren Gegenständen erfordert es sogar, ein Drittel der normalen Herstellungszeit aufzuwenden. In diesem Fall ist es außerdem nicht möglich, an mehr als einem Objekt gleichzeitig zu arbeiten oder parallel andere Verformungen durchzuführen. Für die Ermittlung der Qualität solcher Objekte wird QS/2 des Zaubers als QS des entsprechenden Handwerkstalents herangezogen. Eine Änderung der Materialart oder der Materialqualität ist mit dem Ritual nicht möglich. Am Ende der Wirkungsdauer ist das Verformte wieder den normalen Gesetzen der Natur ausgeliefert.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Nachtalben u. a.

Steigerungsfaktor: C

Höllengepein

Durch den Höllengepein wird der Geist des Ziels von großen Schmerzen durchflutet. Der Zauber gilt in manchen Kreisen als formidabler Ersatz für körperliche Folter.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Verzauberte erleidet Schmerzen, die sich oft in Krämpfen manifestieren. Der Höllengepein ersetzt bei Folterungen das Talent *Einschüchtern (Folter)*. Das Opfer muss eine Vergleichsprobe mit *Selbstbeherrschung (Folter widerstehen)* gegen den Höllengepein bestehen, die um die Schmerzstufe des Zauberspruchs erschwert ist (zusätzlich zu allen sonstigen Modifikatoren). Der Zaubernde hat nach dem Wirken des



Zaubers QS Kampfrundenzeit, um sein Ziel zu berühren, damit der Spruch seine Wirkung entfalten kann. Ansonsten verpufft der Zauber wirkungslos. Will ein Ziel nicht berührt werden, ist eine gelungene, nicht verteidigte Raufen-AT notwendig.

QS 1: keine zusätzliche Wirkung

QS 2: 1 Stufe Schmerz, 0 SP

QS 3: 1 Stufe Schmerz, 1 SP

QS 4: 2 Stufen Schmerz, 1 SP

QS 5: 2 Stufen Schmerz, 2 SP

QS 6: 3 Stufen Schmerz, 2 SP

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 5 Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Nachtalben u. a.

Steigerungsfaktor: B

Karnifilo

Der Spruch verwandelt ein Wesen in eine wütende Kampfmaschine, die selbst ihre eigenen Gefährten angreift. Während der Karnifilo meist verwendet wird, um feindliche Gruppen gegeneinander aufzubringen, wirken ihn manche Zauberer auch auf Gefährten oder sogar sich selbst, um so unbändige Kampfmaschinen zu erschaffen.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)
Wirkung: Das Ziel erhält den Status *Bluttausch*.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 2 KR (statt der üblichen Zeit von 2W20 KR des Status' *Bluttausch*)
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Nachtalben u. a.
Steigerungsfaktor: B

Schwarzer Schrecken

Der relativ schwache, aber dafür äußerst flexible Furchtzauber erlaubt es, Angst vor Schwarz zu erzeugen.
Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)
Wirkung: Das Ziel erhält 1 Stufe des Zustands *Furcht*, der sich gegen alles richtet, was Schwarz ist.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS Stunden
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Nachtalben u. a.
Steigerungsfaktor: B

Stillstand

Der Spruch lässt Luft zäh, fast schon dickflüssig werden, sodass sie jegliche Bewegung erschwert.

Probe: MU/IN/KO
Wirkung: Der Zauberer muss einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zauberspruchs benennen, um den herum sich die Zone kugelförmig mit einem Radius von QS x 2 Schritt ausbreitet. Innerhalb dieser verdichtet sich die Luft zu einer nur mühsam zu durchdringenden Masse, die Attacken, Verteidigungen sowie Proben auf körperliche Talente um 2 erschwert und die GS um den gleichen Wert senkt. Durchquert die Flugbahn eines Projektils die Zone zumindest teilweise, werde die angerichteten TP halbiert. Stürze in der Zone oder in die Zone hinein sind wie Stürze ins Wasser zu werten.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 3 Kampfrunden
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Nachtalben u. a.
Steigerungsfaktor: C

Weitere Zauber in nachtalbischer Tradition

Folgende Zauber des Regelwerks existieren ebenfalls in nachtalbischer Tradition:

- ◆ **Zaubersprüche:** Adlauge, Armatrutz, Axcelleratus, Blitz dich find, Corpofesso, Falkenauge, Fulminictus, Horriphobus, Invocatio Minima, Manifesto, Nebelwand, Odem Arcanum, Paralysis, Respondami, Spinnenlauf, Spurlos, Visibili
- ◆ **Rituale:** Arcanovi, Dschinnenruf, Elementarer Diener, Invocatio Maior, Invocatio Minor, Zauberklinge

Neue Liturgien

Einige wenige Nai Ashyrr sind Auserwählte des Namenlosen Gottes, die seine Weihen empfangen haben. Sie verfügen über einzelne Liturgien ihres Gottes.

Namenlose Kälte

Probe: KL/IN/CH
Wirkung: Innerhalb eines Radius von QS x 20 Schritt um den Geweihten herum sinkt die Temperatur um QS Stufen, maximal bis Stufe 4 (siehe **Regelwerk** Seite 346). Der Schritt von Hitzestufe 1 zu Kältestufe 1 zählt dabei als 1 Stufenveränderung.
Liturgiedauer: 4 Aktionen
KaP-Kosten: 16 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 30 Minuten
Zielkategorie: Zone
Verbreitung: Namenloser
Steigerungsfaktor: C

Namenlose Raserei

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)
Wirkung: Das Opfer der Liturgie erhält den Status *Bluttausch*. Die Dauer des Rauschs beträgt abweichend von der normalen Regel nicht 2W20 Kampfrunden, sondern 2W20 Minuten.
Liturgiedauer: 4 Aktionen
KaP-Kosten: 16 KaP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Lebewesen
Verbreitung: Namenloser
Steigerungsfaktor: B

Namenlose Zweifel

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)
Wirkung: Die betroffene Person stellt innerhalb des Wirkungszeitraums ihre eigenen moralischen

Vorstellungen in Frage und verliert den Glauben an ihre Götter oder ihre Prinzipien. Während der Wirkungsdauer sind Opfer der Liturgie bereit, Nachteile wie *Prinzipientreue* und *Verpflichtungen* zu ignorieren oder ins Gegenteil zu verkehren. Überzeugte Vegetarier essen Fleisch, ehrenhafte Krieger kämpfen aus dem Hinterhalt und ein Novadi wird sich achtlos über jedes der 99 Gesetze hinwegsetzen.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 Tage

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Namenloser

Steigerungsfaktor: B

Namenloses Vergessen

Probe: KL/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Die Liturgie verdrängt jegliche Erinnerung des Opfers an sein früheres Leben. Der Geweihte kann dem Opfer bestimmte Ziele suggerieren und ihm einreden, dass sie auf der gleichen Seite stehen.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 3 Tage

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Namenloser

Steigerungsfaktor: D

Pech und Schwefel

Probe: MU/KL/CH (modifiziert um ZK)

Wirkung: Aus den Fingern des Geweihten schießt ein Strahl schwarzer Flammen, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Der Geweihte muss keine zusätzliche Aktion aufwenden, um nach dem Wirken der Liturgie zu treffen. Das Treffen ist in der Liturgiedauer inbegriffen. Das getroffene Ziel erleidet $2W6+(QS \times 2)$ TP Schaden. Der Flammenstrahl zählt als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe und kann entsprechend



geblockt werden und auch ein Ausweichen ist möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft. Der Strahl trifft automatisch, wenn man sich nicht verteidigt. Trifft der Flammenstrahl sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Das Ziel erhält zudem bei 1-3 auf 1W6 1 Stufe des Zustands *Furcht*.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Verbreitung: Namenloser

Steigerungsfaktor: C

Wesensregeln

Vom Wesen der Geister

Als ruhelose Seelen der Toten verfügen Geister über keinen eigenen Körper. Sie mögen in manchen Fällen durch Besessenheit den Körper Lebender in Beschlag nehmen, der Tod oder die Zerstörung dieses Leibes vernichtet sie jedoch nicht. Daraus und aus ihrer Herkunft ergeben sich einige Besonderheiten:

- Geister können nur durch die Zustände *Furcht*, *Schmerz* und *Verwirrung* beeinträchtigt werden.
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Geister keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).

- Geister sind körperlos. Sie können durch feste Materie wandern, schweben oder im Boden versinken, auch wenn manche dies aus Gewohnheit nicht tun.
- Werden Geister getötet, bleibt nichts Körperliches zurück.
- Angriffe mit profanen Waffen verursachen keinen Schaden.
- Angriffe mit geweihten Waffen von Totengöttern (z. B. Boron oder Tairach) erzeugen normalen Schaden.
- Angriffe mit magischen und geweihten Waffen aller anderen Götter sowie Zauber und Liturgien

erzeugen halben Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.

- ☛ Geister sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen Heilung, Illusion, Telekinese und Verwandlung.
- ☛ Geister sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- ☛ Geister können üblicherweise aus Liturgien keinen Nutzen ziehen. Hier mag es jedoch einige wenige Ausnahmen geben.
- ☛ Geister nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- ☛ Geister regenerieren durch Regenerationsphasen wie üblich, wobei sie nicht im üblichen Sinne schlafen müssen.

Vom Wesen der Untoten

Untote werden von Nekromanten erschaffen, um als absolut loyale Kämpfer zu dienen, Wachaufgaben zu übernehmen oder andere Tätigkeiten auszuführen. Ausgenommen hiervon sind freie Untote, die niemandem dienen und von einem unstillbaren Hass auf alles Lebende angetrieben werden. Hieraus ergeben sich einige Besonderheiten:

- ☛ Untote können nur durch den Zustand *Paralyse* beeinträchtigt werden.
- ☛ Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Untote keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- ☛ Untote sind körperlich auf Dere existent und dadurch entsprechend verletzlich.
- ☛ Angriffe mit geweihten Waffen von Totengöttern (z. B. Boron oder Tairach) erzeugen doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- ☛ Angriffe mit profanen, magischen oder geweihten Waffen aller anderen Götter sowie Zauber und Liturgien verursachen regulären Schaden.
- ☛ Untote sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen Einfluss, Heilung und Illusion.
- ☛ Untote sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- ☛ Untote können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- ☛ Untote nehmen die Welt durch ihren Magiesinn

wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.

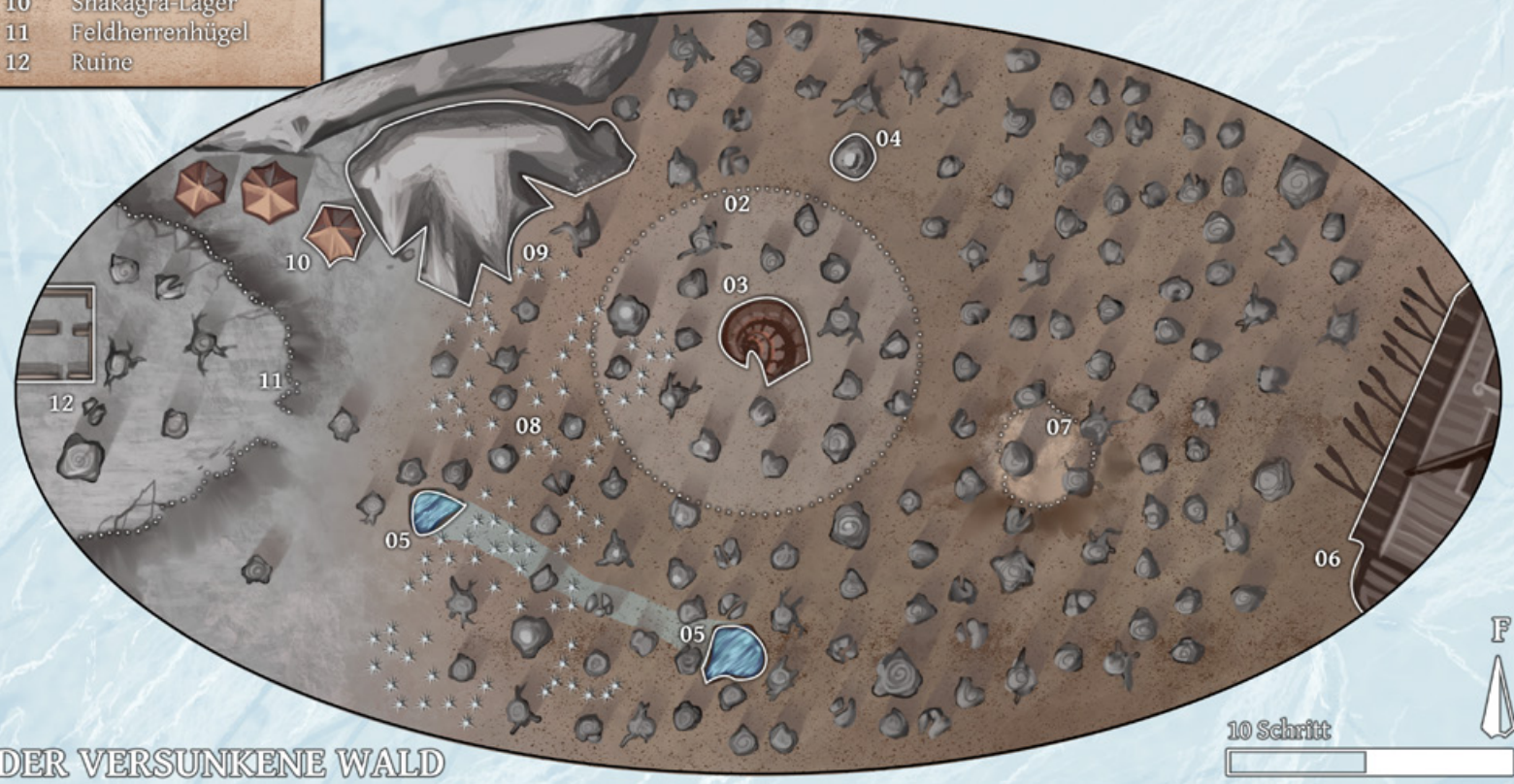
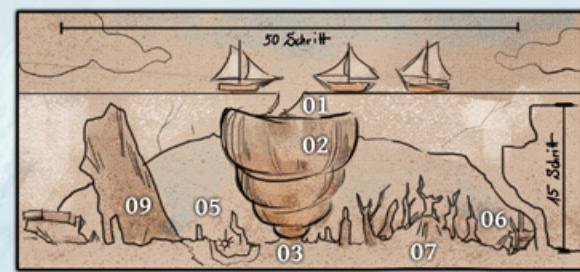
- ☛ Direktes Sonnenlicht schadet Untoten. Sie verlieren pro KR LeP. Die genaue Menge ist bei dem jeweiligen Untoten angegeben.
- ☛ Untote zerfallen nach einiger Zeit. Für jeden vollen Monat ihrer Existenz verlieren sie 1W6 LeP.
- ☛ Untote können keine LeP durch Regenerationsphasen regenerieren.

Vom Wesen der Daimoniden

Ähnlich wie Chimären sind Daimonide künstlich erschaffene Wesen. Bei ihnen ist jedoch ein Teil dämonischen Ursprungs. Aus ihrer Erschaffung ergeben sich einige Besonderheiten:

- ☛ Daimonide können ganz regulär durch Zustände beeinträchtigt werden.
- ☛ Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Daimonide Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- ☛ Daimonide sind körperlich auf Dere existent. Hierdurch sind sie entsprechend verletzlich.
- ☛ Werden Daimonide getötet, bleibt eine Leiche zurück.
- ☛ Angriffe mit profanen und magischen Waffen verursachen regulären Schaden.
- ☛ Angriffe mit geweihten Waffen (gleich welcher Gottheit sie geweiht sind) erzeugen bei Daimoniden doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- ☛ Daimonide sind gegen Zauber mit dem Merkmal Einfluss und Verwandlung immun.
- ☛ Daimonide sind nicht automatisch immun gegen Gifte und Krankheiten. Einige verfügen aber über entsprechende Immunitäten. Dies ist dann jeweils angegeben.
- ☛ Daimonide können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- ☛ Daimonide sind in der Regel unfruchtbar.
- ☛ Daimonide verfügen über hohe Regenerationsfähigkeit. Die LeP einer Regenerationsphase werden ausgewürfelt und anschließend verdoppelt.

- 01 Eistunnel
- 02 Riesenmuschel-Treppe
- 03 Treppenausgang
- 04 Steinerner Waldschrat
- 05 Krakenmolch-Höhle
- 06 Galeere
- 07 Kriegergräber
- 08 Eisigel-Kolonie
- 09 Monolith
- 10 Shakagra-Lager
- 11 Feldherrenhügel
- 12 Ruine



DER VERSUNKENE WALD

*Zerzal, lass die Toten nun ewig ruhen vom
 furchterlichen Kampf der Entscheidung.
 Nurti aber gib künftig den Lebenden in der Schlacht die Gewissheit,
 dass Aswa Djalihd nicht eisig zerreißen wird ihr Licht
 noch erfrieren den Geist.*

*Dem nun endet die Nacht und gut ist's, den Tage zu preisen.
 Der Dämon liegt in Stein gebannt, und sobald der Morgen sich rötet,
 formet Pyrs Standbild voll Bannmagie sich zum Abbild
 des kalten Geistes und sperret ihn ein.*

*Sein Kerker wird sein die Kuppel zu Ehren der Götter,
 die da sind, die da waren und die da sein werden.*

*Im Herzen Andlons als Zeichen des Sieges, im Gedenken der Toten,
 als Mahnung der Lebenden,
 wird sichtbar sein die steingewordene Kälte des Aswa Djalihd.*

*Möge das Standbild der Macht seine Essenz bannen,
 möge der Schutz der Götter seinen giftigen Geist auf immerdar lähmen.*

Aufgeschnitten hat sie mich, in meinem Innern gesucht. Aber sie wird keine Göttin sein, auch wenn sie noch so viele Wesen erschafft! Vielleicht wollte sie meine Teile benutzen für eine ihrer Kreaturen. Diese haarigen Beine! Kratzen über schwarzes Glas in der Tiefe ... wenn sie da mal nicht Mactans beschworen. Spinnenbeinige Monstren, ich Sohn der Einfalt, ja! Die Shaktarach, die Spinnennächter, sie wütchen sicher auf Eis nicht so sehr. Das soll es ja eben zur Genüge geben. Sie mögen den hellen Stein nicht, den die Sonne geküsst hat. Ganz und gar nicht. [...] Die Scherenmonster mit den großen Kneifern erinnern an Krustentiere, da hat sicher Gal'te'guel beigetragen, sie sollten auch entsprechend verwendbar sein. Aber auch die mögen den Sonnenstein nicht ... sonderlich. Sonn-derlich! [...]

Möge Rastellah geben, dass ich ihnen nie wieder begegnen muss, auch wenn ich meinen Verstand schon gerne wiederhätte. Was sollen nur meine Collega denken?

»Triacosiahexacontapentagrammum, das:

Ein im Keller des Konvents der verfinsterten Sonnenscheibe, Sphärenkundliches Institut und Halle der Geister zu Arabak gelegener Beschwörungskreis mit 365 Sternspitzen. Er soll jedem einzelnen Tag des Jahres einen Tagesherrscher zuweisen, dem an diesem Tag mächtigsten Wesen. Neben Dämonen nennt er auch Götter, Halbgötter, Tierkönige und Feenwesen sowie längst vergessene Götzen. Die letzten Tage des Jahres, die Tage des Namenlosen, sind bekanntermaßen den Entitäten Isyahadin, Aphestadil, Rahastes, Madaraestra und Shihayazad zugeordnet. Was aber hat es zu bedeuten, dass ihnen nicht am 1. Praios in goldenen Lettern der Name unseres Sonnenherren Praios folgt? Was hat die verblässende Gravur, die sich ASMAHJALHA liest, zu bedeuten? Bestehen etwa Zweifel an Praios' Macht über den ersten, den wichtigsten seiner Tage? Oder war es doch der 30. Rahja mit dieser Gravur? Mein Geist trübt mich dieser Tage allzu oft.«

Der Homurusus ist ein gewaltiges Wesen, das

die Feinde zermalmt in Wald und Steppe. Was aber nutzt er im Wasser, das er scheut? Was nutzt er gegen ein fliegend Getier? Was der Reifkönigin in ihrem Schloss aus Eis, so fein sein Fell auch sein mag? Nichts, gar nichts. Lohnt die Forschung an Haien, Kraken, Welsen, Neunaugen, wenn sie gebunden sind ans Wasser? Wer solche Fragen stellt, hat die Kunst der Chimairiologia nicht verstanden! Deshalb

spalte man die Flos

zersage den Knochen des Kopfes und verbinde sie - auf die Fixierung achten! - mit dem Mark, das an jener Stelle aus den Knochen quillt. Vom Molche wird nur der zerpresste Marksaft benötigt. Ihn träufeln wir an dieser Stelle ins Gebein des Fis, welches den Schlangenhals mit dem Torso und jenen mit den Fangarmen verbindet. Die zerlei geformten Tentakelglieder sind gleichsam zum Schwimmen wie dem

Was aber nutzt all dies, ohne das Biest kontrollieren zu können? Das Geheimnis liegt in der Lautkombination, die schrill und andauernd während des gesamten Prozesses deutlich hörbar von Pienern gesungen werden muss, auf dass sie sich einbrennt.

Noch der springende Punkt eines Geschenkes ist jener, dass das Geschenk allein ihr gehört, ihr gehorcht. Der Gesang in der Tat kann nur mit jener Fähigkeit der Alben auch wirken, die keinem Menschen zu Eigen ist: der bivokale Cantus.

Die Aufzeichnungen für das von mir erschaffene erste dieser Wesen sandte ich zur Vervollkommnung an meine andere elfische Freundin und Brief-Collega im H.T. Den folgenden Schlüssel zur Notation sandte ich ihr nur zur Hälfte. Der Rest bleibt in den festen Steinkellern meines Hauses in bekannter Notation im Labor mein Geheimnis.

AVENTURIEN

Klingen der Nacht

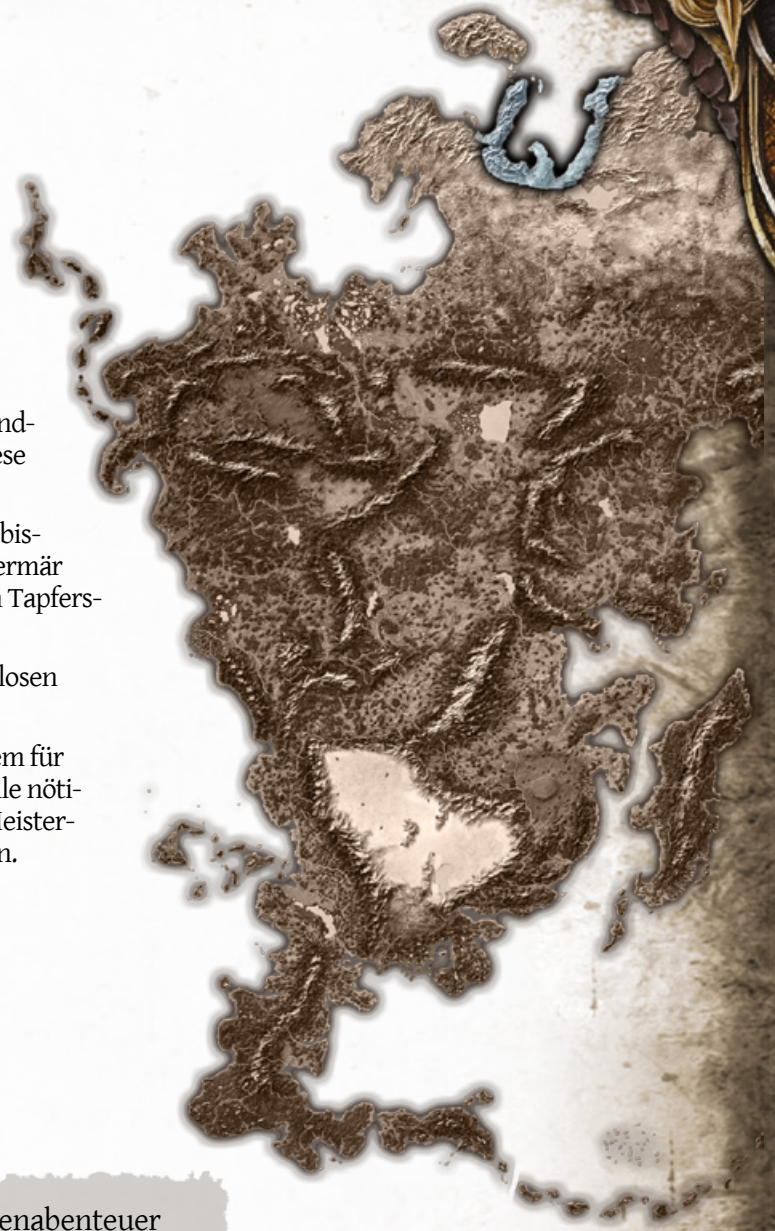
von Dominic Hladek

Die Bernsteinbucht: Wo sich die Sonne selbst im Sommer nur kraftlos über den Horizont erhebt und der raue Nordwind unbarmherzig Firuns kalten Atem in die Siedlungen trägt, trotz ein rauer Menschenschlag tapfer der lebensfeindlichen Natur. Doch ist es nicht die weiße Wüste, die nun diese Menschen bedroht.

Unter dem Eis verborgen erhebt sich eine neue Gefahr, die bislang so zurückgezogen lebte, dass ihr Name bloß als Schauernär die Runde machte, der furchtvoll ausgesprochen selbst den Tapfersten erzittern ließ: Shakagra.

Können deine Helden diese Gefahr bannen und die gnadenlosen Nachtalben in ihre finsternen Städte zurückschlagen?

Dieses Abenteuer nach den Regeln der 5. Edition ist vor allem für erfahrenere Spieler und Spielleiter geeignet. Es gibt euch alle nötigen Informationen an die Hand, um Herausforderungen, Meisterpersonen und Begegnungen für eure Helden auszugestalten.



Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3-5 Helden

Genre: Kampfszenario, Wildnisreise, Kulturerfahrung

Voraussetzungen: keine, jedoch sind Wetterfestigkeit und Gründe der Helden für die Anwesenheit im Norden empfehlenswert

Ort: Hoher Norden rund um die Bernsteinbucht

Zeit: Winter 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / hoch

Erfahrung der Helden: kompetent bis meisterlich

Wichtige Fertigkeiten:

Kampf	◆◆◆◆◆
Naturtalente	◆◆◆◆◆
Wissenstalente	◆◆◆◆◆
<i>Lebendige Geschichte</i>	◆◆◆◆◆

Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**, alle weiteren Informationen zum Erleben des Abenteuers wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

US25312PDF