

ADVENTURIEREN

FIRUNS ATEM

FINN, HLAWATSCH, KÜPPERS,
WESTE & WIESER

DSA-REGIONALBESCHREIBUNG FÜR
SPIELER UND SPIELLEITER AB 14 JAHREN



Das Schwarze Auge

10274



Lektorat: Florian Don-Schauen, Thomas Römer
Umschlagillustration: Swen Papenbrock
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck
Innenillustrationen: Caryad, Ralf Hlawatsch, Don Oliver Matthies, Christian Turk
Karten: Ralf Hlawatsch
Gesamtredaktion: Britta Herz, Ina Kramer, Thomas Römer
Satz und Herstellung: Fantasy Productions
Belichtung/Lithographie: DTP Studio Meyer, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Druckerei Krull, Neuss

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1997, 1999 by Fantasy Productions GmbH.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath

1 2 3 4 5 6 05 04 03 02 01 00

Printed in Germany
ISBN 3-89064-274-8



Firuns Atem

von

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

mit besonderem Dank an
Peter Diehn, Gregor Rot und Dirk Werres

Ein DSA-Regionalband





Inhalt

Vorwort	5
Gefrorene Zeit – die Äonen des Eises	6
Eiszeiten	6
Völker unter dem Nordlicht	7
Erkundung des Nordens	8
Das sechste Element	10
Hass auf das Leben – Eisgeoden	10
Die Zitadelle des Eises	12
Das Gleichgewicht der Elemente	13
Ein wenig weiße Theorie	13
Schwimmendes Land	15
Firunsatem und Rondrikan – Wetter und Jahreszeiten im höchsten Norden	17
Götter und Glaube	18
Phänomene des Nordens	20
Firuns grimmes Reich	21
Ifirns Ozean	21
Koggen, Knorren, Umjaks – Seefahrt in Ifirns Ozean	25
Das Yetiland	26
Die Nebelzinnen	29
Die Grimmfrostöde	34
Am Rande der Welt	42
Unter Fels und Eis	42
Siedlungen im Norden	43
Schätze und Handel	47
Schätze des Nordens	47
Sprenkel der Zivilisation	50
Völker des hohen Nordens	51
Firnya fey'c – Die Firnellfen	51
Die Yetis – Wächter über Eis und Schnee	53
Die Fjarninger – Eisbarbaren der Nebelzinnen	57
Wilde Zwerge	61
Gelbe Augen, weißer Pelz – Die Shurachai	63
Schneegoblins	64
Affenmenschen	65
Die großen Mysterien des Eisreiches	66
Pardonas Refugien	72
Pardona	72
Der Himmelsturm – Stadt der Hochelfen	73
Tiefe Städte	74
Schwarze Augen und finstere Seelen – Die Nachtalben	75
Die Zitadelle der Dämonen	77
Persönlichkeiten im Norden	80
Flora und Fauna	83
Neue Kreaturen	84
Unheimliche Kreaturen	85
Überleben in Eis und Schnee	86
Anhang 1: Regeln zum Spiel in Eis und Schnee	91
Anhang 2: Der Fjarninger als Heldentyp	92
Anhang 3: Armalion-Werte	93
Anhang 4: Glossar aventurischer Begriffe	94
Anhang 5: Nordlandkarte	96



Vorwort

Liebe Leserin, lieber Leser!

Firuns Reich im höchsten Norden – das ist im wahrsten Sinn des Wortes immer noch ein weißer Fleck im aventurischen Atlas. Der Landstrich, von dem hier die Rede sein soll, misst immerhin gut 1.000 Meilen von Ost nach West und 600 Meilen von Nord nach Süd – die riesige Packeiswüste des Nordmeeres, die selbst schon größer ist als der gesamte aventurische Kontinent, gar nicht eingerechnet.

Hier herrscht der grimmige Wintergott mit all seiner Härte und Mitleidslosigkeit; sein Element, das Eis, bedeckt ganzjährig große Teile des Gebiets, und in vielen Gegenden bedeutet ein warmer Sommer Temperaturen um den Gefrierpunkt.

Eine Reise in dieses gnadenlose Land ist wahrlich kein Spaziergang – es ist ein Land für Abenteurer und Abenteuer. Nur die Stärksten überleben die Torturen, und so braucht man für eine Expedition ins ewige Eis schon sehr gute Gründe. Die wiederum gibt es reichlich, seien es die sagenhaften Bernsteinvorkommen an den Gestaden von Ifirns Ozean oder das legendäre

Erste Schwarze Auge, das in den weißen Weiten vermutet wird, um nur zwei zu nennen. Auch wissenschaftliche Expeditionen, etwa von der 'Kaiserlich Derographischen Gesellschaft zu Gareth', suchen oft eine Bedeckung, die zudem gut bezahlt wird. Dort, wo es der Grimmige zulässt (und er ist dabei nicht großzügig), blüht im kurzen Sommer das Leben auf. Bunte Blumenteppeiche bedecken das Land, Vögel haben Gelegenheit, ihre Brut aufzuziehen, Robben werfen Junge. Dieser kurze Reichtum der Natur ist wiederum die Existenzgrundlage verschiedener, wenn auch kleiner und kaum bekannter Völker, die, obwohl sie unter nahezu denselben Umständen leben, doch so grundverschiedene Kulturen hervorgebracht haben.

Erforschen Sie mit Ihrer Spielrunde die Mysterien des höchsten Nordens, wagen Sie eine Reise von den bewohnten Küsten bis hin zur auf ewig gefrorenen Ödnis, die niemals eines Menschen Fuß betreten hat.

Düsseldorf, im Dezember 1999





Gefrorene Zeit – die Äonen des Eises

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

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

Firuns eisiges Reich war nie dazu bestimmt, den Menschen Heimat zu bieten. Außer einigen wenigen Daten zu Entdeckungsfahrten und Erzählungen der Eisbewohner ist kaum etwas über die Geschichte der Nordlande bekannt. Und doch haben hier nicht nur menschliche Goldgräber, Entdecker und Robbenfänger ihre Spuren hinterlassen, sondern auch undenkliche Wesen aus vergangenen Äonen. Das Eis wurde von überirdischen Gewalten erschüttert, die den weißen Weiten ihren Stempel aufgedrückt haben. Ewig gleich geblieben ist nur der Nordstern, Liskas vorwurfsvoll blickendes Auge, um das sich seit Anbeginn der Zeit der Kosmos dreht.

Eiszeiten

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

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

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

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

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

—Fabeln des Sasquchama Quellenbusch, Rohlszeit, gesammelt und überarbeitet von der Halle der Schönen Künste zu Kuslik, 6 Hal

»Als Firun den Menschen wieder einmal grollte in seiner kalten Wut, da wandte er sich gen Mittag, um alle Frevler mit seinem Zorn zu treffen. Sein weißer Mantel fuhr über die Gefilde der Sterblichen, und Dere ächzte unter der Macht des Eises. Doch als Firun am Ziel angelangt war, da fiel sein Auge auf die Tochter eines wandernden Hirten in der Wüste, die heute Khôm geheißten wird. Die Frau hieß Meriban, und ihr Anblick rührte sein eisiges Herz. Firun nahm sie mit sich in sein Schloss aus Eis und Schnee und vergaß, den Allwinter herrschen zu lassen. Neun Monde später gebar Meriban Firun eine Tochter, die sie Ifirn nannten.«

—Die Ifirnssage in Aventurische Götter- und Heldensagen, Rommilyser Ausgabe von 57 v. Hal

Teufelstisch und Greipnirtobel: zwei vulkanische Tafelberge am Nordrand des Blauen Sees

Äon des Namenlosen: Der Sündfrost vernichtet ein Sechstel der Macht des Rattenkindes.

Mehrfach Eiszeiten und Warmzeiten in der Urgeschichte, von denen die Fjorde in ganz Nordaventurien und Findlinge bis nach Nordmarken und Warunk zeugen.



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

JALLIK: Wie aber ist nun sein Name?

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

JALLIK: Argan.

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

—Der Freie Schütz, im Norden verbreitete Erzählung oder Aufführung

Eis über die Vielleibige Bestie. Das 'Kaltstellen' eines Wesens bedeutet in jedem Märchen nur Aufschub, nicht aber Lösung eines Problems.

Völker unter dem Nordlicht

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

—Swangard Gletscherfaust, Spektabilität der Runajasko von Olport, 169 v. Hal

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

—Erläuterung der Baituri, eine Kaskju (Nivesenschamanin) der Hokke

Seefahrende Trolle oder Yetis?

Eisbrühe: Ifirns Ozean, das bei den Nivesen wie alle Weltmeere aus den Austritten von Himmelswölfen entstand.

Sonnstein: Zitrin, Bernstein?
Bärenspeichel ist die nivesische Bezeichnung für den Frisund.

Für alle Leser, die des Nivesischen nicht mächtig sind, hier einige Vokabeln:

jurtunar: Dorf, Behausungen

kaimuk: Säbelzahniger

kuri: Fremder; abweisend, unzugänglich

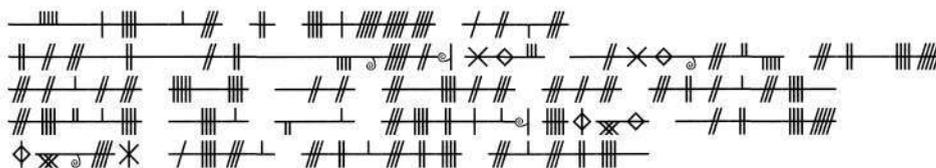
-lauki: weiß

muhuk: Mammut

nujuki: Möwe

rooke: Wurfkeule

uesäkaimuk: Tigermenschen (?)



—winzige Inschrift auf einem daumennagelgroßen Stück Seetigerhaut

Das Xenogramm von Piavi: Auch nach fünfzigjähriger Untersuchung im Festumer Hesinde-Tempel unentschlüsselt.



um 5.100 v. H.: Errichtung von Omethcons Himmelsturm durch die Hochelfen

ca. 5.000 v. H.: Erschaffung Pardonas, die zu Omethcons Gefährtin wird

ca. 4.950 v. H.: Schlacht im Eis und Exodus der Firnelven. Der Himmelsturm fällt als erste der sechs elementaren Städte der Hochelfen, Pardonas herrscht über die Kammern im Eis.

twel'fira: 'Eindringling im Eis' oder 'gastlicher Eislings'?

Etliche derographische Bezeichnungen der Eislande stammen von den Nivesen oder Thorwalern.

4. Jahrtausend v. H.: Zwerge siedeln in Nebel- und Eiszinnen, Entstehung des Ingrakults bei den Nordvölkern.

ca. 2.600 v. Hal: Ankunft der Fjarninger an der Küste der Nebelzinnen

ab 2.355 v. Hal: Beni Nurbad im Norden

1.861 v. Hal: Sanin der Ältere verschwindet nördlich von Thorwal.

1.858 v. Hal: Sanin der Jüngere im Golf von Riva

»Dem Lied des Emetiel zufolge stammen wir Firnelven von zwölf Claneltern ab. Deren Eltern hatten unter Einsatz all ihrer Macht eine kristallene Eissäule errichtet, um die sich das Himmelsgewölbe drehen sollte. Doch an ihrem Hochmut scheiterten sie. Als ihre Kinder dessen einsichtig wurden, griffen die badoc-Elfen sie an. Bis heute erinnert an jenes Massaker das rote Erdenblut, das kochend auf die Gletscher sprudelt.

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

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

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

Erkundung des Nordens

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

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

Zu dieser Zeit hingen einige Stämme der Nivesen – und später auch andere Völker – einem archaischen Feuerkult an, der *Ingra*, den Herren der Flammen verehrt und das lodernde Element als Licht- und Wärmebringer preist. Es kann nur vermutet werden, dass dieser Glaube von den Zwergen stammt: Seien es die Söhne Aboralms, die nach der Zerstörung der Binge Umrazim auch in den Norden geflohen sein sollen, oder die Brobim aus dem Ehernen Schwert, die sich auch in den erzeichen Eiszinnen niederließen. Dieser Ingrakult wich im Laufe der Jahrhunderte meist wieder dem Wolfsglauben, doch geblieben sind bis heute die düsteren Tempelbauten von Tjolmar und Notmark sowie die Gerüchte über Steinruinen in der Tundra.

Meist war es Not, die Völker aus wärmeren Gefilden in das Firnland drängte: Vor über 2.600 Jahren strandeten vielleicht fünf Ottas an den Küsten der Eislande. Sie gehörten einst zu Jurgas Schar, die aus Hjaldingard im Guldenland floh, wurden jedoch von den späteren Thorwalern getrennt. In den Hochflächen der Nebelzinnen sollten sie im Laufe der nächsten Jahrhunderte zu den gestählten Barbaren werden, die man als Fjarninger kennt.

Auch die Sippen der Beni Nurbad wurden vom Krieg in den Norden versprengt. Während die Nunnur und Gajka nach langer Irrfahrt im Hochland des nordwestlichen Aventurien teilweise sesshaft werden sollten, erschlossen die Serach als erste Handelsrouten zu Ifirns Ozean, um Pelze, den reinen Nivesischen Bernstein, Obsidian und Elfenbein bis ins Diamantene Sultanat zu bringen.

Im Alten Reich war man lange Zeit der Ansicht, dass nicht weit hinter den Windhagbergen der Rand der Welt gähnt. Erst die Expedition Admiral Sanins I. führte immerhin bis nach Torwjald an der Bodirmündung. Als er weiter nach Norden fuhr, kehrte er nicht wieder. Sanin der Jüngere richtete seinen Bug ebenfalls gen Firun, schon allein deswegen, um das Schicksal seines Vaters zu klären. Um 1.858 vor Hal umsegelte er mit der *Horasschwalbe* das Gjalska-Hochland und gelangte in den Golf von Riva, wo er als erster guldenländischer Einwanderer von Treib- und Küsteneis sowie "anmutig bunten Nachtlichern" berichtete. Sanin III., Enkel des berühmten Admirals, wollte nun erst recht den Gewalten des Nordens trotzen und durchpflügte von 1.812



bis 1.795 vor Hal an der Spitze einer ganzen Flotte Ifirns Ozean, um die Küstenlinien für den *Groszen Aventurischen Atlas* zu erkunden. Auf seiner Fahrt soll es Sanin III. auch gelungen sein, den ersten Grünwal mit Speeren von einem Schiff aus zu erlegen, womit er die blutige Tradition des Walfangs begründete. Als der Enkel des ersten großen Entdeckers seinen Traum wahr machen und Aventurien im Nordosten umsegeln wollte, starb er 3.500 Seemeilen von Grangor entfernt fast achtzigjährig im Firunsatem der Bernsteinbucht, wo sein Schiff noch heute auf einer Klippe zu finden sein soll.

Die Drachen der Thorwaler waren in den eisigen Wogen weit besser geeignet und sollten in den folgenden Jahrhunderten die einzigen Seefahrer in Ifirns Ozean sein: Nach der Gründung Hjalmejfords an der Mündung des Kvill segelten die Nordmänner bis Yetiland und an die Gestade der Grimmfrostöde. Hetmann Olvir, der erste, der aus der Brecheisbucht wiederkehrte, entdeckte die Letta-Mündung und das Eherne Schwert.

Während der Dunklen Zeiten dachte niemand daran, das Eisland weiter zu erforschen. Erst aus der Zeit nach Bosparans Fall sind wieder Fahrten in die Polarregion verzeichnet. Unter Hetmann Isleif begannen die Thorwaler einen regen Handel mit den Schätzen des Nordens. Nachdem zur Zeit des Klugen Kaisers Nardes im Bornland die ersten Firnelfen entdeckt worden waren, wagten sich Jäger und Goldsucher weiter nach Norden, verzeichneten erstmals die Eiszinnen und den Blauen See und bildeten die ersten ständig bewohnten Siedlungen der Pelzjäger und Walfänger wie Leskari, Paavi und Glyndhaven. Im achten Jahrhundert vor Hal wurden einige dieser Siedlungen von einer gigantischen Flutwelle hinweggespült, die im Golf von Riva die Küstenlinie veränderte, den Frisund bis zum Alavisee hinaufschwappte und angeblich ein Meeresungeheuer aus dem tiefen Meer in den Blauen See gespült haben soll – ganz zu schweigen von einigen Eisbergen, die so hoch in den Himmel geworfen wurden, dass sie vermeintlich nicht mehr herunterfielen.

Immer wieder gab es Firunanhänger, die die Nähe zum 'Alten vom Berg' im Eisland suchten und häufig nicht zurückkehrten. Am prominentesten war sicherlich Odilius von Mordain, Herzogs-Protector zu Tobrien. Angeblich auf ein obskures Schriftstück vertrauend, brach er mit fünfzig Mann von Ysilia auf, um den Thron des Winterherren zu finden. Von seinem Schicksal kann nur der Nordwind künden.

Eine ähnliche Expedition fand während der Magierkriege statt, als eine Schar von Elementaristen des Eises aufgrund der Zankereien zwischen den Zauberern Aventurien entsagten und eine neue Heimat im Schoß ihres Elements suchen wollten. Man sah sie zuletzt in Leskari, wo sie mit ihren Dschinnen bleibenden Eindruck hinterließen.

Dem Thorwaler Hetmann Arjolf gelang zu Zeiten Kaiser Eslams die einzige bis heute wirklich belegte Nordumsegelung des Yeti-Landes. Zwischen etlichen versponnenen Berichten von betrunkenen Händlern, halberfrorenen Gelehrten und garnspinnenden Matrosen – genannt seien hier nur der angebliche Besuch von Riesländern in Paavi, das Elfenmassaker von Frisov und die Drachenzusammenkunft über dem Yetiland – scheint zumindest ein Ereignis doch der Wahrheit zu entsprechen: Im Jahre 137 vor Hal war jede Nacht ein klagendes Lied voll elegischer Klänge und Hymnen aus den Eislanden zu hören – und zwar zugleich in Glyndhaven, Farlorn und Paavi.

63 vor Hal rief Geldana von Gareth, die vor ihrem Schwager (dem späteren Kaiser Perval) geflüchtet war, das Herzogtum Paavi aus und schuf damit das nördlichste staatenähnliche Gebilde Aventuriens.

Die letzten großen Expeditionen in Ifirns Ozean unternahmen Phileasson Foggwulf und Beorn der Blender während ihrer berühmten Wettfahrt, und der Mineraloge Tyros Prahe. Die Ereignisse um Borbarads Rückkehr verschonten auch den Norden nicht: Am Südrand der Eiszinnen entstand das nagrachsche Königreich Glorania. In den Eiszinnen wurde man 29 Hal weißpelziger Orks gewahr, deren Herrscher der große Schamane Uigar Kai sein soll.

um 1.795 v. Hal: Sanin III. stirbt in Ifirns Ozean. Andere Quellen behaupten, der Admiral habe ein unterirdisches Meer unter Riesland entdeckt.

1.588 v. H.: Hetmann Olvir entdeckt das Eherne Schwert und die Lettamündung.

um 850 v. H.: Thorwaler bringen neben Kristall, Daunenpelz und Bernstein erstmals Schwarzstahl aus dem Norden mit.

ca. 800 v. H.: Gründung Leskari

ca. 700 v. H.: Paavi als feste Siedlung am Nordmeer

746 v. H.: Jahrhundertwelle von der Bernsteinbucht bis zum Golf von Riva

681 v. H.: Odilius von Mordain im Eis verschollen; auf einer Karte aus der Rohalszeit (*Seefahrt des Schwarzen Auges*, S. 60) ist im 'Land der Schneetrolle' eine Siedlung namens Yesilia verzeichnet.

399 v. H.: *Exodus frigoris* von Eiselementaristen; noch heute geht die Magierlegende, die Eisbeschwörer hätten eine isolationistische Akademie im ewigen Eis gegründet.

137 v. H.: Melodien aus dem Eis

95 v. H.: Errichtung des Praios-Klosters Auridalur in Glyndhaven

63 v. H.: Ausrufung des Herzogtums Paavi

14–16 H.: Wettfahrt der Thorwaler

26 H.: Glorana ernennt sich zur 'Königin von Paavi'.



Das sechste Element

»Eis galt uns, die wir vor allem dem antagonistischen Humus entsprungen sind, stets als das fremdartigste und bedrückendste Element. Viele Aventurier kennen es nur als fernes Weiß auf Berggipfeln oder die lebensraubende Winterkälte. Als es vor einigen Jahre in Al'Anfa schneite, glaubten die Menschen an ein böses Omen. Ich kenne kaum Elementaristen, die sich dem Schnee zugewandt haben. Wir drängen den beißenden Frost fort von uns, verweisen ihn in der Reihenfolge der Elemente auf den letzten Platz und begründen dies mit der Tatsache, dass Schneekristalle stets sechsstrahlig seien.«

—Magister Akazar, Ex-Lehrmeister für Elementarismus zu Punin im Hesindespiegel Ed. 1018/III

»Das Element Eis umfasst Kälte, Dunkelheit und Klugheit. Sein Zeichen ist das Doppelkreuz, seine Farbe Violett, sein Wandelstern Marbo, sein Gestirn Uthars Pforte, seine Gemme Onyx, sein Metall Meteoreisen, sein Tier der Silberfuchs, sein Kraut Talaschin und sein Wochentag der Eistag (seit dem 4. Jh. vor Hal in Rohalstag umbenannt – der Übersetzer). Das duodecime Pantheon bezeichnet Firun als Herr über Eis, im hesindianischen Glauben gilt die Schrift, ersonnen von Nandus, als Kunst des Eises.«

—Das Große Elementarium, 11. Jh. v. Hal, Exemplar an der Puniner Akademie, Übersetzung aus dem Bosparano

Man muss wohl ein Kind sein, um Schnee und Eis noch Angenehmes abgewinnen zu können. Für die meisten Aventurier ist das kalte Element Sinnbild für Übermacht der Natur, Leiden und Ende. Die Feiertage des Winters, *Winterbruch* am 1. Firun und der *Tag der Ifirn* am 30. des Monats, drehen sich stets um das Zurückdrängen des Monstrums Winter und die Bitte um einen baldigen Frühling. Die Nivesen verwenden für 'Winter' und 'Tod' dasselbe Wort. Vor allem Zwerge und Thorwaler sehen das Eis als Feind jedes Lebens und allesverschlingendes Endzeitelement.

Eismagie

Im Elementarismus werden dem Eis die Attribute (Gefühls-) Kälte, Dunkelheit, Tod, Rationalität, aber auch Zeitlosigkeit (die widersinnigerweise auch Suchende der Unsterblichkeit interessiert) und Erstarrung zugeschrieben. Die Redewendung vom 'scharfen Verstand' spielt auf rasiermesserscharfe Eiskanten an. Die Herkunft des Symbols für Schnee ist unbekannt: Denn während alle anderen Elementarzeichen von den Zwergen stammen,

ist bekannt, dass diese nie ein Symbol für das 'böse Element' ersonnen haben.

Die meisten Schneezauberer stammen aus dem hohen Norden oder aus Gebirgen. Die Magier unter ihnen sind oft Abgänger aus Olport oder dem Konzil der Elemente im Raschtulswall. Sie gelten als unterkühlte, ja mitleidlose Gesellen. Erinnerung sei an den gefürchteten Magiermogul *Tubalkain mit dem Kalten Herzen*, den Frostzauberer *Hriosari*, der vor Generationen das Nordland in eiskaltem Griff hatte, und eine Gruppe von Eisbeschwörern, die während der Magierkriege in die weiße Ödnis exilierte.

Die bekanntesten Eiszauber sind wohl die firnelfischen Formeln ÜBER EIS ... und METAMORPHO ... sowie der Kampfzauber CORPOFRIGO. Nur wenige Großmeister beherrschen die Eisvarianten bekannterer Sprüche: FRIGIFAXIUS EISKRYSTALL und FRIGOSPHAERO GLETSCHERKUGEL, EISWIRBEL, die Schutzformel KÄLTebANN und die Verwandlung NIEDERHÖLLEN EISGESTALT. Vermutet werden Rituale, die Bewegungen zum Stillstand bringen, Eislanzen aus den Boden schießen lassen und andere Elemente gänzlich in Eis verwandeln. (Die *Gefrorene Flamme* in Reelia soll das Ergebnis dieser Magie sein.) Eine WAND AUS EIS soll, im Norden gewirkt, bisweilen so lange bestehen, bis sie auf natürliche Weise schmilzt. Eis-Dschinne können Menschen durch einen ganzen Gletscher transportieren, eine namenlose Kälte erzeugen oder Schnee nach Belieben formen. Elementargeister vermögen ähnliches. Als Mindergeister des sechsten Elements mit anderen kennen wir Schneewichte, Firnlinge, Zapfenknechte, Schneepustler, Wächtenbolde und Graupelköpfe.

Die gefrorene Zeit

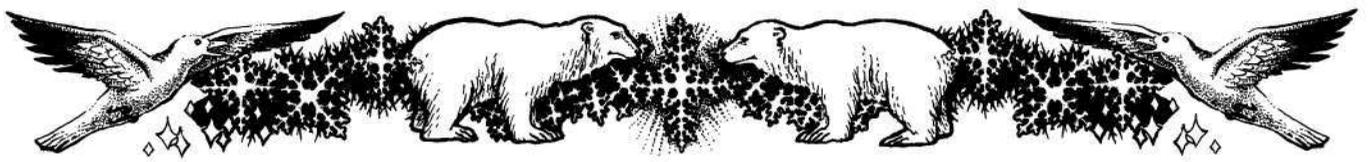
»Der ewige Los, Pankreator der Welt, kann es nicht sein, der den Bann Satinavs aufrechterhält, denn – wie es uns Rohal der Weise lehrt – er ist, doch er handelt nicht. Die Annalen des Götteralters künden, es sei der Elementarherr des Eises, der das Gesetz über die gefrorene Zeit bewache. Wo also, wenn nicht im ewigen Eis, das wie nichts anderes Stillstand ausdrückt, sollen wir uns auf die Suche nach der Macht über die Zeit und ihre Sieben Formeln machen? Es ist naranda und es ist ulthagi. Früher oder später werden wir es finden – und dann wird es kein früher oder später mehr geben.«

—Vortrag der Temporalforscherin Ras'Tana Zanta, Universität Al'Anfa, 26 Hal bei einem INFINITUM-Experiment verschieden

Hass auf das Leben – Eisgeoden

»Kaltklirrend seien deine Glieder, Brust berste, Atem gefriere, Tränen gerinnen. Dein Leben sei nicht mehr, dein wirres Wälzen sei keine Bürde mehr für die Sterbende.«

Der Herr des Eises wird dich empfangen.
—Fluch der Bruderschaft der Kälte



»Ist es kalt hier drinnen, oder bin ich das?«

—Atogar Frostgrimm, *Eisgeode in Borbarads Diensten*

Unter den Zwergendruiden gibt es immer wieder verfinsterte Seelen, die sich Eis als Element wählen, das bei den Geoden das Sinnbild des kalten Bösen und der geistlosen Vernichtung ist. Außenstehende bezeichnen diese nicht einmal zwei Dutzend Eisgeoden als *Bruderschaft der Kälte*, ihr Eigenname aber lässt das Blut in den Adern gefrieren.

Wie diese lebensverneinende Zauberschule entstanden ist, liegt in den tiefen Stollen zwergischer Historie verborgen. Von anderen Sumuanbetern unterscheiden sich ihre Ansichten letztendlich nur in einem zentralen Punkt, auf dem alles andere aufbaut: Sumu lebt zwar noch, doch ist ihr Sterben – im Gegensatz zum Glauben menschlicher Hexen und Druiden – nicht mehr aufzuhalten, sondern nur eine unvorstellbare Qual, die es zu beenden gilt. So haben sich die Eisgeoden dem Ziel verschrieben, alles Leben auf Dere – nichts weiter als Maden im siechenden Leib der Urgigantin – zu vernichten und Sumu in den für alle Ewigkeiten schützenden Panzer des Welteises zu hüllen, den auch die Dämonen der Jenseitswelten nicht zu durchdringen vermögen. Der Elementarherr der Kälte haust ihrer Vorstellung nach in der leeren Finsterweite hinter Göttern und Sternen, jenseits und zwischen den Welten, wo er seit Anbeginn der Zeit Sumu am treuesten dient, indem er ihr Sterben beschleunigt.

Die Eisgeoden haben Kenntnisse von Zauberhandlungen, die anderen Magiekundigen auf immer verschlossen sein werden. Mindere Riten mögen sich noch mit dem Verschlingen von Fröschen, Zählen von Schneekristallen, Erzeugen von Rauheif und Herbeirufen von Dunkelheit beschäftigen. Doch wer einmal sieht, wie einer der kalten Brüder Eiszapfen durch Hände und Füße eines Gegners treibt, ein ganzes Dorf in scharfkantigem

Hagel untergehen lässt oder mit seinem Kristalldolch einer Lichtung Wärme und Leben raubt, wird nie mehr an der Macht der Eisgeoden zweifeln. Ihre Magie ist jedoch nie dämonischer Natur, und mit Belshirash haben sie so viel zu schaffen wie der Rabe von Punin mit Thargunitoth.

Mehr zur Macht der Kälte finden Sie in *Die Zwerge Aventuriens*, S. 51.



Der Kreis von Thorumbash

Dieser Geodenring ist fest in der Hand der Eisgeoden. In den Firnklippen, nur über eine Schneebrücke erreichbar, markiert diese Ansammlung von kreisförmig angeordneten, mannshohen Eiskugeln derzeit das Zentrum eines Plateaus, das in Leskari als Brutstätte von Winterstürmen gilt. Es heißt, dass die 36 Kugeln alle paar Jahre unter Beibehaltung ihrer Position zueinander entlang einer Kraflinie umherrollen und sich so der Standort des kompletten Ringes um Dutzende von Meilen verändert. Die Zwergendruiden hüten hier das eiskristalline *Himmelsprisma*, das nur dort existieren kann, wo die Temperatur unter dem Gefrierpunkt liegt.

Meisterinformationen:

Die Eisgeoden des Hohen Nordens lassen sich an einer Hand abzählen. Von Belang sind der alte und leicht wirre *Jargralm Frostbeule*, der sich eine Sippe Affenmenschen untertan gemacht

hat, und *Kubax Krähenfirn*, der im Hafen von Leskari Seeleuten Haare und Blut raubt, um ihre Schiffe ins Verderben fahren zu lassen.

Dem Eisreich Gloranas stehen die Eisgeoden zwiespältig gegenüber: Einerseits ist die Theriak-Förderung für sie wie ein heiliger Akt, andererseits ist die Tatsache, dass dies nur mit dämonischer Hilfe geschehen kann, frevelhaft.

Die Heiligen der Letzten Leiber

Diese vom Weltschmerz geplagte Sekte sieht Eis als das Element des Lebens und nicht des Todes an. Sie glauben an die konservierende Kraft der Kälte und haben es sich zum Ziel gesetzt, pulsierende Jugend und Lebenskraft für zukünftige Zeit durch Einfrieren zu bewahren. In ganz Nordaventurien sind die zwei Dutzend *Heilige der Letzten Leiber* unterwegs, um schöne Mädchen und im vollen Saft stehende Jünglinge für ihre Sache zu gewinnen. Ein gewundenes Tal an der Brecheisbucht haben die Sektierer zum 'neuen Thalami Sora' erkoren und frieren dort die Freiwilligen unter Verwendung alchimistischer und profanmagischer Praktiken bei lebendigem Leibe ein. Das Eis soll sie erst wieder freigeben, wenn das Goldene Zeitalter auf Dere herrscht, Milch und Honig fließen und das nagende Böse endlich vernichtet ist. *Oryke*, die Präsentorin des Zirkels, ist eine Magiedilettantin, die intuitiv den VON FROST UND HUNGER beherrscht und bei ihren Anhängern als Tochter Tsas gilt.



Die Zitadelle des Eises

»Ganz droben am Weltenrand, der so kalt ist, dass er ständig abbröckelt, ist die Zitadelle des Eises aus dem Weltengefüge gelöst und festgefügt in drei Ebenen, auf dass sich niemand ihrer bemächtigt. Gletscher wirft sie unablässig von dem klirrend splitternden Zentrum und ihren Flanken, in denen alle Äonen glitzern, über die Weiten des Nordens, so dass kein anderes Element existieren kann und selbst die Luft gefriert. Hier herrscht der Schneeherr, und seine Barone sind die kalten Meister, seine Ritter sind die Frost-Djinnim, seine Kämpen sind die Firngeister, und sein Fußvolk sind die Schneewichte und Zapfenknechte. Gesehen hat die himmelragende Zitadelle noch niemand, denn jeder erfriert bei ihrem Anblick ...«

—Das Große Elementarium, 830–810 v. H., mindere Abschrift im Besitz der Halle des Windes zu Olport

»Widersinn ist es, wenn Leben nach der Zitadelle des Eises strebt, denn Eis ist lebensfeindlich im härtesten Sinn des Wortes. Nur der eiskalte Geist ist imstande, den lebendigen Leib dorthin zu treiben, wo ihm ewige Erstarrung alle Lebenskraft entzieht. Das Eis ist Erstarrung, Tod und Gnadenlosigkeit – Gegenpol zum Humus, der Fortpflanzung, Leben und Mitgefühl birgt. Ohne Eis würde der Humus ohne Sinn und Schranke wuchern.

Gewaltig ist sie wie alle elementaren Zitadellen, und ihr Trutzzen reicht Hunderte Meilen weit. Ihre Bollwerke sind die Gletscher, die sie unaufhörlich gebiert, ihre Türme die Eisberge, die aus ihren Flanken kalben, ihre Kasematten das Packeis, das dort das ganze Meer erfüllt und auch den Seegrund bildet. Streife gehen Schneesturm, Hagelschlag und Blizzard, denen kaum ein Eindringling entgeht, und Wache halten Klirrfrost, Eiseskälte und Erfrierung, die mit der Zeit jedes Leben aufhalten. Selbst die Wege sind dem, der fremd ist, nur Hindernis und Falle: Eisschollen brechen unter seinem Fuß, Glatteis bricht sein Gebein, Kanten und Klängen schneiden sein Fleisch, Gletscherspalten gieren nach seinem Leib, Eisschlag begräbt ihn in den Schluchten. Und zu Banner und Warnruf wird, wen die Zitadelle bezwingt: Ringsum verstreut harren und starren die Leiber der Drachen und Riesen, der Greifen und Schrate, der Krabbelnden und Schwimmenden und Geflügelten, die an ihren Mauern versagen.

Wo schließlich selbst der Atem friert und mit ihm die Sprache, werden die letzten Worte zur Schrift. Runen und Glyphen bedecken die Mauern, geformt von Klaue, Zunge, Wärme, Magie oder schierem Sikaryan. Und so sind es die größten Geheimnisse des entweichenden Lebens, die dort für alle Zeit festgeschrieben stehen.

Betreten aber kann die Zitadelle niemand, in dem noch Leben fließt. Dies ist der Ort, wo Wasser gefriert und Feuer verlöscht, Erz birst und Luft erstarrt. In die Härte des Eises kann nur Lebloses schmelzen und tauen, gleiten und wachsen. In den Hallen der Salzsäulen, den Kammern der Dunkelheit und den eisgefüllten Thronsäulen gibt es nur die Bewegung des Geschiebes, die vom unentwegten Wachsen und Schmelzen des Welteneises ausgeht. Die Leiber der größten Dschinne bewegen sich nur, weil noch größere Frostriesen und Gletschergeister sie voran oder zur Seite schieben. Dort, wo endlich

selbst die Zeit erfriert, bestimmt nur noch der Eisherr, was zu fließen hat und was zu erstarren.«

—Offenbarung der Eissphinx vor der Expedition des Konzils der Elementaren Gewalten, 30 Hal

Was auch immer die Zitadelle des Eises wirklich ist, sie stellt einen Kristallisationspunkt, wenn nicht den Superlativ der Kälte, des Stillstandes, der Dunkelheit (Polarnacht im Winter), der Rationalität und der Lebensfeindlichkeit in der Dritten Sphäre dar. Sie ist einer der Grundpfeiler des Kosmos und durch das weite Vordringen des dämonischen Herren über das Eis besonders gefährdet.

Die Eiszitadelle ist Thema des Romans **Elementare Gewalten II – Erde und Eis** von Hadmar Freiherr von Wieser.

Borbarads Plan (Meisterinformationen)

Der Dämonenmeister hatte viele Pläne auf Dere. Viele unbegreiflich, viele als Farce nur in Gedanken ausformuliert, um karmatische Kausalknoten an anderer Stelle ihre Schlinge auslegen zu lassen, viele aber von letztlich zentraler Bedeutung. Auf Madas Pfaden wandelnd, kann ihr Frevel wiederholt werden: am Kristall des Eises.

»Warum Eis? Ich bin nicht so naiv, das essentielle Eis für geringer zu achten als die anderen Elemente. Das Eis ist der Tod, die Erstarrung und die Gnadenlosigkeit – das Gegengewicht zum Humus, der Leben, Fortpflanzung und Mitgefühl birgt. Ohne Eis wucherte der Humus schrankenlos und sinnlos. Aber von allen Schändern der Elemente ist Nagrach am weitesten vorgedrungen. Seine Macht wird mir erlauben, die Zitadelle des Eises zu zerschlagen. Dass das Leben ein Äon grenzenlos gedeihen wird, nehme ich in Kauf, wie ich es bei allen meinen Kreaturen getan habe. Denn wenn erst alle Macht, die Firun so grimmig bewahrt hat, frei fließend nur mir zur Verfügung steht, dann werde ich auch eine Entität schaffen, die das Leben wieder hemmt. Und wer weiß, ob ich nicht ohnehin die Zitadelle des Humus als nächste zerschlage ...«

—Borbarad zur Großen Schlange von Maraskan

Der Öffner der Tore selbst mag diesen Plan nicht mehr ausführen, doch sein Vermächtnis lässt die Skrechu dieses Bestreben fortführen: Die Vernichtung der Kälte bedeutet das Wiederauferstehen der Geschuppten, das Überquellen alles Lebens bedeutet schlicht: mehr formbares Material ...

Ihre zweibeinigen, vierbeinigen und vielbeinigen Schergen lauern in Nordaventurien entlang der Kraftlinien und stöbern alte Wege auf, die zum innersten Kreis des Eises führen mögen. Und einige ihrer schlüpfenden Zerebraten wurden nur zu einem Zweck erschaffen: In die Klirrfrostwüste zu flattern und bis zur elementaren Zitadelle vorzustößen.



Das Gleichgewicht der Elemente

»Unsere Expedition zu den Elementaren Zitadellen hat die Aussagen der Sphingen und anderer uralter Wesen sowie die vormenschlichen Aufzeichnungen aus Draķonia bestätigt, dass das Gleichgewicht der Elemente überaus gefährdet ist und in einzelnen Ländern, ja selbst Kontinenten oft über Jahrtausende verlorengeht. Was ich im folgenden wiedergebe, sind Visionen, gewiss begrenzt dadurch, wie wenig Erkenntnis mein menschlicher Geist aufnehmen konnte. Nach dem Ersten Drachenkrieg, irgendwann in mythischen Urzeiten, wurde Pyrdacor zum Hüter der Elemente bestimmt. Anders als die anderen Alten Drachen nutzte er diese Aufgabe, seine Macht zu mehren. Als er beschloss, sich das Zehnte Zeitalter untertan zu machen, begann er Aventurien für die Echsenrassen umzugestalten.

Mit dem Schlüssel des Humus öffnete er einen transproprietären Kanal von der Zitadelle in die Südhälfte des Kontinentes: Die elementaren Energien ließen die sagenumwobenen Dschungel von Zse'Tha wuchern, die viel mächtiger gewesen sein müssen als die natürlichen Reste, die wir heute in den Regenwäldern von Maraskan bis nach Brabaķ und zu den Waldinseln sehen. Ein Nebenkanal ließ wohl auch dort, wo später die erste Elfenstadt Simyala entstand, einen Urwald wachsen, dessen kraftlosen Rest noch ein Zeitalter später die Güldenländer als Reichsforst ausholzten, angefangen mit Geron im Bosparanwald. Nördlich dieser Gebiete jedoch – bis heute akzeptieren die Zwerge den Yaquir als Grenze und die Elfen eine Linie, die dem Raschtulswall von der Nordwest-Khôm bis nach Ysilien folgt – dehnte sich ebenso naturgemäß das gegenteilige Element aus. Das Eis drang damals südwärts vor und bedeckte Berggiganten, Flusstäler und ganze Ebenen. Für etwa fünfzigtausend Jahre konnte dort wohl niemand außer Yetis, Orķs und Goblins leben.

Jedoch scheint Pyrdacor etwas Unerhörtes getan zu haben: Er gab seine Macht über das Eis auf. Es ist mir noch unmöglich, die Zusammenhänge zeitlich zu ordnen und so zu erkennen, was Plan und was Folge ist. Mag sein, dass das der Preis für die epochale Anhäufung von Humusenergie war. Mag sein, dass der Goldene Drache, nachdem er den Wettstreit mit dem echsischen Sonnengott gewonnen hatte, erschöpft war und glaubte, Kälte nicht mehr zu benötigen. Und

es mag gar sein, dass die Theorie der Gefrorenen Zeit wahr ist; dass er erkannte, dass das eroberte Zeitalter bereits dem Ende zuing, und gefrorene Zeit freisetzte – Zeit, die vom Mysterium von Kha bereits den Elfen und Zwergen bestimmt war. Das Eis hielt Ingerimms Zwerge weiter unter der Erde und Madayas Elfen weiter in der Lichtwelt. Vielleicht wollte der Goldene Drache die Zügel später wieder aufnehmen: Doch dann entrissen ihm der Elementarherr durch Brendans Pakt auch das Erz, die Yetis das Erste Schwarze Auge und schließlich Famerlor selbst den Karfunkel, der sein Leben war. Seit dem Zweiten Drachenkrieg gibt es niemanden, keine Göttin und keinen Alten Drachen, der das Eis im Zaum hält; nur die Sagen über Reißgramms Zähne, Liskas Auge, Reifriesen im Klirrfrost und Glantubans Regenbogenbrücken verraten, dass Himmelswölfe und Riesen an der Grenze stehen.

Das Eis erscheint dem Leben stets ebenso feindlich wie der Tod und sein Herr Boron. Doch ohne Eis hätte der Humus keine Ruhe und keine Grenze. Jene Eiszeit, so unbeherrscht sie sein mag, wurde ebenso naturgemäß von einem Weltfrühling abgelöst, wie jedem Firunmond ein Perainemond folgt. Doch durch Pyrdacors unachtsame Aufgabe seiner Wacht, wie ich glaube, während der Zeit, da er sich vom Eis abwandte, wurde das Wachstum des natürlichen Eises pervertiert. Irgendwann drang durch die Dämonenzitadelle die Macht des Nagrach ein: niederhöllisches Dämoneneis, das Leben nicht fangen nimmt, sondern erstickt, das die Lebenskraft des Humus nicht bändigt, sondern frisst. Der Wunsch des Elementarherren des Eises, der gewiss auch der Wunsch Firuns, Hesindes und aller anderen Götter ist, ist eindeutig: Der Menschheit des Neuen Zeitalters wird der Schlüssel des Eises gegeben – wenn sie Nagrach bezwingt. Wir können das Gleichgewicht der Elemente selbst bewahren, wenn wir den tödlichen Vormarsch aufhalten, der bereits ein Meer und einen Kontinent erobert hat, die wir noch nie eisfrei gesehen haben.«

—Spektabilität Pyriander Di'Ariarchos vom Konzil der Elementaren Gewalten vor dem Gildenrat der Grauen Gilde des Geistes, 30 Hal; das heftig umstrittene Referat führte dazu, dass die offizielle Unterstützung der Expedition zu den Elementaren Zitadellen massiv eingeschränkt wurde.

Ein wenig weiße Theorie

Die folgenden Abschnitte gelten für das Firunsreich zwar in besonderem Maße, sind aber für alle anderen aventurischen Gebiete, in denen es im Winter schneit, anwendbar, vor allem für die Hochgebirge.

Wie kalt ist es?

In Aventurien gibt es wenige Möglichkeiten, tiefe Temperaturen zu messen oder auch nur zu vergleichen. Unterhalb des Gefrier-

punktes kann man noch feststellen, „dass die festgefrorene Haut in Fetzen an Rüstung und Klinge hängen bleibt“, „dass sogar der schiere Branntwein erstarrt“ und „dass sogar Felsblöcke zerspringen“. Alles weitere führt dann in den Bereich blumiger Lyrik: „... so kalt, dass die Männer statt Bärten Eiszapfen bis zur Brust trugen.“ – „Damals, als der Fürst von Sirokeln im Sattel festfror, so dass man ihn mitsamt Zeug zum Feuer tragen musste.“

Und schließlich ist die Kälte beliebtes Thema der typisch



bornländischen Lügenmärchen: „... als sogar den Nivesen die Karene zu Eissäulen erstarrten.“ – „Und wenn sich einer erleichterte, dann stand dort eine gelbglitzernde Blume.“

Überbieten können das schließlich nur noch die Thorwaler mit ihrer plumpem Vertraulichkeit: „... das Jahr, wo sich sogar der alte Firun Frostbeulen am Hinterteil geholt hat, das wohl!“

Meisterinformationen:

Zur Orientierung führen wir für Sie als Spielleiter eine Kälteskala ein (in Klammern steht zum Vergleich die irdische Temperatur):

Kalt (0 °C bis -10 °C): dünne Eisschicht auf Gewässern, nach längerer Kälteperiode auch tragfähig, Nässe auf Straßen und Wegen gefriert, Nahrungsmittel frieren ein und sind nach dem Auftauen möglicherweise ungenießbar.

Eiskalt (-10 °C bis -25 °C): Flüsse frieren während längerer eiskalter Perioden zu, der Boden friert ein.

Firunkälte (-25 °C bis -50 °C): Selbst schnell fließende Bäche frieren zu, die Haut klebt an blankem Metall fest, mitgeführte Lebensmittel frieren ein und sind nur nach Aufwärmen überhaupt essbar, ohne Kälteschutz erfriert man binnen eines halben Tages.

Grimmfrost (-50 °C bis -100 °C): Branntwein gefriert, Metall und vor allem Holz werden merklich spröder, ohne Kälteschutz erfriert man binnen einer Stunde.

Namenlose Kälte (-100 °C bis -150 °C) ist niemals natürlichen Ursprungs, das Atmen schmerzt, die Augen tränen bei der geringsten Luftbewegung.

Niederhöllische Kälte (unter -150 °C) ist niemals natürlichen Ursprungs, Luft gefriert, wie es heißt, außerdem können nur Dämonen oder durch Magie geschützte Menschen länger als wenige Augenblicke überleben.

Regeln zum Thema Eis und Kälte finden Sie ab Seite 91.

Flüsse aus Eis

“Streiten sich Abjo, Banuk und Poukai, wer wohl jemals das langsamste Karen besessen hat. Also, meine Lauka war so langsam, dass ich sie beim Zug von der Winter- zur Sommerweide immer tragen musste, sonst wäre sie nicht mitgekommen’, eröffnet Abjo den Reigen. ‘Nicht schlecht, aber bei meinem Kervo mussten die Kühe immer rückwärts gehen, sonst hätte er sie nicht bespringen können’, setzt Banuk noch eins drauf. ‘Oh, das ist gar nichts’, wirft nun Poukai ein. ‘Meine Oulu ging einmal am Eis entlang spazieren. Ich sehe das und rufe noch: Pass auf, Oulu, der Gletscher! Aber da hat er das arme Tier schon mitgerissen.’”

Soweit ein Witz, den man sich im Nivesenstamm Hokke erzählt. Gletscher sind äußerst langsam dahinfließende Eisströme, die aber dennoch ihre Tücken haben. Sie entstehen im sogenannten Nährgebiet, den Firnfeldern des hohen Nordens und der Hochgebirge. Hier fällt im Winter mehr Schnee, als im Sommer

abschmilzt. Schicht über Schicht lagert er sich ab, wird verdichtet und schließlich von der Kraft Sumus talwärts gezogen. Die Geschwindigkeit beträgt zwischen 20 und 200 Schritt im Jahr. Das ist so langsam, dass man keine Bewegung erkennen kann, reicht aber aus, um im Laufe der Jahre alles, was man im Gletschereis sicher versteckt wähnt, doch weiterzutransportieren oder in den sich bewegenden Massen zu zermalmen.

Tückisch sind die Gletscherspalten, die bis zu hundert Schritt tief (in von Nagrach beherrschten Gebieten auch noch tiefer ...) und 20 Schritt breit sein können. Für die Nivesen sind sie die Fußabdrücke Gorfangs. Sie entstehen aber auch, wenn sich ein unter dem Gletscher schlafender Riese bewegt, die Eisgeister miteinander im Krieg liegen, durch Spannungen, die sich im sich bewegenden Eis aufgebaut haben oder einfach, wenn es dem Herrn Firun so gefällt. Gletscherspalten sind gefährlich, weil sie sich plötzlich auftun können (wehe, das Zelt steht gerade darüber) und weil die scharfen, kalten Gletscherwinde, die vom Ursprung des Eisstroms talabwärts blasen, mit Neuschnee trü-





gerische Brücken über die Risse bauen. Wer da einen Fehltritt tut, endet unweigerlich als Gletscherleiche und kommt erst nach Wochen, Monden, Jahren, Äonen wieder zum Vorschein. Schiebt sich der Gletscher über jäh abfallendes Gelände, entsteht ein Gletscherbruch, eine Eiskaskade aus Zacken, Nadeln und Blöcken, deren Trümmer wieder zusammenfrieren. Auf seiner Reise nimmt der Gletscher allerhand Gestein mit, das sich teils in großen Blöcken, teils fein gemahlen am Rand des Eisflusses als Seitenmoräne ablagert. Ist das Eis im Zehrgebiet angelangt, ist seine Reise beendet. Der Gletscher schmilzt hier von der Oberfläche her durch die wärmere Luft und von unten

her durch Schmelzwasser, das in rasenden Bächen durch sogenannte Gletschertore aus dem Eis bricht, über Gletscherrinnen strömt und nach einigen hundert Schritt in Gletschermühlen verschwindet. Letztere sind Hohlformationen in den Felsen der Endmoränen, also des Gesteins, das den Gletscher bis zu seinem Talende begleitet hat. Gletschertore laden natürlich dazu ein, das 'Innere' des Eisstroms zu erkunden. Was man dort finden kann, reicht von Gletscherleichen über den Hort eines Frostwurms (nebst dessen wütendem Besitzer) bis hin zu sagenhaften, von Dschinnen geschaffenen Eispalästen.

Gletscher betreffende Regeln finden Sie im **Anhang** auf Seite 93.

Schwimmendes Land

Der Gletscher tückische Kinder

Wenn ein Gletscher am Meer endet, schiebt er sich bisweilen in die Fluten und bildet das bis zu zweihundert Schritt dicke, aus Süßwasser bestehende Schelfeis. Wenn der Gletscher kalbt, dann brechen große Eisblöcke ab, die fortan als Eisberge im Wasser treiben, bis sie in wärmeren Gefilden abtauen. Sie können bei ihrer Geburt bis zu 50 Schritt aus den Fluten ragen und eine Meile lang sein.

Sechs Siebtel eines Eisbergs liegen unter Wasser, was ihn für die Schifffahrt so gefährlich macht. Man muss mit diesen schwimmenden Giganten nicht nur in Ifirns Ozean rechnen, sondern (dies jedoch selten) bis hinab zu den Zyklopeninseln. Gerade in südlicheren Gefilden sind die Kapitäne nicht auf diese Gefahr eingestellt, und Kollisionen mit Eisbergen haben schon zahllose Opfer gefordert. Eisberge sind im eintönigen Grau des Meeres bei schlechter Witterung oder bei niedrigem Sonnenstand, wenn sich Praios' Licht auf den Wellen spiegelt, schlecht zu sehen. Bläst der Wind dann noch aus einer ungünstigen Richtung, ist es für ein Ausweichmanöver oft zu spät.

Festeis und Packeis

Aventurische Nordlandkundler unterscheiden zwischen Festeis und Packeis. Ersteres ist an die Küste gebunden, bildet sich jeden Winter neu, ist von meist gräulicher, bisweilen auch milchiger oder türkiser Farbe und wird bis zu zwei Schritt dick. Auf hoher See bildet sich das kräftig grünblaue oder dunkelblaue Packeis, das keine durchgehende ebene Fläche ist, sondern eine von Meeresrinnen durchzogene und von zu Eisbergen aufgetürmten Schollen durchbrochene kalte Ödnis, die sich zudem ständig bewegt.

Für die Fjarninger, Firnelfen und Nivesen, die die Küsten des Nordens bewohnen, ist das Wissen vom Eis von elementarer Bedeutung. Ohne diese Kenntnisse, die durch jahrhundertelange Erfahrung erworben wurden und an die Kinder weitergegeben werden, würde man ins Eis einbrechen, ein Lager auf driftenden Schollen aufschlagen oder zwischen sich bewegenden Eismassen erdrückt werden. In Sekundenschnelle muss ein Fischer

oder Robbenjäger oft entscheiden, welche Beschaffenheit das vor ihm liegende Eis hat; so ist es kein Wunder, dass die genannten Völker in ihren Sprachen mehr als hundert Wörter kennen, die das sechste Element beschreiben.

Eis trägt ab einer Dicke von vier bis sechs Finger einen Menschen. Unerfahrene Südländer vertrauen bisweilen darauf, dass eine Scholle, auf der sie eben noch einen Eisbären gesehen haben, sie auch selber trägt – ein tragischer, oft letzter Irrtum. Der Eisbär ist das einzige große Tier, das über treibendes Eis laufen kann; er versteht es, sein Gewicht geschickt genug zu verteilen. Fjarninger, Nivesen und Firnelfen können dies auch. Sie ersetzen den Instinkt des Tieres durch ihr Wissen über das Eis.

Ifirnsgruß und Firunsbrücken

Der Schnee ist als 'Ifirnsgruß' bei den Bauern in Nordaventurien gern gesehen, deckt er doch die Wintersaat zu und verhindert so ihr Erfrieren. Schnee fällt bei Temperaturen um den Gefrierpunkt oder wenig darunter, sprich bei Kälte oder Eiseskälte, um unsere oben eingeführte Temperaturskala zu benutzen.

Was für den Bauern ein Segen ist, ist für den Reisenden ein Fluch. Schnee durchnässt mit der Zeit die Kleidung, er sticht ins Gesicht, und in einem heftigen Schneesturm verliert man rasch die Orientierung, selbst wenn man das bereiste Gebiet wie die eigene Westentasche kennt. Außerdem sinkt man ein und kommt nur schwer voran, wenn man keine Schneeschuhe trägt. (Näheres dazu im Kapitel **Überleben in Eis und Schnee** ab Seite 86.) Gefährlich sind Wurzeln oder Steine, die man unter der Schneedecke nicht sieht; Pferd oder auch Fußgänger stolpern hier nur allzu leicht. Wenn man Glück hat, 'reißt man nur einen Stern' (man fällt in den Schnee und hinterlässt mit ausgestreckten Extremitäten einen sternförmigen Abdruck) und ist nass von Kopf bis Fuß. Nun sollte man tunlichst die trockene Ersatzkleidung anlegen, die man auf jede Reise durch den winterlichen Norden mitnehmen muss. Schlimmer kommt es, wenn man sich verletzt oder gar ein Bein bricht. Gerade letzteres kommt oft einem Todesurteil gleich, zumal, wenn man alleine unterwegs ist. Wer nicht in Bewegung bleiben kann, erfriert früher oder später unweigerlich.



Trockenen, feinkörnigen Schnee nennt man Pulverschnee. Er fällt bei Temperaturen unterhalb des Gefrierpunkts. Ist es etwas wärmer, fällt Pappschnee, der aus großen, nassen Flocken entsteht. Pressschnee ist vom Wind getriebener Pulverschnee, bisweilen mit aufgewirbeltem Altschnee vermischt, der an Stellen, die dem Wind zugekehrt sind, so sehr verdichtet wird, dass er einen Menschen trägt. An den dem Wind abgewandten Stellen, etwa dem Hang einer Bodenwelle oder eines Hügels, bilden sich Schneeverwehungen, der sogenannte Packschnee. Harsch entsteht, wenn der Schnee im mittäglichen Praiosschein antaut und anschließend wieder gefriert ('auffirnt'). Die Flocken – oder Firnssternchen – verwandeln sich in kleine Eiskügelchen, die, wenn sie auf weichem Schnee liegen, Pferd oder Wanderer die Knöchel wundscheuern. In diesem Fall spricht man von Bruch- oder Blutharsch. Wiederholt sich der Vorgang mehrmals, wird aus dem alten Schnee grauer Firn. Er eignet sich zusammen mit Papp- und Packschnee gut zum Bau von Schneehäusern.

Meisterinformationen:

Legt man im Frühjahr das Ohr auf eine verharschte Schneedecke, hört man ein Knirschen und Knaeken, normalerweise hervorgerufen durch Spannungen in der tauenden Schneeschicht, bisweilen aber auch durch eine sich wohligh räkellnde Gletscherwurmlarve – oder, wenn es das Schicksal besonders übel meint, durch eine der Kreaturen, wegen derer der grimme Firun sein Eis über dem Land aufgetürmt hat ...

Als besonderes Phänomen sei noch der rote Blutschnee erwähnt, der nicht nur im hohen Norden (hier vor allem an den Südhängen der Firnklippen und Eiszinnen, bisweilen aber auch in der Grimmfrostöde) niedergeht, sondern überall, wo es im Winter schneit, auftreten kann.

Meisterinformationen:

Wenn man Glück hat, wird der Blutschnee durch Wüstensand, den die Winde nach Norden getragen habe, oder durch Blutalgen erzeugt. Wie gesagt, wenn man Glück hat ...
Es sollte noch erwähnt werden, dass Blutschnee vor allem bei der Landbevölkerung allerlei abergläubische Handlungen zur Folge hat, bis hin zum Erschlagen der vermeintlich 'verfluchten Fremden'.

An Berggraten bildet der Pressschnee tückische, schräg aufragende, überkragende Schneebretter, die bei Belastung einbrechen. Sie werden Wächten und mancherorts auch Firunsbrücken genannt, sind schwer zu erkennen, und gerade der unerfahrene Wanderer wähnt noch sicheren Fels unter dem Schnee, obwohl sich dort nur noch ein gähnender Abgrund befindet.

Meisterinformationen:

Besonders übelgelaunte Geister, die sogenannten Wächtenbolde, die den Eiselementaren zugeordnet werden können, legen gerne Fußspuren über Wächten, um Menschen in die Irre und letztendlich in den Tod zu führen.

Lawinen

'Günstiges' Lawinenwetter ist reichlicher Schneefall bei völliger Windstille. Staublawinen bestehen aus feinem, trockenem Neuschnee und gleiten von kahlen Hängen als stäubende Schneewolke zu Tal, begleitet von einem orkanartigen Luftzug. Schlaglawinen aus durchweichem Schnee rutschen von steilen Berghängen geschlossen ab und verdichten sich auf ihrer rasenden Fahrt, meist schlagen sie sich jedes Jahr dieselbe Bahn. Sie übertreffen oft in ihrer zerstörerischen Gewalt die Staublawinen. Gletscherlawinen entstehen, wenn der Gletscher an steilen Hängen gewissermaßen 'abreißt'. Bricht eine Wächte ab, geht sie in riesigen Schollen als Schneebrettlawine hernieder.

Meisterinformationen:

Eine Lawine ist ein sehr eindrucksvolles, tödliches Naturereignis, dem Sie durch eine besonders stimmungsvolle Schilderung Rechnung tragen sollten. Am besten meistern Sie die Lawinenszene nicht aus dem Ärmel, sondern legen den Ablauf vorher genau fest und überlegen sich auch ein paar schöne Formulierungen. (Regeln zu Lawinen finden Sie im **Anhang** auf S. 92.)

Jede Art der oben genannten Lawinen ist geeignet, ganze Dörfer auszuradieren. Wer von den Schneemassen mitgerissen wird und überlebt, der hat dieses Glück nur einmal im Leben. Staublawinen sollten die Recken generell nur von weitem sehen, denn hier gibt es kein Entrinnen mehr! Gehen Sie also sparsam mit Lawinen um. Wenn nicht, wird entweder die Geschichte unglaubwürdig, oder Sie schaffen sich einen Ruf als Heldentöter.

Es sei noch angemerkt, dass nicht selten Lawinenopfer im Moment der Rettung versterben. Unter den Schneemassen werden alle Kräfte mobilisiert, um sich am Leben zu halten, und in dem Augenblick, in dem die Anspannung abfällt, hört auch das Herz schlicht auf zu schlagen.

Firuns sanftes Locken

»Zwei gebrochene Arme sind nur halb so schlimm wie ein gebrochenes Bein. Wenn du nicht mehr laufen kannst, dazu verdammt bist, an einem Ort still auszuharren, dann ist das das Ende. Ich wusste das, und dennoch kämpfte ich, bis mir die Kräfte schwanden. Ich legte mich still in den Schnee, und es war kalt. Aber ich fand nichts Bedrohliches an dieser Kälte. Vielmehr wurden mir die Glieder wohligh schwer, und ich glitt hinüber in einen sanften Schlummer, hörte endlich das Kläffen der Wilden Jagd, sah ein Gleißern reinsten Eises. Dann wurde es schwarz um mich, und als ich die Augen wieder aufschlug, blickte ich in die hellen Flammen eines Lagerfeuers ...«
—Bericht eines Erfrierenden, der im letzten Moment gerettet wurde.

Wer sich ohne Schutz grimmiger Kälte aussetzt, der erfriert früher oder später, ein Vorgang, den der Betroffene selbst kaum bemerkt. Er schläft in der Regel ein und wacht nicht mehr auf. Wenn nun keines der wenigen Raubtiere den Leichnam frisst, wird dieser im höchsten Norden, wo es keinen Sommer gibt, von der Kälte konserviert. Bisweilen findet man die Jahrhunder-



te alten sterblichen Überreste von Mensch, Elf oder Zwerg unter einer meterdicken, klaren Eisschicht. Da das Eis selten glatt, sondern uneben und gewölbt ist, sieht der Betrachter den Leichnam wie durch Linsen oder Zerrspiegel entstellt.

Meisterinformationen:

Der Anblick einer solchen Leiche kann derart schrecklich sein, dass Sie von den Spielern Mut-, Totenangst- oder Entsetzen-Proben verlangen sollten.

Kaum jemand begibt sich freiwillig in den höchsten Norden. Mit anderen Worten: Wanderer, die man hier trifft, haben stets eine wichtige Aufgabe zu erfüllen. Kommen sie dabei ums Le-

ben, finden sie oft im Tode keine Ruhe. So trifft man in der Nähe der toten Körper bisweilen Geistererscheinungen, die sich als glitzernder Wirbel aus Eiskristallen oder Schneeflocken manifestieren, sich weiter vom Leichnam entfernen können als Irrlichter, aber ähnlich wie diese Reisende in Gletscherspalten oder auf trügerische Wächten (überhängende Schnee Bretter) locken. Abschließend sei noch bemerkt, dass bei wenigen düster gesinnten Magiern die Ansicht kursiert, dass die Seele eines Menschen, der in niederhöllischer Kälte umkommt, beim Verlassen des Körpers einfriert und so 'konserviert' und sogar sichtbar gemacht werden kann. Niemand war bisher Zeuge eines solchen Phänomens, und so darf man diese Theorien getrost ins Reich der Spekulation verbannen.

Firunsatem und Rondrikan – Wetter und Jahreszeiten im höchsten Norden

»In Glyndhaven sind zehn Monde im Jahr Winter, und zwei Monde lang ist es kalt.«

—Geflügeltes Wort aus dem einstmals vergleichsweise sonnenverwöhnten Bjaldorn

Der Jahreslauf

Nördlich des Blauen Sees beginnt der Frühling Mitte Ingerimm und dauert bis Mitte Rahja. Das laute Knacken und Knirschen, mit dem das Meereis zerbricht, kündigt die warme Jahreszeit an. Es bildet sich eine Wasserrinne zwischen Küste und Packeis, die sich stetig verbreitert, bis schließlich Firuns Element auf eine Linie etwa 100 Meilen nördlich vom Yeti-Land zurückgedrängt wird. Im Rahja, bisweilen auch erst im Praios, verlieren dann Flüsse und Seen ihre dicken Eispanzer.

Der Boden taut allerdings nur bis zu einer Tiefe von einem halben Schritt auf, darunter bleibt er permanent gefroren. Die dünne Humusschicht bietet nur Gräsern, kleinen Blumen und Krüppelbäumen, wie etwa dem Sturmkriecher, Halt. Schon im Efferd fällt der erste Schnee (der auch liegen bleibt, ansonsten schneit es auch im Sommer bisweilen), und die Seen frieren zu. Bäche und Ströme folgen bis Mitte Travia, und spätestens Anfang Boron hat Herr Firun auch das Meer wieder erobert. Die Karene, Mammuts und die meisten Vögel sind nun in wärmere Gefilde verschwunden, während andere Tiere Winterschlaf halten. Die Jäger müssen schon für guten Vorrat gesorgt haben, wenn es in den langen, strengen Wintermonden nicht zur Hungersnot kommen soll. Der Boden friert auch ein, zieht sich zusammen und bildet Risse, die sich im nächsten Frühjahr mit Schmelzwasser füllen. Gefriert dieses im Winter wieder, dehnt es sich aus; das Eis muss auch im Boden nach oben ausweichen und wirft dabei Hügel auf, die sogenannten

und überall anzutreffenden *Pinjus* (niv.). Das sind gewissermaßen aufgetaute Taschen im Dauerfrostboden, die im Sommer von den Völkern des Nordens als Vorratskammern genutzt werden.

Regen und Schnee

In Al'Anfa ist Schnee ein Jahrhundertereignis, hier im Norden ist es der Regen. Die allermeisten Niederschläge nördlich der Firnklippen und Nebelzinnen sind Schnee, Schneeregen oder Hagel. In der warmen Jahreszeit bleibt die weiße Pracht nur nicht liegen, und wenn doch, dann nur bei starkem Schneefall für ein oder zwei Tage. Anders sieht es in der inneren Grimmfrostöde oder in den höheren Lagen der Gebirge aus. Hier kann ein Schneesturm im Praios schnell zur tödlichen Gefahr werden.

Wind und Sturm

Der Firunsatem, der beständige, scharfe Nordwind, dürfte das bekannteste Wetterphänomen des Nordens sein. Sein Heulen dringt stetig durch die Täler und Schluchten, und er baut ge-





fährliche Wächten an den Kämmen der Gebirge. Unterbrochen wird der Firunsatem bisweilen vom sanften Nuianna, der von Nordost bläst und Nebel mit sich bringt. Letzterer stellt für den Wanderer in den Bergen und auf den zerklüfteten Gletschern der Grimmfrostöde eine tödliche Gefahr dar. Die feinen Tröpfchen dringen selbst durch die besten Nähte, und in der feuchten Kleidung holt man sich die Blaue Keuche oder erfriert gar. Außerdem droht man aufgrund der schlechten Sicht in Abgründe oder Spalten zu stürzen.

Doch weder Firunsatem noch Nuianna können dem gefährlichen Blizzard (Isdira: *bha'izar*) das Wasser reichen. Binnen Minuten verfinstert sich der Himmel, und ein Schneesturm bricht los, der an Urgewalt nur noch von Vulkanausbrüchen oder Erd-

beben übertroffen wird. Der Schnee fällt so dicht, dass man die Hand vor Augen nicht sehen kann; man erkennt nicht, ob der Boden, wo man den Fuß hinsetzen möchte, sicher ist oder nicht, und dass man binnen Herzschlägen die Orientierung verliert, muss wohl nicht mehr erwähnt werden. Nicht selten liegt nach einem einstündigen Blizzard ein Schritt oder mehr Neuschnee, und darunter die starren, gefrorenen Leichen der Unglücklichen, die nicht mehr rechtzeitig Unterschlupf gefunden haben. (Wie man sich einen sturmsicheren Unterschlupf schafft, können Sie im Kapitel **Überleben in Eis** und Schnee, Seite 86, nachlesen.) Geradezu lieblich im Vergleich zum Blizzard gibt sich der Rondrikan, der sich am Golf von Riva bricht, aber immerhin noch als 'normaler' Schneesturm wütet.

Götter und Glaube

Firun – der Winterkönig

»Mag auch Praios der Strahlende sein, Rondra die Kraft von tausend Löwen haben, Efferds Launen auf allen Meeren gefürchtet sein – doch Herr Firun ist der einzige, der unumstritten über ein eigenes Reich herrscht.«

Das obenstehende Zitat wird dem Weißen Mann von Bjaldorn zugeschrieben, dem obersten Firun-Geweihten, der seit der Vernichtung des Haupttempels als gewaltiger Firunsbär gegen Borbarads Brut kämpft. Man kann sich leicht denken, dass die Worte bei den anderen Kirchen auf wenig Gegenliebe stoßen, und doch entbehren sie nicht einer gewissen Wahrheit: Im weißen Reich des Winterkönigs überlebt nur der Starke; die Aspekte anderer Götter – sei es Praios' Gesetzesliebe, Traviass Gastfreundschaft oder Peraines Fruchtbarkeit – werden nahezu bedeutungslos.

Firun war stets einer der fremdartigsten Götter im Pantheon: Seine Herrschaft ist von eiskaltem Zorn geprägt, Mitleid ist ihm fremd. Die Menschen fürchten ihn und müssen ihn doch ehren.

Seine Gefolgschaft ist klein und hat sich nie in einer Kirche organisiert. Um dem Wintergott nahe zu kommen, muss man ihm sein Leben ganz weihen: Selbst die Geweihten der Hesinde-Kirche haben in ihrem Wissensdrang nicht ergründen können, was das wirkliche Wesen des Firun-Kultes ist.

Grundlegendes und weiterführendes Material zum Kult des Firun können Sie in der Box **Götter, Magier und Geweihte** sowie im Band **Kirchen, Kulte, Ordenskrieger** nachlesen.

»Als der Herr FIRun Sein kaltknisterndes Reich begründet hatte, waren die anderen Elf sehr zornig, doch vermochten Sie nichts auszurichten. FIRun sah, wie Sein Eis des PRAios' gleißenden Strahl zurückwarf, wie RONdras Klinge ob der Kälte spröde ward und Sein Element sich das des EFFerd unterwarf. Das Eis umschloss das Holz für TRAvias Herdfeuer und INGerimms Esse, es erstickte PERaines Humus und TSAs Leben, und wo es kein Leben gibt, da gibt es weder des Herrn BORon Tod, noch der Frau RAHja Freude. Nur HESinde in Ihrer Weisheit und PHEX in Seiner List erkannten

Firuns Herausforderung

Dem grimmigen Herrn der Jagd und des Winters gedenkt man nicht in Gotteshäusern, obwohl ihm in einigen Städten Tempel geweiht sind, die aber – abgesehen vom inzwischen zerstörten Haupttempel zu Bjaldorn – eher kleinen Jagdhütten gleichen. Nein, Herr Firun will keine fromme Gebete und Gesänge, er beurteilt jeden Menschen nach seinen Taten, nach seiner Kraft. Und will man seinem Gott nahe sein, dann kann man das am besten, indem man Firuns Herausforderungen, die er den Menschen stellt, annimmt.

Der hohe Norden Aventuriens hat natürlich eine besondere Anziehungskraft auf die Geweihten des Firun und firungläubige Jäger, birgt das ewige Eis doch Herausforderungen, denen man trotzen und so seine eigene Stärke beweisen kann. Einige wenige dieser Wanderer haben auch wirklich erstaunliche, übermenschliche Leistungen vollbracht, etwa die Jägerin Grimma aus Notmark, die im Frühling des Jahres 19 Hal die Firunstraße vom Kontinent bis zum Yetiland durchschwommen hat – bei Wassertemperaturen knapp oberhalb des Gefrierpunktes. Nicht unerwähnt bleiben soll auch Firungald, ein Geweihter aus Lowangen, der im Jahre 15 Hal nackt die Eiszinnen überquerte, oder Bernik, ein Knecht aus Bjaldorn, der nach einer Firunsvision in die Grimmfrostöde reiste und dort drei Monate ohne eine Bissen zu essen verweilte.

Während Grimma und Firungald wenige Tage nach Vollendung ihrer Questen verstarben, lebt Bernik immer noch in den eisigen Weiten von Firuns Reich.



zuerst, dass das Wüten Ihrer Brüder und Schwestern ohne Sinn und Zweck war. Herr FIRun aber rief: „Haltet ein! Ich verlange nicht, euer Fürst zu sein, aber ich verlange meine Gefilde, über die ich herrsche, denn unter meinem Eise liegt die Namenlose Brut begraben, und das Gewicht meines weißen Thrones im Land der Sterblichen ist Garant dafür, dass sie aufewig ihr Gefängnis nicht verlassen kann.“

Alte, handschriftliche Aufzeichnung, angeblich nach einer Vision des Hl. Mikail von Bjaldorn. Das Manuskript muss ursprünglich aus wenigstens zwei Seiten bestanden haben, doch nur die zweite (bzw. letzte) wurde bislang im Bjaldorner Tempel aufbewahrt, verschwand jedoch bei oder nach der Zerstörung des Gotteshauses durch Borbarads Dämonen.

Wie bei vielen Schriften, die sich mit der Mythologie befassen, wirft auch diese mehr Fragen auf, als sie beantwortet. Sollte wirklich ausgerechnet der Namenlose ein 'Glücksfall' für Firun gewesen sein und seine Position im Zwölferpantheon gefestigt haben? Und warum traut Firun den anderen elf nicht zu, die Namenlose Brut zu bewachen?

»Und so taten sich die Brüder zusammen. Der eine baute das Gefängnis aus Eis, der andere entfachte seine Essen und schmiedete Ketten und schlug Nägel, so dass sich die Brut nimmermehr befreien kann.«

—Annalen des Götteralters, taucht in der aktuellen Version nicht mehr auf. Verfasser und Datum nicht bekannt. Bemerkenswert ist, dass die 'Brut' nicht näher bezeichnet wird. Angemerkt sei, dass im Gebiet, das in diesem Band behandelt wird, die, abgesehen vom Eherenen Schwert, aventurienweit größte Dichte an Vulkanen vorliegt.

»Doch TSA war voll der Trauer, weil FIRuns Reich ohne Leben war, das Eis war starr und auf ewig ohne Wandel. Und als all Ihr Bitten und Flehen den Grimmen nicht zu erweichen vermochte, da näherte Sie sich Ihm. Und so gebar Sie Leben und Wandel, gezeugt vom Samen aus Eis.«

—Dem Schriftzug nach zu urteilen sind die obigen Zeilen um die tausend Jahre alt; das Pergament, auf dem sie stehen, scheint jedoch neu – oder: Es weist keine Spur der Alterung auf. Gefunden wurde die Schrift in der Bibliothek des Peraine-Tempels zu Abilacht. Das Pergament war zusammengefasst und wurde lange Zeit unbeachtet als Lesezeichen benutzt. Möglicherweise wird hier der Ursprung der Tsa-Oasen beschrieben.

»Torstor Om schritt gegen den Nordwind aus, um das Ende der Welt zu erreichen, wo der Polardiamant glitzert. Doch immer wieder wurde er zurückgeweht, in Eisspalten eingeklemmt und von der Kälte bezwungen, dass er fluchte und das Beil ins Eis hieb. Doch da er nicht wusste, auf wen er fluchen sollte, machte er sich auf, den Herren über Eis und Schnee zu finden. Er fand ihn alt und bärtig auf einem Gletscherberg, so groß wie ganz Hjalland. Torstor Om stellte sich breitbeinig vor ihm auf und sprach: „Nenne mir deinen Namen, auf dass ich dein Werk verfluchen kann.“ Der Gott aber sagte nur ein Wort: „FIRUN“, das warf Torstor Om mit solchem Eissturm

vom Berg, dass er bis in die Wälder der Bartlosen in das Geäst von Föhren geschleudert wurde, von wo ihn die Wilde Jagd bis nach Thorwal hetzte. Als er dort abends wieder heimkehrte und ihn seine Ottajasko wegen seiner blauen Flecke und Erfrierungen fragte, an denen jeder andere gestorben wäre, sprach er nur vom ‚Alten vom Berg‘. Den Namen Firuns aber hat er nie in den Mund genommen.« —Aus der Saga von Torstor Om, stark verwässert von einem Bar-den in Kendrar erzählt

Der thorwalsche Firun-Glaube stammt vermutlich ebenso wie der Frunu-Kult der Fjarninger von Offenbarungen des Eisigen am Asainyf. Die Siedler aus dem Bosparanischen Reich wurden 1.333 v.H. an der Pandlarilmündung durch die Eisigen Stelen Gläubige des Weißen Jägers (siehe auch **Das Herzogtum Weiden** S. 15, 54). Beides geschah zu Zeiten, die sonst kaum schriftliche Quellen bieten, so dass der Kult um den Wintergott im Dunkeln bleibt. Einige Funde legen dagegen nahe, dass bereits die Hjaldinger ein bärengestaltiges Wesen verehrt haben, bevor Jurgas Fahrt sie nach Aventurien brachte.

Womöglich hat selbst Silem-Horas den unverständlichen Winter- und Jagdgott nur in sein heute noch gültiges Zwölfgötter-Edikt aufgenommen, da er noch erträglicher war als tulamidi-sche Blutgötter, echsische Dämonismen und mohische oder nivesische Geister.

Die Wilde Jagd

»Dunkle Wolken verhüllten die Sterne, der Schnee fiel so dicht, dass man die eigene Nasenspitze nicht mehr sehen konnte, und Herr Firun stieß in sein silbernes Horn Haugriff, dass das Heulen von Neersand bis Paavi zu hören war ...«

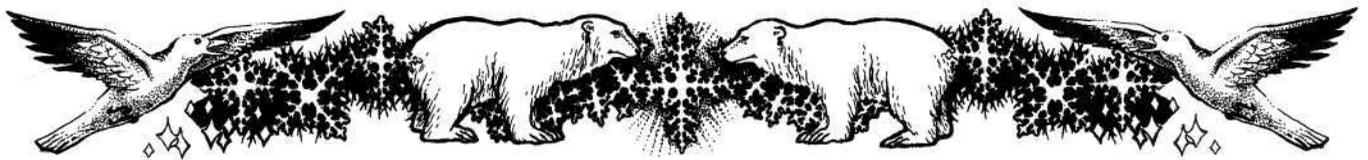
So fängt jedes zweite bornländische Märchen an; die Zeilen beschreiben Firuns Wilde Jagd, mit der der Winter über das Land fegt und sich von seiner härtesten Seite zeigt. Der Grimmige selbst reitet sein pechschwarzes Himmelsross *Eisegrein*, ihm voran trabt der Himmelswolf *Gorfang*, der Silberfuchs *Rajok* weist den Weg mit seinem glänzenden Fell, *Ärö*, der weiße Hirsch, Wächter über Tiere, Pflanzen und Gestein, springt hindendrein. Der schwarze Himmelsadler *Iyi* fliegt mit dem scharfen Nordwind, und *Läja*, der weiße Waldlöwe, sorgt für eisiges Schneetreiben. Ohne Unterlass stößt Firun in sein silbernes Jagdhorn *Haugriff*, und die Himmelswölfe stimmen mit ihrem Geheul ein, ebenso die *Wilde Meute*, die Schneehunde *Aikul* (der Schnellste) und *Arjuk* (der Gewandteste) mit ihrem Rudel.

Verehrung findet die Wilde Jagd nur in den Firun-Tempeln zu Olport und Waskir. Aber gefürchtet wird sie überall in den Nordlanden.

Weiteres zur Wilden Jagd finden Sie im **Lexikon des Schwarzen Auges**, S. 276 f., und in **Das Herzogtum Weiden**, S. 27 f.)

Firuns Brüder und Schwestern

Götterfürst *Praios* und das hier schwache Funkeln seines Auges genießt im Norden nur durch das Kloster Auridalur in Glyndhaven Verehrung, das das Monopol im Handel mit dem gottes-



gefälligen Bernstein beansprucht und auch weitgehend durchsetzt. Seit die Eishexe Glorana ihr unheiliges Reich aufgebaut hat, finden sich immer mehr rondrianisch gesinnte Männer und Frauen im Norden ein. Ein echtes Heiligtum hat die Löwin hier aber nicht. *Efferd* erfährt die übliche Verehrung unter den Seelenten, und in Glyndhaven hat man ihm sogar einen Tempel errichtet. Seinem Sohn *Swafnir* wird allerdings wenig gehuldigt – zu viele Menschen (und auch Goblins) leben vom Walfang. *Travia* erfährt keine besondere Verehrung, doch sind ihre Gesetze einigen Menschen im Norden in Fleisch und Blut übergegangen; Zusammenhalt ist in diesem rauen Land überlebenswichtig. Andere wiederum sehen die eigene Existenz gefährdet, wenn sie zu oft Gastfreundschaft gewähren. Während man an den Herrn *Boron* nur zu oft einen Gedanken verschwenden muss, steht *Hesinde* weniger hoch im Kurs, da die hohen Künste des Geistes für den täglichen Überlebenskampf von geringer Bedeutung ist. *Tsa*-Pilger machen sich bisweilen auf, um eine der berühmten Oasen zu suchen, und nicht wenige machen dabei mehr Bekanntschaft mit dem eisigen Tod als mit Leben und Jugend. *Phex* hat vor allem in Glyndhaven seine Finger im Spiel, kann man sich hier doch direkt an den Bernsteinschätzen, die seinem

Bruder *Praios* gehören, bereichern, wenn man es nur geschickt genug anstellt. Die warmen Täler in der Nähe von Vulkanen – das inzwischen berühmteste, das 'Tal der Donnerwanderer', befindet sich auf *Yeti-Land* – gelten *Peraine* und ihren Eisstörchen als heilig, die Feuerberge selbstverständlich dem Herrn *Ingerimm*. Vom uralten *Ingra*-Kult, der unter den Menschen des Nordens vor Tausenden von Jahren gang und gäbe war, finden sich jedoch nur noch Rudimente. *Rahja* wird zwar gehuldigt, aber gewiss nicht mit der Raffinesse, die man aus südlicheren Gefilden kennt.

Die anderen Götter

Im hohen Norden sind die Zwölfgöttergläubigen in der Minderzahl: Zu viele Nichtmenschen hausen in Eis und Schnee, zu viele seltsame und ursprüngliche Riten hat die Abgeschiedenheit von aller Zivilisation hervorgebracht oder bewahrt. Näheres zu *Frunu* und *Angara*, dem Götterpaar der *Fjarninger*, finden Sie auf Seite 58. Der Glaube der *Nivesen* ist im Heft **Rauh Land im Hohen Norden**, S. 29 ff, beschrieben. Die Religionen der anderen Völker des Nordens finden Sie in diesem Heft unter deren jeweiligen Beschreibung.

Phänomene des Nordens

Das Nordlicht

»Nördlich des Oblomon kann man bisweilen eigentümliche Himmelslichter beobachten, nördlich der Eiszinnen sind sie fast unentwegt zu sehen. In den langen Nächten schweben sie manchmal vor den Sternen am Firmament, manchmal verdecken sie sie gar. Es scheinen Flammen am Firmament, still oder voller Bewegung. Manche der Feuer sind lebhaft rot, manche weiß, manche schillernd. Sie bilden flatternde Bänder und Fahnen, seltener auch Wirbel. Im Morgenrauen verschwindet der Spuk.

Den Geweihten zufolge ist das Nordlicht Ifirns Segen, dessen regenbogenfarbenen Bänder und Flammen die Gläubigen auf dem Weg in Firuns Jagdgründe führen und wärmen. Sagen des Nordlandes erklären es als den Widerschein von Ifirns silbernem Schlitten und der vier Silberschwäne, die ihn ziehen, oder als die Widerspiegelung des Polardiamanten.«

—Groszer aventuerischer Atlas – Neue Kunde und getreulicher Bericht von allen Völkern und Ländereien von Ifirns Ozean bis zu den Inseln der Feuerberge; Auflage *Kuslik*, 11 Hal

*»Die Schamanen der Nivesen haben – ähnlich wie die Firnelfen – eine umfassende Tradition, was die Deutung der himmlischen Bilder angeht. Da jeder Betrachter anderes erkennt, zeigt sich darin auch sein persönliches Schicksal. Insbesondere werden die einzelnen Erscheinungen Ifirn selbst oder einer ihrer Töchter, den Silberschwänen, zugeordnet: Langsame oder stille Bänder und Fahnen stammen von *Aidari*, der Tochter *Swafnirs*, und beziehen sich auf Seefahrt und allgemeinen Lebensweg. Schnelle Erscheinungen, oft wie eine ver-*





löschende Flamme, oder solche, die schneller als jeder Vogelschwarm auseinanderlaufen, sind Zeichen von Lidari, der Tochter des Urfuchses Rajok, für Wanderung, Weg und Tagesablauf. Einzelne Strahlen, die wie Lanzen zum Himmel schießen, kommen von Yidari, der Tochter des Himmelsadlers Iyi, und gelten Jagd, Träumen und ersehnten Zielen. Lebhaft rote Bilder, manchmal so tiefstehend, dass man sie für den Widerschein einer brennenden Stadt halten könnte, sind Nidari zugeordnet, der Tochter des obersten Himmelswolfes Gorfang, und stehen für Strafe, Rache, Zorn und Untergang.«

—In den Schamanenzelten der Nivesen, Markgraf Hagen zu Beilunq, ca. 0 Hal

Die Firunsnacht

»I. Firun: Praios steigt nicht mehr über den Himmelsrand. Die Götter haben uns verlassen.«

—Letzter Eintrag in einem Tagebuch, das man neben drei Leichen auf einer großen Eisscholle in Ifirns Ozean gefunden hat.

Einige hundert Meilen nördlich des Yeti-Landes beginnt das Reich der Firunsnacht, in dem es Gegenden gibt, wo sich die Sonne im Winter viele Tage lang nicht zeigt. Die Übergänge sind fließend, am südlichen Rand des Gebietes geht Praios' Rad nur am 1. Firun nicht auf, zeigt sich aber an den Tagen davor und danach wenigstens für kurze Zeit. Je weiter man nach Norden vordringt, desto länger dauert die sogenannte Firunsnacht. Dafür geht in den Sommermonden die Sonne für die gleiche Zeitdauer gar nicht unter.

Oasen der jungen Göttin

»... Obwohl wir die Bestie nicht gesehen hatten, wussten wir: Nur ein Schneelaurer konnte das angerichtet haben. Die eine Hälfte unserer Schneedachse war tot, die andere versprengt. Wir mussten nun unsere Schlitten selbst ziehen und hatten kaum Vorräte mehr. Ohne Zugtiere für unsere Schlitten waren wir verloren, das wussten wir. Nach vier Tagen knurrten unsere Mägen so laut, dass die Berge das

Echo zurückwarfen. Einen weiteren Tag später ließen wir zwei Schlitten zurück und aßen die Geschirre. Gegen Abend dachten wir dann, dass der Hunger unsere Sinne narrete, als wir vor uns Bäume und Blumen aus dem Eis sprießen sahen. Bunte Vögel sangen in den Zweigen, Eidechsen huschten über den Boden, Käfer summten in der Luft, und durch das klare Eis schwammen sogar kleine Fischlein. Die Blumen wuchsen und vergingen, änderten Farbe und Gestalt, so dass man zusehen konnte. Wir fanden süße Früchte, von denen wir uns nähren konnten ...«

—unbekannter Abenteurer, aufgeschnappt in einer Kneipe in Riva

Mehrere Aussagen bezeugen das oben geschilderte Phänomen, das wir allgemein als 'Tsa-Oase' bezeichnen wollen. In einem Gebiet von vielleicht zweihundert Schritt Durchmesser wachsen allerlei Blumen, Bäume und Gräser direkt aus dem Eis, ohne dass es hier auch nur einen Deut wärmer wäre als außerhalb der Oase. Die verschiedenen Pflanzen wurden an keinem anderen Ort Aventuriens entdeckt, und man sagt Kräutern starke Heilwirkung nach, sogar gegen schwerste Krankheiten wie Lykanthropie oder gar Duglumsfäule. Allerdings muss der Kranke, der sich Heilung erhofft, schon in den Norden reisen, denn jede Pflanze, die man in einer Tsa-Oase pflückt, erstarrt zu Eis, sobald man den Kreis des Lebens verlässt, und schmilzt, wenn man in wärmere Gefilde vordringt. Vergreift man sich an den Tieren, verschwindet die Oase gar sofort.

Tsa-Oasen sind nicht an einen Ort gebunden; sie vergehen und entstehen an anderer Stelle neu. Ob nur eine oder mehrere von ihnen Bestand haben, ist nicht bekannt.

Meisterinformationen:

Tsa-Oasen sind ein höchst seltenes Phänomen, gehen Sie also bitte damit sparsam um. Die Oasen können selbst Ziel einer Queste sein, geben Ihnen als Meister aber auch ein Werkzeug an die Hand, um Ihre Gruppe in einer völlig verfahrenen Situation vor dem Verhungern oder Erfrieren zu bewahren.

Firuns grimmes Reich

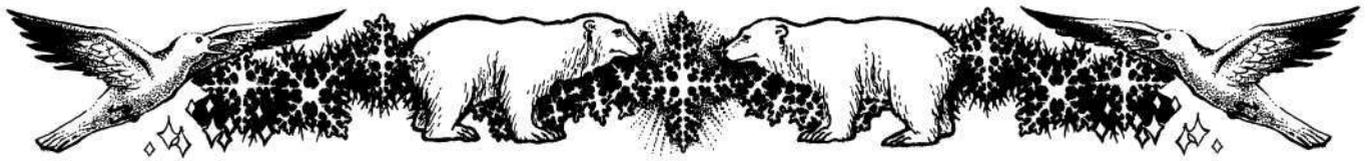
Ifirns Ozean

Das nördliche Weltmeer umfasst alle Ozeangebiete zwischen den Olportsteinen und den vereisten Küsten des Ehernen Schwerts. Die Bosparaner kannten die sagenhaften Gestade einst als *Transboreales Meer*.

Das klare, eisige Wasser verliert sich in grauschwarzer Tiefe; nur an Eisbergen leuchten die Fluten in schwindendem Seegrün und Eisblau. Bei meist mäßigem Seegang treibt die Dünung von Norden her gegen die kalten Küsten und die wenigen Schiffsrümpfe von Walfängern, Thorwaler Drachen und Nordlandfahrern.

Im Sommer erblickt man oft nur hier und da eine treibende Eis-

scholle, doch in Firuns Jahreszeit schiebt sich das malmende Packeis weit nach Süden und macht bis zur Höhe von Leskari Seefahrt unmöglich. Dichtes Treibeis schwappt bis in die südlichsten Meeresteile, Festeis bildet im Golf von Riva und im Gjalskafjord geschlossene Flächen. Wenn das Meer gefriert, bildet es zunächst einen ölig schillernden Eisbrei, auf den das dünne Pfannkucheneis folgt. Erst wenn Trinkwasserschläuche schon längst geborsten sind, friert das Meereis zu dicken Schollen und Eisflößen. Bisweilen haftet das Eis am Meeresboden. Es gehört zu den hässlichsten Geräuschen, die ein Kapitän je hören muss, wenn ihm der Kiel auf Grundeis geht.



Der nie ermattende Firunsatem, der eine schnelle Fahrt auf der Route Riva–Paavi erst möglich macht, wird nur selten vom trüben Nuianna aus Nordwest unterbrochen, der den kühlwallenden Nebel des westlichen Meeres schleichend herüberträgt. Wenn dann der Nebel "dicker als Smutjes Suppe ist", hören Seeleute in Küstennähe immer wieder dumpfe Knallgeräusche im Dunst – die sogenannten *Phexenspuffer*, für die oft nicht einmal der Schiffsmagus eine Erklärung weiß.

Weit größere Ängste hat aber eine Besatzung auszustehen, die in einen Eissturm gerät, der mit Hagel die Segel zerreißt und das Schiff gegen scharfe Klippen und Eisgiganten treibt. Im Westen bewirkt der Gúldenlandstrom, dass das Eis erst weit im Norden beginnt.

Ifirns Ozean soll nicht nur bisweilen vom Gottwal *Swafnir* durchpflügt werden, dessen Kampf gegen *Hranngar* 'schon zwei historische Jahrhundertwellen verursachte', hier sollen laut thorsalischen Sagen auch allerlei halb göttliche Wesenheiten hausen, die mal ungestümen, mal schläfrigen Kinder *Swafnirs* und *Ifirns*. Der Silberschwan *Aidari* ist als Schutzheilige der Jäger auf See und Weiher auch Mittelländern bekannt, wohingegen die *Schwimmende Eisblume* und der *Schwanendelphin* so viele verschiedene Namen haben, wie es Skalden zwischen Ingval und Gjalska gibt.

Eisberge

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

Nivesen wollen einst beobachtet haben, wie bei Yetiland ein Stück Schelfeis von der Größe einer Grafschaft abbrach, ehe es weiter auseinanderriss. Seeleute berichteten mehrfach von einem Eisfloß dieser Größe, auf dem es eine ganze "blaugebänderte Stadt, bewohnt von Kristallgefögelt" geben soll. (Dass der Gjalskafjord entstanden sei, weil ein gewaltiger Eisberg dort gegen Land trieb, sind aber wohl nur thorsalische Flausen.) Auf manchen Eisbergen wachsen grüne Luftalgen, die das kalte Gebilde von der Ferne wie blühende Inseln aussehen lassen.

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

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

Eine Märchengestalt des Nordens ist *Goraanthan*, der sprechenende Eisberg mit Gigantenfratze, der einst von einem Splitter des Steins der Weisen getroffen worden sein soll. Es wird erzählt, er verwahre in seinem Innern ein Kleinod, das ihm ein Geweihter oder Zauberer übergeben hat. Auch die Geschichte von den *Fliegenden Eisbergen*, bei deren Zusammenstoßen Schnee und Hagel auf die Erde fallen, ist beliebt.

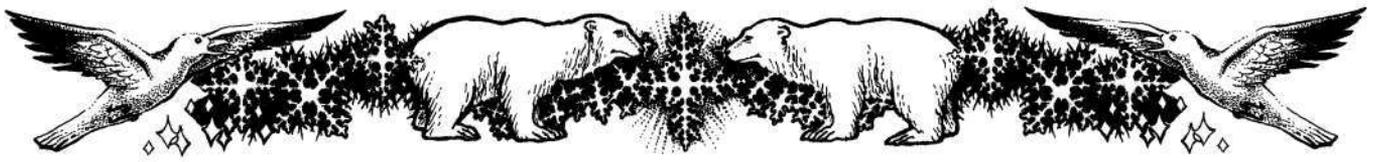
Fische und Efferdsfrüchte

Tagelang müssen die Kutter und Jollen der Fischer nach Fanggründen Ausschau halten, doch wenn sie mal einen Schwarm gefunden haben, scheint er schier unerschöpflich. Da sind der große, blaugeschuppte Kabeljau, die zahllosen Olporter Heringe und Dorsche, die platte Salzarele, deren Tran für das Gift Purpurbliß vonnöten ist, nebst Prembutt und die Aale und Lachse, die sich auf dem Weg von oder zu den reißenden Flüssen der Nordlande befinden. Einige Arten, die man auch im Winter findet, besitzen kein farbiges Blut und wirken vollkommen durchsichtig. Die Ifirnsprotte soll sogar durch festes Eis schwimmen können. Der Zitterrochen fängt Rondras Blitze ein und hortet sie am Grund der Tiefen See, heißt es. Räuber unter dem Eis sind der Hammerhai (angeblich Abkömmlinge eines von Ingerimm aus Wut ins Meer geschleuderten Hammers, den Efferd nicht mehr zurückgeben wollte) sowie der gigantische Ifirns Hai, der jede Erschütterung auf der Eisdecke spürt und selbst Packeis auf der Jagd durchbricht. Die größte getötete Kreatur dieser Art, der 17 Schritt lange Weiße Hai von Frisov, riss ein Dutzend Menschen in die Tiefe und ziert heute den Festumer Efferd-Tempel. Blauleuchtende Rippenquallen jeder Größe teilen sich die offene See mit Kalmaren und den in der Tiefe lauernden Dekapi. Im eisigen Flachwasser häufen sich Seeigel, die auf Küstenfelsen stachelige Polster bilden. Die Silbermünzen ähnelnden *Swafnirs* taler foppen nicht nur Landratten. Zwischen Schwämmen, Moostierchen und bunten Secanemonen staksen Asselspinnen mit wahnwitzig langen Beinen, daneben winden sich Seesterne, armdicke Borstenwürmer und schwimmende Asseln. Die Eisenkrabbe kommt an vielen Felsküsten vor, meidet aber die Bernsteinbucht wie die Zorgan-Pocken.

Riesen der Meere

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

Etliche Walgattungen ziehen mit den Jahreszeiten und finden sich im Sommer zu Tausenden im Norden. Nur in Ifirns Ozean finden sie Krill zum Fressen und zehren zur Winterzeit in den tropischen Breiten (wo die Jungen zur Welt kommen) von ihrem Speck. Mengbiller Walfänger haben schon öfter bei Pottwalen und Grünwalen abgebrochene Harpunen gefunden, die die Initialen ihrer Kollegen aus dem Norden trugen.



Der *Walfriedhof* soll eine hallende Höhle im Schelfeis sein, die sich nur durch einen tiefen Tauchgang erreichen lässt.

Firnya – die Gletscherküsten

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

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

Ganze Strände sind sommers voll von krabbenfressenden Eiderenten, die manchmal auch von Fjarningern als Haustierte gehalten werden. Riesige Kolonien von Blaumöwen und taumelnden Tölpeln besetzen an windgepeitschten Felsklippen jeden Reichtspann mit Nistplätzen, an denen der Lärm schnatternder und kreischender Vögel niemals endet. Gehässige Fischräuber (*nujuka: skua*) jagen den Möwen keifend ihre Beute ab oder töten Jungtiere. Alken, deren große Vettern das Eherne Schwert zu zertrümmern suchen, watscheln in der Gischt umher. Die Weißsturm- und Sturmvögel werden von Seeleuten einfach nur Stinker genannt, da sie sich bei Bedrohung erbrechen. Der Albatros verbringt offenbar sein ganzes Leben auf dem Meer und gilt als Glücksvogel. Tötet man ihn aber, dann bringt er 13 Jahre Unglück, wie es unter Seeleuten heißt. Trifft ein Walfänger mit seiner Harpune versehentlich einen solchen Vogel, dann wird der arme Tropf meist mit ein paar Vorräten in einem kleinen Boot ausgesetzt, um den Rest der Mannschaft nicht zu gefährden. Selten einmal sieht man die Silhouette des Secadlers oder eines Frostwurms, der Fische jagt, indem er das umgebende Wasser vereist. Die zierliche Küstenseeschwalbe scheint die ganze Welt zu kennen, folgt sie doch – so behauptet es die Vogelkundlerin Roana vom Amboss – Aves' Ruf im Herbst bis zu unbekanntem Gestaden südlich von Brabak und erscheint im Frühling wieder an Ifirns Ozean.

Die Boronskuttentaucher oder *puin quin*, wie die Firnelven sagen, wirken feist wie Robben, sind im Wasser aber gazellengleich gewandt. An den Küsten bilden sie riesige Kolonien bis zur Bevölkerungszahl Gareths. Dicht zusammengedrängt brüten die größten von ihnen in Firuns Grimmfrost Eier aus, damit die Jungen zum Frühlingsanfang schlüpfen und im Sommer Zeit haben, sich Fettvorräte anzufressen.

Meeresteile

Seit Jahrtausenden befahren die Nivesen und die Thorwaler Ifirns Ozean, seit Jahrhunderten tun dies auch etliche Walfänger und Nordlandhändler. Sie alle mögen schon lange Kenntnisse über weitere Küstenstriche, Inseln und Passagen haben, die den Dero-graphen noch immer fehlen, doch geben sie ihr Wissen nur selten und sehr ungerne weiter, um der Konkurrenz ihre ergiebigen Fanggründe, geheimen Lager und neuen Routen nicht zu verraten.

Wir beginnen mit einem Überblick über die Meeresteile im Westen des Ozeans und enden schließlich dort, wo auch die Bemühungen jedes Kartographen enden: am Ehernen Schwert.

Zwischen den Olportsteinen und dem Gjalska-Hochland erstreckt sich eine flache Meeresbucht, die die Thorwaler als **Swafnirsrast** kennen. Die Küste wird von den steilen Olporter Kreideklippen gebildet, die in einzelnen Bastionen ins Meer hinausragen oder in ausgeschwemmten Abschnitten weiße Strände aufweisen. Der Fischreichtum wird von Olporter Schinakeln und Walherden auf ihren jahreszeitlichen Wanderungen genutzt. Nachts ist die See von unzähligen mattgrünen und gelben Lichtern geisterhaft beleuchtet, wenn räuberische Lampenfische den Krill anlocken.

Die **Freydirsbank**, eine untermeerische Fortsetzung des nördlichsten Höhenzugs von Gjalskerland, zieht sich bis zur Insel Berik. Bei Ebbe liegt der Meeresrücken oft nur zwei Schritt unter dem Wasserspiegel und hat dadurch schon manches südländische Schiff auflaufen lassen. Thorwaler erzählen, dass hier Freydir liegt, eine Tochter Swafnirs, die an gebrochenem Herzen starb, nachdem ein Mensch ihre Liebe nicht erwiderte und sie wegen ihrer Größe und Massigkeit verspottete. Direkt hinter den Untiefen fällt der Meeresgrund in unabsehbare Tiefe ab, als wolle sich Efferds Element bis in Sumus Mitte bohren.

Wer die sturm- und regenreichen Küsten des Gjalskerlandes umfährt, erreicht den **Golf von Riva**, ein flaches Randmeer, das im Winter oft vollständig zufriert. Die Wasser des Golfs sind ruhig, im Westen gibt es jedoch zahlreiche Sandbänke, so dass der Hafen von Enqui ohne Lotsen kaum sicher anzufahren ist. Gefährlich sind auch die Riffe vor den Firnklippen oder Hohen Nebelzinnen, wie sie mancherorts auch genannt werden. (Weitere Informationen zum Golf von Riva finden Sie im Heft **Das Orkland**, S. 11.)

Wo die Ausläufer der Firnklippen und Nebelzinnen auf das Meer treffen, liegt die **Schwadenküste** (*thorw. Fogjastad*). Nebelschwaden verhüllen anscheinend vor allem dann gefährliche Klippen und felsige Schären, wenn ein Schiff vorbeikommt. An eisigkalten Bergbächen, deren Name kaum ein Atlas verzeichnet, kann man Wasser nehmen. Im flachen Wasser einiger Kiesstrände findet man sogenannte Bautasteine, mittlerweile glattgeschliffene Gesteinsblöcke von Menschengröße, die offenbar einst eine präzise Formation gebildet haben, nun aber durch die Brandung in Unordnung geraten sind.

Jenseits der Arjolfsspitze beginnt das wirkliche Wintermeer, sagen stolz die Paavifahrer. **Meerlunge** nennt man die dunklen Wasser zwischen den nördlichen Nebelzinnen und Yetiland. An der kargen Nordküste findet man immer wieder versteckte Buchten, wo tiefende Moospolster auf Felsen kleben und Schmelzwasserbäche die Wasseraufnahme ermöglichen. Unzählige Küstenvögel drängen sich im Sommer auf absurd steilen Basalthängen zusammen. Die Alptainsel ist ein kleiner Piratenhafen der 'Sturmpfeifen', zweier Seeräuberbesatzungen, die Handelsschiffe und zur Not Walfänger überfallen. Im Winter vereist der Meerbusen teilweise, und von den Gletscherbergen wälzt sich



Schamaschtu

»Bruder, es erfüllt mich immer wieder mit Erstaunen, wie die Herrin der Weisheit uns die Mosaiksteine der Wahrheit reicht und wir nicht in der Lage sind, sie richtig zusammenzusetzen. Aber wenn es uns doch gelingt, so streckt bisweilen das Grässliche seine Fühler nach dem Ahnenden aus, als habe – Nandus hilf – der Herr des Verbotenen Wissens seine Fratze spiegelhaft enthüllt.

Es begann mit Harmlosem, Völkerkundlichem: Die Thorwaler erzählen in ihrem Gesang oft von der Seeschlange Hranngar, die im ewigen Kampf mit Swafnir liege. Irgendwo in den Weiten des Südmeeres, wo schleimgrüner Tang das Wasser verdrängt, habe die Schlange, deren Giftzahn sogar Götter zu töten vermag, ihre Brutstätte. Nun begab es sich aber, dass ich bei einem Besuch im Tempel des Efferd zu Bethana einer Perikope namens Delphin-Manuskript ansichtig wurde. Ein altersverwachsener Abschnitt kündete mir von Schamaschtu, der 'Fürstin aller Seeschlangen', die offenbar nur eine andere Bezeichnung für das gutturale Hranngar ist. Hier hieß es, dass sich Schamaschtu bisweilen vom Ringen mit dem Gottwal losreißt und an einer „von Nacht und Nebel behüteten Kalküste mitsamt ihrem sich windenden Gefolge ruht und wieder Atem schöpft und die Gestade in horrenden Blutdurst stürzt“. Nun war mir darob ein schlechter Geschmack in den Mund gefahren, doch mehr dachte ich mir nicht dabei. Erst Wochen später überschüttete mich HESinde mit dem unwiderruflichen Fluch des Wissens in den schattenhaften Korridoren der Gelehrsam Stube: In die Hände fiel mir der Bericht des Garether Aventurischen Boten, der die Sichtung einer schwarzen Seeschlange vor Thorwals Küste referierte. Entsetzt stolperte ich über das Logbuch eines Kapitäns aus Riva, der gezwungen war, während der Tage ohne Namen im Eismeer zwischen Yetiland und Nebelzinnen zu ankern. Von "schwarzfauligem Tidenhub" war da die Rede, der über sechs Schritt betragen soll! Er sprach von "Wahn und Streitsüchtigkeit zwischen den Planken", die acht seiner Leute gegenseitig ins Messer laufen ließ. Der Grosze Aventurische Atlas bestätigte meine bis dahin latente Besorgnis: Meerlunge wurde diese Bucht genannt. Meerlunge! ... Da! Die Norbarden bezeichnen in ihrem alten Idiom die See nördlich des Golf von Riva als Schollen- oder Schuppenwasser. In ihrer Sprache shamakrisch ... wie töricht von den Efferdskindern, die Seeschlange nur im Süden zu vermuten ... wenn in der nächsten Zeit zwischen den Jahren ... ich kann nicht länger säumen ...«

—Brief vom 12. Peraine 23 Hal, adressiert an Alessandrian Arivor von seinem Bruder Hesindian, Geweihter der Hesinde im Kusliker Tempel, der tags darauf ein Schiff nach Riva bestieg und seitdem verschollen ist.

das Eis zu einer Brücke zwischen Yetiland und dem Kontinent. Von Westen her kann man aber per Schiff noch immer weit in die Bucht gelangen, da letzte Ausläufer des Güldenlandstroms die Wogen erwärmen.

Wo das Wasser am tiefsten ist, tut sich bisweilen ein nimmersatter Schlund auf: die Flutenkehle, die auch ganze Eisberge verschluckt, während Bleichgründler in ihrem Sog schwimmen, wie es ihnen beliebt. Bisweilen strömt der Mahlstrom das gestohlene Wasser gurgelnd, fast atmend, wieder aus, so dass die umliegenden Fjorde spürbar Ebbe und Flut unterliegen.

Die **Firunstraße** ist ein felsengespickter Schiffsfriedhof mitten im Nirgendwo. Nur der erfahrene Steuermann kann ihm entkommen, wenn er den sicheren Weg findet zwischen flachen Riften, Felszähnen, die wie Raspeln in die Bootswand schlagen, und gar Eiskrakenmolchen, die die Mannschaft bedrängen. Die Strömung ändert sich innerhalb eines Tages bis zu viermal. Bereits im Travia friert diese flache Passage zu, die nur angesteuert wird, weil die Umfahrung Yetilands als noch gefährlicher gilt. Als 16 Hal die thorwalschen Ottajaskos von Bjaldorn und Ouveumas nach Hause zurückführen, wurde hier ein Eissturm der Hälfte der Schiffe und über 100 Nordmännern zum Verhängnis: Noch immer kann man Überreste von sechs Ottas erkennen, die in irrwitzigen zehn Schritt Höhe von Felsen aufspießt sind oder komplett in Eishänge eingeschlossen sind, wo die Gesichter der toten Thorwaler seit Jahren auf hastig vorbeieilende Schiffe starren, während tiefer im Eisblock Schätze blitzen.

Die **Bernsteinbucht** wirkt, als hätte jemand ein gewaltiges Loch zwischen Firunsfinger, Nebel- und Eiszinnen gebissen. Hier rauscht der Firunsatem meist so ungebremst wie das Henkers-

beil auf einen Hals. Er schiebt bis in den Perainemond driftende Eisplatten über- und gegeneinander, lässt sie ächzen und stöhnen wie in zorniger Klage über die verlorenen Seelen all der vielen Nordmeerfahrer wie Hetmann Faenwulf, die in dieser Bucht ihr Leben lassen mussten. Die Galeere Sanins III. soll hier irgendwo zu finden sein, mitsamt konservierter Leichen und kostbarer Seeinstrumente. In der Mitte der Bucht kann man bisweilen, wenn nicht allzuvielen Algen im Wasser treiben und die See ruhig ist, den sagenhaften Versunkenen Wald unter den Fluten sehen. An die steile, schroffe Küste schließt sich im Süden grauer Sandstrand an, in dem der namensgebende Praiosstein funktelt. Die Anlegestellen Glyndhaven und Frisov sind die einzigen Häfen für Nordmeerfahrer im Umkreis von 500 Meilen. Bei der in die Bucht ragenden Halbinsel Wolf, wo sich die Burg des Grauen Königs erheben soll, gibt es untermeerische Quellen. Im Osten quillt beständig ein Lavastrom aus den Eiszinnen brodelnd ins Meer und verhindert selbst im tiefsten Firun ein Zufrieren. Von denselben Bergen treibt bisweilen auch Asche über die Bucht, die tage- oder wochenlang den Himmel zur Nacht verfinstert, das Eis schwarz macht und in die Lungen dringt.

Die firnelfische Küste der Grimmfrostöde ändert sich jährlich, je nachdem, wie weit sich gewaltige Gletscherzungen in den Ozean vorschieben. Schmelzbäche zaubern ein wenig Grün in windgeschützte Klammern, unzählige Schären und geborstene Felsen ermöglichen jedoch nur mit Beibooten oder nivesischen Umjaks ein Anlanden. Ein hier herrschender, furchterregender Wassermann, der *Amanahti*, ist meist schlecht gelaunt und attackiert mit fliegenden Quallen, belebten Galionsfiguren und sogar schiffshohen Brechern Seefahrer, die 'sein' Reich durchqueren.



Firnelfen und Walfänger haben ihre Art von Frieden mit dem launigen Gesellen gemacht, doch Händler und Thorwaler müssen sich immer noch in Acht nehmen.

Das Ende des schiffbaren Meeres bildet die **Brecheisbucht**. Die bis an das und ins Meer reichenden Vulkane von Grimmfrostöde und vor allem Ehernem Schwert schaffen ein ewiges Ringen zwischen Feuer und Wasser, das alles vernichtet, was zwischen beide gerät. Hier tummeln sich Mindergeister wie Gischtböcke, Blubberburschen, Schlackenwirrlinge, Basaltbrodler und Dampflichter. Staub- und Geröllexplosionen hallen über die ganze Bucht; bricht ein Feuerberg unter einem Gletscher aus, regnen halbe Eisberge herab. Glühende Gesteinsbomben werfen splinternde Krater im Eis des Meeres auf. Blutrot wälzen sich Lavaströme voran, mal knackend wie ein Kaminfeuer und nicht schneller als ein Morfu, mal blubbernd mit der Geschwindigkeit eines jagenden Silberlöwen. Hier liegen die Bäreninseln, die durch unterirdisch austretendes Erdfeuer erwärmt werden, das auch dafür sorgt, dass die Brecheisbucht im Frühling schnell eisfrei ist.

Dies gilt nicht für den südlichen Teil, wo Nagrachs Äonenfrost eine nie schmelzende Packeisdecke geschaffen hat. Darüber flitzen Eissegler der gierigen Sammlerbanden bis an die dümpelnde Eisgrenze, wo die zwei Schiffe des ehemaligen Herzogtums Paavi nun vor Anker liegen und noch spärlicher Handel mit Blutgeld, Nahrung und den Schätzen des Nordens getrieben wird. Der Hafen von Paavi kann nicht mehr angelaufen werden.

Im Norden zeigt das **Eherne Schwert** immer mehr eine unbezwingbare Steilküste, die langsam in das Packeis übergeht. Ferne Wale singen vom Ende der Welt und warnen die Verzweifelten, die nach der Nordostpassage ins Riesland suchen. Hier gibt es nur noch unermessliche Gletscher und mörderische Schneestaublawinen, deren Sog sogar fliegende Riesenalken erfassen und in den Tod schleudern soll.

Seit Jahrhunderten flüstert man von der verwunschenen Heulenden Pforte, einer Klamm, die weit im Norden durch das Eherne Schwert führen soll, wenn es gelingt, durch das von Sphärenböen erzeugte Crescendo des Grauens nicht taub oder irrsinnig zu werden.

Koggen, Knorren, Umjaks – Seefahrt in Ifirns Ozean

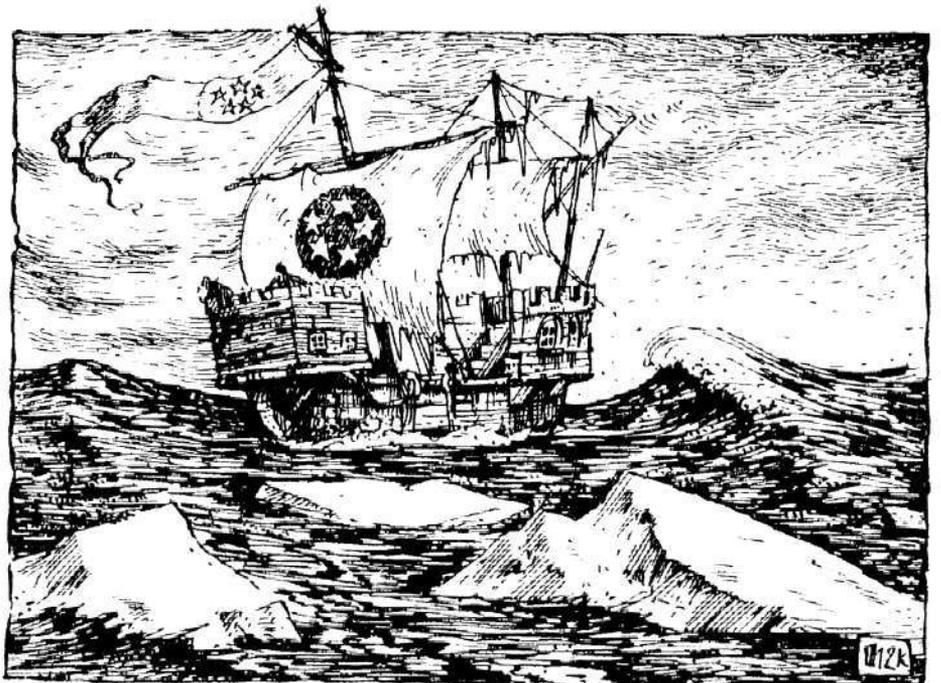
»Gesunken in Ifirns Ozean im vergangenen Jahr:
 Holken "Goldene Trutz", 30. Rondra, im Nebel aufgesetzt
 Knorre "Siebenstern", 19. Efferd, unbekannt
 Kogge "Sturmbräut", Travia, im Eissturm gesunken
 Kogge "Harpunenkuß", Anfang Ingerimm, von Wal gerammt
 Otta "Manrekdrahe", ca. 12. Ingerimm, Eisberg«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

Ifirns Ozean gilt für die Schifffahrt allgemein als gefährlichstes der vier Aventuriere umgebenden Weltmeere. Zwar gibt es kaum Piraten, doch die Unbilden des Wetters, die abweisenden Gletscherküsten, das treibende Eis (das Seefahrt nur zwischen Peraine und Travia erlaubt) und die geringe Anzahl von Häfen machen jede Seereise zu einem Anbandeln mit Marbo. Schon bevor Paavi in Ewigkeit vereiste, konnte man oft die Schiffe, die die Firnstraße jährlich passierten, an Händen und Zehen abzählen.

Am häufigsten sieht man nördlich des Golfes von Riva die Flagge der Rivaner Händler, den weißen Firunsbär- oder Silberfuchskopf auf Rot, dicht gefolgt von den großen Schinakeln, Koggen oder Knorren der Hai- und Walfänger aus Riva, Leskari und der Bernsteinbucht. Auf einen Kapitän aus dem Süden geht die Kon-

struktion einer Art Katamaran zurück, bei dem der getötete Wal zwischen den Schiffsrümpfen heimgeschleppt wird. Thorwalsche und nostrische Segel tauchen nur selten auf, und ein Schiff aus dem Mittelreich oder noch fernerer Seemächten sorgt in jedem Hafen für Aufregung.

Die Navigation nach Sonne oder Losstern ist oft unmöglich, wenn sich mächtige Wolkenwälle über das Firmament schieben oder der Himmel die Farbe alter Knochen annimmt. Selbst Südweiser und Kusliker Kompass sollen immer unzuver-





lässiger werden, je weiter man nach Norden kommt. Es bleibt also die Orientierung an Landschaftspunkten. Die mit Abstand genauesten Karten des Eismeres besitzt die Thorwaler Kartothek, wo seit Jahrhunderten die Aufzeichnungen wagemutiger Hetleute zusammengetragen werden. Der *Grosze aventuerische Atlas* nimmt sich bescheiden aus, und Bastan Munters schlechte Zeichenhand ist hinlänglich bekannt.

Während der Namenlosen Tage legen die Mannschaften an einem Hafen an oder ankern betend in einer geschützten Bucht, wo man hofft, dass einen die Meergeister und Dunkelschrecken der Zeit zwischen den Jahren nicht erreichen.

Zwei Schiffe sind außergewöhnlich genug, dass sie hier eine genauere Betrachtung verdienen:

Die "Salyrvan" (Meisterinformationen)

Als sich nach Pardonas Himmels-Sturm die Hochelfen der Stadt im Eis in den Tiefen vor der "Göttlichen Ungnade" schützen wollten, wuchs auch das Interesse an dem umgebenden Meer, in dem der Himmelsturm wurzelte. Anstatt weiterer Eissegler konstruierte der Clan der Schiffbauer mehrere Zauberschiffe, die wie Fische durch den Ozean gleiten sollten. Mit Zaubersong vermaßelten sie Wasser und Humus und gaben der *Salyrvan* die Form des friedlichen Riesens der Meere: dem Wal. Der Elf Vonthodael, der mit besonderer Leidenschaft an dem Meisterwerk feilte, gab gar seine leibliche Existenz auf und ließ sein Licht in das silberweiße Holz fließen; fortan war er die Seele des Schiffs. Die *Salyrvan*, Wächterin des Heimatmeeres, erkundete das Eismeer und sammelte Fische für das 'Kleine Meer' des Himmelsturms, während die anderen Gefährte oft in die kryptischen Weiten anderer Ozeane ausgeschickt wurden. Als jedoch Pardonas Nachtalbenexperimente überhand nahmen und sich der Götterwahn weiter verdunkelte, floh Vonthodael mit dem Schiff und sucht sich seitdem an den Küsten von Ifirns Ozean Besatzungen, die ihm behilflich sein könnten, das einstige Volk Ometheons aus der Sklaverei ihrer falschen Göttin zu befreien, bevor sein *dha* zu sehr schwindet.

Die *Salyrvan* erscheint von außen wie ein dreißig Schritt langer

Grünwal mitsamt pockentragender 'Haut' und verspieltem Blasloch. Nur mittels der Vollendung, die die Hochelfen in der elementaren Bewegungsmagic entwickelt haben, kann sie sich auf und unter Wasser mit dem Fluß des *mandra* fortbewegen. Innen formt das perlmuttartig glänzende Holz verschlungene Kajüten, Gänge und die Kammer der Wogen, von der aus das Zauberschiff gesteuert wird.

Kapitänin ist derzeit die unheimliche *Zylya*, die ihr eigenes Bündnis mit dem auch für sie rätselhaften Boot geschlossen hat und die Form des Artefakts ausnutzt, um Wale zu jagen und Thorwaler zu narren. Ihr zur Seite stehen schweigsame Gestalten – darunter auch drei Necker –, die der eisernen Frau auch zu den tagelangen Fahrten unter das Packeis folgen, wo die Luft knapp zu werden droht. Die Nachtalben wissen um das 'abtrünnige Schiff' und machen in ganz Firuns Land Jagd darauf. Dennoch geschieht es immer wieder, daß die *Salyrvan* vor dem maritimen Domizil der Finsterelfen erscheint, um die Glaskonstruktionen der entstehenden dritten Stadt zu sabotieren oder Wellentod unter die Baukreaturen zu tragen.

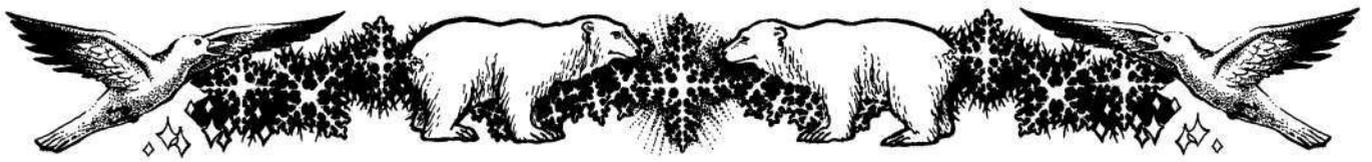
Die Ifirnslohe

Das einzige Schiff, das im Winter selbst durch das Packeis fährt, ist die *Ifirnslohe*, eine sogenannte Vidsander Otta, die 15 Hal an einem Überfall auf Tereimon teilnahm. Dort fluchte ein Feuer-elementarist, das Schiff möge in Flammen aufgehen, hatte aber seine Magic offenbar nicht sonderlich unter Kontrolle: Statt in Asche zu zerfallen, war das Holz der Otta fortan nur seltsam warm. Ein Feuergeist wohnt darin und lässt das Schiff durch Eis wie ein warmes Messer durch Butter fahren. Hetmann Liskolf Baerhildson ist schon so weit in das Packeis vorgedrungen wie kein Kapitän vor ihm, er handelt mit Yetis, Firnelven und sogar einigen verschleierte Trägern von schwarzen Schwertern aus den Tiefen der Klirrfrostwüste. Dass er mit seinem Schiff spricht, ist nichts Ungewöhnliches, denn schon mehrmals ist der launische Feuerdschinn so wütend geworden, dass die Planken zu brennen begannen. Die Stimmung in der Mannschaft ist trotz des stets warmen Plätzchens eher schlecht, da Liskolf das leicht entzündbare Premer Feuer streng untersagt hat.

Das Yetiland

»Überall war dieses Funkeln, Glitzern und Gleißeln unter der Perainesonne. Hinter uns titanische Kuppeln wie aus Perlmutter geschaffen, und vor uns eine erhabene Kulisse über das Land gerammter Eisbergriesen, kristallener Burgen und Paläste. Die ganze unwirkliche Pracht aus gestaltgewordener Kälte. Es war, als wollte uns der Winterkönig sagen: "Seht her, dies ist mein stolzes Königreich!"«
—Rudgar der Herzhaftige; Teilnehmer der dritten Expedition Tyros Prahes ins Yetiland, auf der Suche nach dem legendären Agam Bragab'

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



uns Efferd eine letzte Warnung zukommen lassen: Kehrt um, dies ist Firuns unbarmherziges Reich!«

—Logbucheintragung Efbert Paskes, Walfänger aus Paavi, 3 Hal

Es existieren in Aventurien nur noch wenige derart unerforschte Regionen wie jene gletscherbedeckte Insel nördlich der Firunstraße, die nahezu das ganze Jahr über in einen bitterkalten Panzer aus schneidendem Eis und frostigem Schnee gehüllt ist: das Yetiland, eine Landmasse, die (wie der hohe Norden generell) über Jahrhunderte hinweg als kältestarrendes Niemandsland angesehen wurde; ein frostiges Eisreich, das an den Höfen des Lieblichen Feldes und im Mittelreich gerade noch als Randnote für einige amüsante Geschichten taugte, wo sich "die barbarischen Thorwaler ihr Mütchen kühlen".

Wie sehr dieses Denken auch heute noch verwurzelt ist, zeigt der Vergleich der von Aves- und Hesinde-Geweihnten erstellten Weltkarten aus knapp 500 Jahren. Noch auf der *Vollständigen Weltkarte von Sumus Leib* aus dem 16. Regierungsjahr Rohals des Weisen finden sich zahlreiche Einträge wie *Ecksländ*, *Goblinland* und *Zwergenland*, in denen ganze Regionen in Unkenntnis der tatsächlichen Verhältnisse und in typischer Entdeckermanier kurzerhand nach dem dort vorherrschenden Volk benannt wurden. Heute teilt das 'Yetiland' dieses Los nur noch mit dem 'Orkland' und dem als unerreichbar angesehenen 'Riesland' jenseits des Ehernen Schwertes.

Das wahre Ausmaß und die gewaltige Größe des Yetilandes waren lange Zeit unbekannt, und einige Kapitäne glaubten zunächst, auf die Südküste eines vereisten Nordkontinents gestoßen zu sein. Seekarten lagen allenfalls von den mit Fjorden durchdrungenen südlichen Gestaden der eisbedeckten Insel vor. Eine Nordumsegelung hingegen wurde lange Zeit nur akademisch für möglich gehalten, da das Meer hier nur für kurze Zeit im Sommer eisfrei ist. Jene Waghalsigen, die es dennoch versuchten, scheiterten stets an Packeis, dem starken Nordwind oder den gefährlichen Eisbergen zwischen Klirrfrostwüste und Yetiland. Die einzige tatsächlich belegte Nordumsegelung gelang zu Zeiten Kaiser Eslams dem Thorwaler *Hetmann Arjolf*, dem auch noch andere Heldentaten zugeschrieben werden. Er war es auch, der erstmals Karten von dem nördlichsten Ufer Aventuriens mitbrachte. Die Überraschung war groß, als Mitglieder der Dero-graphischen Gesellschaft Jahrhunderte später feststellten, dass sich die von ihm aufgezeichneten Küstenverläufe mit jenen der ominösen *Karte des Parinor Ress* deckten: einer geheimnisvollen Weltkarte, welche die Gelehrtenwelt in Erstaunen versetzt hatte. Erstmals war damit ein Beweis für die Glaubwürdigkeit dieser Karte – und im Umkehrschluss auch für die heroische Tat Arjolfs – erbracht worden.

Seit dieser Zeit weiß man, dass das Yetiland mit geschätzten 240 auf 120 Meilen die drittgrößte aventurische Insel ist. Bekannt ist vor allem die fjordreiche Südküste mit ihren zerklüfteten Felswällen, mal finster verschattet von zackigen, schneegeputerten Kuppen, mal gleißend im Sonnenlicht, das von breiten Gletscherfeldern zurückstrahlt. Die ersten Thorwaler, die diesen Ort erreichten, glaubten, das Ende der Welt erreicht zu haben. Granit-

schutt türmt sich am Sockel tiefer Schründe, Schluchten und Rinnen, und gigantische, eisbedeckte Felsbrocken stapeln sich hier, die vor Ewigkeiten aus den fast senkrechten Wänden gebrochen und ans Fjordufer hinabgestürzt sind. Naturgegeben findet man hier auch die meisten zivilisatorischen Hinterlassenschaften: Überreste von alten Robbenfängerlagern, zerborstene Schiffsrümpfe und vereinzelt auch zerfledderte Zelte und die Überreste einfacher, aus Wrackteilen errichteter Hütten. Noch in 1.000 Jahren wird man hier auf Spuren von Schiffbrüchigen und verschollenen Expeditionisten stoßen können, über deren Schicksal der Schnee sein weißes Leichentuch gebreitet hat. Auch heute poltern in den Fjorden zuweilen Felsbrocken mit Donner und bombastischen Fontänen ins eisige Wasser, was von den abergläubischen Seefahrern als Zeichen von Firuns Zorn gedeutet wird.

An den über hundert Schritt aufragenden Wänden des vor Wind und Frost etwas geschützteren Steilklippenmassivs im Südosten findet man große Brutkolonien von Blaumöwen, Weißsturm-vögeln und Albatrossen, weiter unten auf Meereshöhe aber auch ausladende Gebiete, auf denen Boronskuttentaucher nisten und die allesamt selbst grimmigster Kälte trotzen. Dieses Gebiet kann man zwischen Boron und Peraine sogar trockenen Fußes über die zugefrorene Firunstraße erreichen – ein Umstand, der auch von Firunsbären, Rauhwürfen und Mastodontenherden genutzt wird, die seit der nagrachschen Pervertierung in Aventuriens Nordosten zahlreicher als sonst auftreten und sowohl eine Überquerung der Firunstraße als auch den Aufenthalt an den Küsten des Yetilandes mit einem zusätzlichen Risiko behaften.

In den Liedern der Skalden, die von den Ereignissen während der heldenhaften Nordumrundung Hetmann Arjolfs künden, heißt es, dass er und seine Mannen irgendwo an der Nordwestküste des Yetilandes auf ein zyklopenhaftes Bollwerk aus troll-

Die Karte des Parinor Ress

Es handelt sich bei dieser Karte um ein Monstrum aus Perldrachenleder, das heute im Aves-Tempel zu Gareth verwahrt wird. Entdeckt haben will sie der Brabaker Freibeuter *Parinor Ress* um 350 v. H. in einem zyklischen Gewölbe auf einer der Südmeerinseln. Die Karte blieb einige Generationen in Familienbesitz, bis sie über verschlungene Wege ins Mittelreich gelangte und von einem Nachfahren dem Aves-Tempel gestiftet wurde. Die Parinor-Ress-Karte zeigt detailliert die Küstenlinien der nördlichen Gefilde Aventuriens auf und muss von einer archaischen Seefahrernation zu einer unvorstellbar lange zurückliegenden Zeit angefertigt worden sein – einer Zeit, als das Eis des Nordens noch nicht so weit nach Süden vorgerückt war. Denn auf ihr findet man unter anderem im Norden des Yetilandes sowie östlich der Insel einige weitere (heute wahrscheinlich völlig unter Eis begrabene) Landmassen, die teilweise bis zu ihrer noch ausstehenden Entdeckung vorsorglich in die heute noch bedeutende *Welt-Karte von 7 Reto* (siehe *Seefahrt des Schwarzen Auges*, S. 59) eingezeichnet wurden.



großen Felsquadern gestoßen sei: uralt, vom Wetter zerfressen und über und über von schritthohem Eis und Schnee bedeckt. Nur einem Sturm sei es überhaupt zu verdanken gewesen, dass die Mauern freigelegt und die Thorwaler auf die Anlage aufmerksam wurden. Es heißt, der Hetmann habe mit drei Mann übergesetzt und sei anschließend zwei Tage verschwunden gewesen. Als die Besatzung seiner Otta schon glaubte, er sei zu Tode gekommen, tauchte Arjolf allein und mit blutbefleckter Kleidung wieder auf und gab das Zeichen zur Weiterfahrt. Es heißt, der Hetmann sei gefasst und fast schon mit feierlichem Ernst erfüllt gewesen. Bis zum Ende seines Lebens war er nicht bereit, zu erzählen, was ihm im Innern der rätselhaften Anlage widerfahren war – die seitdem im übrigen nie wieder entdeckt wurde.

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

So wie die archaisch verfärbten Eisschichten dieser Region stumme Zeugen uralter Vulkanausbrüche, vielleicht aber auch die Aschereste äoneralter Kriege zwischen Drachen, Giganten, Göttern und Dämonen sein mögen, so wird in vereinzelt Erzählungen immer wieder von gespenstisch glitzernden, zuweilen schweflig verfärbten Eisflächen berichtet, die ebenfalls auf das uralte Grauen hindeuten. Firnfelder, die lediglich von einer losen Decke aus Pulverschnee bedeckt sind – als könne oder wolle sich der Schnee hier nicht halten. Von diesen Gebieten, die angeblich sogar von den Yetis gemieden werden und von denen einige besorgniserregend nah am Rande der warmen Feuerberge liegen, geht die Mär, dass Hunderte Meter tief im Eis, eingefroren zu ewiger Regungslosigkeit, zuweilen die "glosenden Schatten vielleibiger Entitäten" zu sehen seien. Und einige Gelehrte nehmen von den Yetis an, dass sie als Wächter fungieren, die ein Auge auf den riesigen, deckelartigen Eisschild der Insel haben ... Gewaltige Schneestürme, Frost und Hagelschlag machen Expeditionen in diese Eiswüste zur mörderischen Törtur, an deren Ende oft nur Verhungern und Erfrieren stehen. Bei klarem Wetter schimmert das Eis der Region manchmal perlmuttfarben, türkis oder hellblau, reflektiert das spärliche Licht der untergehenden Praiosscheibe im reifen Orange. Auch wenn immer wieder von trostlosen Schneewüsten auf dem Yetiland berichtet wird, existieren nur wenig größere Flächen glatten und ungeborstenen Eises. Im Gegenteil, vor allem im Sommer reißen an der Schneeoberfläche immer wieder Spalten auf, Schmelzwasser gräbt tiefe Gletschermühlen, und unheimliche Kräfte im Innern treiben immer wieder ebenso bizarre wie gigantische Eisnadeln an die

Oberfläche, zwischen denen Gletscherwürmer ihr Unwesen treiben. Zahlreiche der hier aufragenden Schnee- und Eisberge sind uralt, von merkwürdiger Form und Gestalt und im Innern von bizarren Höhlensystemen durchzogen, die tagsüber von eisblauem Leuchten erfüllt sind.

Meisterinformationen:

Davon abgesehen, dass solche Eishöhlungen letzte Rettung während eines Schneesturms sein können, ist anzunehmen, dass in diesen zum Teil Hunderte von Metern hohen Eiskavernen mit ihren kilometerlangen Gängen und Windungen, seien sie nun natürlich oder künstlich entstanden, noch so manches Geheimnis verborgen liegt. Nicht nur, dass einige Yetistämme im Innern dieser Eisgrotten ihre Dörfer errichtet haben, Andeutungen im 'Lied des Emetiel' lassen auch vermuten, dass die Hochelfen an solchen Orten manchen Schatz aus Omethcons Himmelsturm in Sicherheit gebracht haben; ganz zu schweigen von dem, was hier noch aus jenen Tagen zu finden sein mag, als die Vorfahren der Firnelfen – und vielleicht auch andere Völker – am Zenit ihrer Macht standen. Einer Andeutung der Hrm Hrm-Yetis ist darüber hinaus zu entnehmen, dass ein eisigblaues Grottensystem existiert, das den Zaubersehern der Yetis als heiliger Ort gilt. Das Besondere an diesen Kavernen ist, dass diese mit jeder Schneeschmelze zu wandern scheinen und daher nur von den Zaubersehern und den hartnäckigsten Jägern gefunden werden können. Was es allerdings mit dem rätselhaften Geheimnis 'Grlnacks', dem Weißen Jagdgott der Yetis, auf sich hat, das hier verborgen liegen soll, ist nicht bekannt.

Gerade im Yeti-Land ist das Nordlicht besonders deutlich zu sehen. Wir wissen, dass die Yetis – aber auch einige Firun-Geweihte – aus den Nordlichtern die Zukunft zu deuten vermögen. Ebenfalls bekannt ist aber auch, dass sich in solchen Nächten merkwürdige Erscheinungen im Eisreich häufen, die es nicht nur gut mit den Sterblichen meinen. Neben *Mindergeistern* und *Elementarmanifestationen* aller Art werden vor allem die lockenden *Eisfeen* gefürchtet, liebliche, geisterhafte Geschöpfe, deren Kuss einem Opfer schwerste Schmerzen verursacht.

Meisterinformationen:

Der Kuss einer Eisfee raubt dem Opfer W20 Lebenspunkte. Stirbt das Opfer durch diese 'Liebkosung', erstarrt es zur Eisstatue. Ob es sich bei diesen Wesen wirklich um Feen handelt oder ob sie die verfluchten Geister einstiger Hochelfen oder gar Schöpfungen Pardonas sind, ist nicht bekannt.

Im Westen und Norden der Insel erhebt sich ein imposantes, eisbedecktes Gebirge mit zahlreichen Vulkanen, die bis zu 2.000 Schritt hoch in den bleigrauen Himmel aufragen, wo Frost- und Gletscherwürmer durch die Luft segeln. Flankiert werden diese 'Feuerberge' von einer urwüchsigen Landmasse aus Lava, Basalt und Eis: vulkanische Geröllwüsten, die von den Eisschilden mächtiger Gletscher überwölbt werden. In dieser Gegend fin-



den sich zahlreiche heiße Geysire, Quellen und Schlotte, 'Ingerimmskegel' genannt, deren Gisch unablässig aus dem kochenden Innern der Erde zischt und ohne Unterlass die Schneefelder des Umlandes aushöhlt. Herabnieselndes Dunstwasser vereist die umliegende Landschaft, so dass die aus dem Schnee ragenden Felsen wie von Lack überzogen wirken.

Meisterinformationen:

Inmitten der eisigen Bergkette liegt eines der größten Mysterien des Yetilandes verborgen: das den Yetis heilige 'Tal der Donnerwanderer', das von den Schneeschraten als gnädiges Geschenk ihres Weißen Jagdgottes Grlnack angesehen wird. Durch die heißen Quellen inmitten des Tals ist es dort so warm, dass man hier sogar einen warmen, von einem Pilzwald umgebenen See, aber auch die namensgebenden Echsen wie Schlinger und Hornechsen antreffen kann. In einem Streifen Nadelwald in seiner Nähe, der von der Wärme des Sees und einigen Geysiren profitiert, leben gleichfalls 'donnerwandernde' Mammuts und andere Tiere. Der von den Yetis als Talwächter eingesetzte Stamm der Grom Grom wacht darüber, dass der Reichtum dieses 'Paradieses' gleichmäßig unter den Stämmen verteilt wird.

21 Hal wurde nicht weit davon entfernt ein wundersames Goldtal entdeckt, ein enger Talkessel mit einem kleinen See voller

Goldklümpchen, in dem sich alte Spuren menschlicher (!) Besiedelung finden lassen.

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

Auf einem der unbenannten Gipfel der Frostberge soll eine Riesenfeste Glantubans liegen, die dieser zuweilen mittels einer gewaltigen Regenbogenbrücke aufsucht, um hier zu seinen Brüdern, den Frostriesen in den Weiten der Klirrfrostwüste, zu sprechen. In den tiefen Schluchten des Gebirges, heißt es, liege der in Klirrfrost erstarrte Wald der Wunder verborgen, der dennoch von fremdem Leben erfüllt sei. Und selbstverständlich vermutet man in der Nähe der Vulkane weitere Zyklopenschmieden, in denen Ingerimms Diener die Waffen für jene in Eis und Frost erstarrten Heerscharen schmieden, die sein Bruder Firun am Ende aller Zeiten in die Schlacht gegen die dunklen Heerscharen des Dämonensultans schicken wird.

Die Nebelzinnen

»In den Tagen, als der Pakt zwischen Göttern und Giganten jung war, entbrannte zwischen Efferd und seinem grimmigen Bruder FIRun eine Fehde um die Lande des Nordens. Dies aber erfüllte den Götterfürst mit Zorn, und so riet ihm sein listenreicher Bruder PHEX, dass um des Friedens Willen ein Sumukind der Giganten Streit beenden solle. So sandte PRAios INGERimm aus und wies ihm, einen Wall zu errichten, der die beiden Rivalen voneinander trennen möge. INGERimm aber war misstrauisch ob dieses Auftrags und verordnete sein Werk daher in großer Hast. Und so kam es, dass der titanische Wall Lücken aufwies. Da wob der listige PHEX dichte Nebel um die stolzen Zinnen, die den Makel vor den beiden Brüdern bis heute verhüllen und dem Bollwerk seinen Namen gaben.«
—Aventurische Götter- und Heldensagen, Rommilyser Ausgabe von 57 v. H.

Umschlossen vom Golf von Riva im Süden und der Meerlunge im Norden, nimmt ein Gebirgszug aus mächtigen Granittürmen und basaltischen Zinnen seinen Anfang, der sich, durchzogen von wellenartigen Höhen, über 600 Meilen bis hin zur Bernsteinbucht erstreckt. Er schützt den Golf von Riva und die südlichen Lande vor dem klirrend kalten Flyrijas (so die Bezeichnung der Nivesen für Firuns Atem), und seine schnee- und eisbedeckten Gipfel erreichen auf der Landzunge im Westen, den Firnklippen (oder Hohen Nebelzinnen, wie die Thorwaler dieses Gebiet nennen), die stolze Höhe von bis zu 6.000 Schritt. Doch trotz seiner

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

Das gesamte Gebirge gilt bis heute nicht nur als unpassierbar, es ist auch eine der menschenleersten Regionen Aventuriens. Jene, die es in Firuns Eisreich zieht, schlagen für gewöhnlich andere Wege ein. Sie umschiffen die Nebelzinnen im Westen oder halten sich an die alten Handelswege nahe des Frisund, um zur Bernsteinbucht vorzudringen.

Dennoch berichten Geschichten von einem verborgenen, stets in dichte Nebel gehüllten Pass, der in Anlehnung an eine alte Sage *Phexensklüft* genannt wird. Er soll angeblich im Quellgebiet des Nuran Leskari seinen Anfang nehmen und über die frostige Gebirgskette bis hin zur Küste der Meerlunge führen. Nur einmal, in grauer Vorzeit (so eine Erzählung der Phex-Geweihten), sollen die Nebelschwaden den Blick auf den Pass freigeben haben, als Schrate vom Listenreichen den Durchgang erflehten. In anderen Geschichten ist vom *Phexendienst* die Rede, die der Suchende leisten müsse, um die Nebel des Passes zu lüften.

Überhaupt hat es mit den wallenden Nebelschwaden und dichten Wolkenbänken des Gebirges, die die Luft mit klammer Feuchtigkeit erfüllen, etwas Eigentümliches auf sich. So berichten die Bewohner Leskaris von grauen Nebelwänden, die den einsamen



Wanderer unverrichteter Dinge wie Bausch umschließen, und ehrfurchtgebietenden Nebelkaskaden, die sich von den titanischen Gipfeln der Eiszinnen wasserfallartig in tiefe Schluchten und Schründe ergießen. Dort sammeln sie sich zu wabernden Dunstseen, auf denen sich zuweilen riesige Gesichter zeigen sollen, die unnachgiebig den Blick auf den Grund so manchen Tals verstellen. Andere Sagen wissen von wispernden *Nebelgeistern*, aber auch von *Irrlichtern* oder tückischen *Grufnebeln* zu berichten, die den Bergsteiger zu tödlichen Fehlritten verleiten.

Meisterinformationen:

Um einige der nebelüberfluteten Täler ranken sich geheimnisvolle Legenden. Die bekannteste ist die vom *Schlierental*, wo angeblich geheimnisvolle *Steintrolche* ihr Unwesen treiben – in ständiger Furcht vor dem Licht der Praiosscheibe, das sie zu Fels erstarren lässt. Im *Gespensterkessel* hingegen stehen den Gerüchten nach die geschwärzten Ruinen einer vergangenen Siedlung, deren Bewohner seit einem ungenannten Frevel auf ihre Erlösung warten.

Noch geheimnisvoller – und vor allem gefährlicher – ist die von Geysiren erwärmte *Spinnenschlucht* im Osten des Gebirgs-

zuges, an deren Grund sich ein blühender Nadelwald ausgebreitet hat und durch die stets Gewölk treibt. Hier entspringt ein warmer Fluss, in dessen Bett sich haufenweise eisklare Diamanten befinden sollen. Leider haben sich schon vor langer Zeit zwei Kolonien empathisch begabter *Smaragdspinnen* niedergelassen, die unter den angelockten Tieren reichlich Ernte halten. Nicht nur, dass diese Spinnen mit Netzen Jagd machen, in denen hypnotisch funkelnde Eiskristalle und Diamanten eingewoben sind, besorgniserregend ist vor allem die Mär von einem eisbärgroßen (!), ebenso intelligenten wie alten Spinnenweibchen namens *Girkra*, die sogar über magische Fähigkeiten verfügen soll.

Je tiefer man in die Nebelzinnen mit ihren majestätischen Flanken, schroffen Felswänden, steilen Rücken und messerscharfen Graten eindringt, umso unwirtlicher und gefährlicher wird die Bergwelt. Wer den Aufstieg dennoch schafft, erreicht alsbald die Frostgrenze des Gebirges, hinter der sich schneebedeckte Hochebenen mit schroffen Felstitanen und urwüchsigen Gletschern abwechseln, die in eisiger Stille talwärts walzen. Zuweilen stößt man auf eingefrorene Katarakte, die zu kristallener Pracht erstarrt sind. Manche dieser Wasserfälle gehören zu jenen Gebirgsflüssen, in denen es Vorkommen von Rotgold geben soll und um die sich so manche Goldschürferlegende rankt. Hinter den gefrorenen Eisvorhängen hingegen findet man hin und wieder einige wunderschön glitzernde *Kristalhöhlen*, die – traut man den Kristallzüchtern der Angroschim – zuweilen *lebende Kristalle* bergen sollen.

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

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



umflorten und nur ihnen bekannten Wegen (den geheimnisvollen Mammutpfaden) über das Gebirge – um dann über die zugefrorene Firunstraße einem unbekanntem Ziel auf dem Yetiland entgegen zu wandern.

Dies ist alles in allem ein Mysterium, das auch den nivesischen Jägern vom Stamme der Belo-Karen bekannt ist, die am südlichen Rand der Zinnen ihr Sommerlager aufschlagen und hin und wieder mit ihren wölfischen Brüdern Jagd auf die Mammut machen. Für das in den Nebelzinnen heimische und ebenso 'barbarische' wie zähe Volk der Fjarninger, deren Kultur fast ausschließlich von der Mammutjagd abhängt, ist dies nur ein weiteres Indiz für die göttliche Abstammung der riesigen 'Donnerwanderer'. Die muskelbepackten und unberechenbaren Hünen sind die einzigen menschlichen Bewohner der Nebelzinnen, die ständig hier oben leben. Neben ihnen sind in den Weiten des zerklüfteten Gebirgszuges nur noch ein halbes Dutzend Clans der Firnelfen und einige hauptsächlich im Osten der Nebelzinnen ansässige Sippen der Weißen Orks heimisch.

Es soll allerdings nicht verheimlicht werden, dass Berichte von nivesischen Jägern existieren, die in den Nebelzinnen auf mysteriöse Zwergenbingen gestoßen sein wollen, von denen sie Schauerliches erzählen. Ob diese in irgendeinem Zusammenhang mit den Wilden Zwergen der Eiszinnen stehen, ist nicht bekannt. Angeblich sei in ihrer Nähe stets unheimliches Stampfen und Donnernrollen zu hören, das aus den lichtlosen Schächten nach oben dringt. Der Schnee um die Bingen sei mit schwefelgelben Ablagerungen durchsetzt, und jene Zwerge, die hin und wieder ans Tageslicht treten, seien an Körper und Gesicht "so schwarz wie Ruß". Sie ziehen nur aus, um in den höheren Gebirgslagen gnadenlos Jagd auf Wühlschräte zu machen, die sie versklaven und in ihre Stollen treiben. Und nimmt man die Erzählungen ernst, dann jagen sie nicht nur Wühlschräte ...

Die unbenannten, in ewigem Schnee erstarrten Gipfel der Nebelzinnen, die sich wie die Türme einer Gigantenfestung in den eisigblauen Himmel erheben und durch die ständig Firuns Atem mit schneidender Kälte fährt, sind angeblich noch von keinem menschlichen Wesen erstiegen, geschweige denn betreten worden. Und doch heißt es, dass man dort oben – in knapp 4.000 bis 5.000 Schritt Höhe – auf merkwürdige Versteinerungen seltsamer Meerestiere stoßen kann. Außerdem soll es hier oben einen bitterkalten Eisnebel geben, der zu schwersten Erfrierungen führen kann. Bekannt ist auch, dass auf den Gipfeln der *Firnklippen* einige Drachen ihre Horte aufgeschlagen haben, die von dort aus nicht nur Jagd auf Karene und Mammut machen, sondern zuweilen auch auf jene Seeleute, die mit ihren Schiffen aus dem Golf von Riva auslaufen. Unter ihnen ist wenigstens ein Winterdrache, der sich von den Fjarningern verehren lässt. Weit im Osten der Gebirgskette soll 29 Hal ein turmhoher Riesenalk im Kampf mit einem jungen Riesenlindwurm gesichtet worden sein. Seitdem geht das Gerücht um, dass sich der Tierkönig der Alken von seinem im Ehernen Schwert vermuteten Horst in die Nebelzinnen zurückgezogen habe.

Ebenfalls in großer Höhe, verteilt über Höhlen und Gletschergrotten, sollen Grottschräte und Blaue Mahre im ewigen Zwi-

leben. Von letzteren heißt es, dass sie wegen eines uralten Fluchs das Meer meiden wie ein Fisch die Wüste. Auf sie geht vermutlich auch die Sage von den 'Blauen Männern der Nebelzinnen' zurück, die "die Schneemassen mit donnernder Gewalt herabstürzen lassen, um alles unter ihnen zu begraben". (Mehr über diese Wesen finden Sie in **Raues Land im Hohen Norden** auf Seite 21.)

Meisterinformationen:

Im Westen der Nebelzinnen, ebenfalls in eisiger Höhe gelegen, befindet sich der geheimnisvolle Kreis von Thorumbash, einer der seltsamsten Geodenringe Aventuriens, der fest in der Hand von Eisgeoden ist (siehe S. 11).

Von den Nebelzinnen handelt auch die alte Legende der Kalten Braut, für deren Verbreitung man sich schnell den heiligen Zorn der Firun-Geweihten zuziehen kann – und die allein schon deswegen hier erwähnt werden soll. So habe vor Urzeiten angeblich auch der unberechenbare Kor um Firuns liebliche Tochter Ifirn geworben, doch im Gegensatz zu ihren anderen vier Freiern mochte sie sich ihm nicht hingeben. Da tat der zorngefüllte Kor Ifirn Gewalt an, und so gebar die Göttliche eine fünfte Schwanentochter, deren Herz aber von Hochmut und eisiger Mordlust erfüllt war. Sie verabscheute ihre vier Geschwister und begegnete selbst ihrer milden Mutter nur mit Verachtung. Da es sie zürnte, dass sie Ifirn an Macht nicht gleichkam, bot sie sich in ihrer unbeherrschten Machtgier jenem Gott feil, der ohne Namen ist. Als ihre vier Geschwister diesen Frevel bemerkten, packten sie ihre bössartige Schwanenschwester, stopften ihr das Süßmaul mit Daunen und verbannten sie auf den höchsten Gipfel der Nebelzinnen, wo ihr zorniges Flüstern und ihr Wutgeschrei noch heute erklingen sollen. Aus Rache hat sie geschworen, die geheimsten Arkana ihrer göttlichen Geschwister zu verraten, sollte je ein Wesen ihren kalten Karzer erklimmen. Und so kommt es, dass nicht nur die Geweihten des Namenlosen bis heute nach ihres dunklen Herrn 'Kalter Braut' suchen ...

Der Asainyf

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

—Graf Orsino vom Falkenhag nach seinem Bjaldorner Bußgang, 26 Hal

Mitten auf dem *Firunsfinger* nördlich der Nebelzinnen glitzert das Eismassiv des Asainyf am Winterhorizont. Der gewaltige Berg erstreckt sich über eine weitläufige Nordflanke mit scharfen Kanten, während der eisneblige Gipfel im Süden an einem meilenhohen Gletscherbruch abfällt. Wie eine Lanze liegt er in der verwitterten Firnwildnis und scheint sich doch zu bewegen: Frühere Pilgerberichte sprechen von einem weit kleineren Höhenzug, und bisweilen fährt ein Knirschen durch das Monument Firuns, als würde er weiter gen Himmel sprießen. Vielleicht handelt es



sich – wie manch Geweihter des Firun erzählt – um eine jener Eisklingen oder Pfeilspitzen, die der Winterkönig für die Letzte Schlacht am Ende aller Zeit aus dem kalten Element schlägt, so wie sein Bruder Ingerimm in der Charyptik das Schwert des Südens schmiedet.

Der Asainyf soll jener Ort sein, an dem sich Firun den Thorwalern oder Fjarningern vor Epochen offenbart hat, weswegen ihn beide Völker bisweilen als 'Alten vom Berg' umschreiben. (Den Mittelländern ist er dagegen erst seit der Entdeckung der Eisigen Stele an der Pandlariilmündung bekannt.)

Noch immer ist der kaltgebetete Gipfel Ziel für gottesfürchtigste Pilger und Bußgänger, die alle Hoffnung haben fahren lassen. Wer den Aufstieg wagt, entledigt sich langsam all seiner Kleider, heruntergerissen vom Willen, sich ganz dem Urteil des Wintergottes zu stellen, oder fortgeweht von eishauchenden Geistwesen. Nackt und blau angelaufen erreicht man zitternd die verborgene Bergspitze, achtet nicht auf die Leiber der Erfrorenen, sondern richtet seinen Blick nur auf jenen Thron aus Eiszapfen inmitten der ihn empfangenden Kälte.

Während der Pilger erfriert, flackern Visionen in seinem Geist, und er vernimmt das rauhe Grollen eines Eisbären. Nur jeder Dritte erwacht von Ifirns Kuss berührt wieder rechtzeitig und flieht den kalten Ort, alle anderen beenden hier ihr diesseitiges Dasein. Der Überlebende ist oft erfüllt von einer Berufung, einem Schattenbild gleich Eisblumen am Fenster, das ihn zu neuen Taten drängt.

Die Eiszinnen

Wie eine von Frost zerfressene Mauer aus Erz erheben sich die Eiszinnen zwischen Grimmfrostöde und Blauem See steil in das Reich der gefrorenen Wolken. Hochfliegende Horndrachen könnten erkennen, dass sich diese massive Urgesteinkette leicht geschwungen auf einer Länge von 300 Meilen in ostwestlicher Richtung von der Bernsteinbucht bis in die nördliche Brydja erstreckt, wo sie in die Tafelhöhen der *Cor-Berge* übergeht, die bereits tief in Nagrachs Äonenfrost liegen. Doch die Menschen sehen nur eine kalt schimmernde Zackenlinie, die stumm die Grenze zu Firuns Reich markiert. Jeder, der an Frisund oder Alavisee die Eiszinnen aus der Ferne zum ersten Mal sieht, verharrt vor Staunen, um den blaugrau, rostbraun und blassviolett schimmernden Gebirgshorizont zu betrachten, der Tausende von Schritt – mühelos die Nebelwolken hinter sich lassend – aus der flachen Nivesensteppe ragt.

Märchen der Küstensiedlungen sprechen davon, dass die schwanengleiche Ifirn diese Berge aus Eiszapfen gefertigt habe, damit sich die brausenden *Blizzards* ihres Vaters an ihnen brechen und nicht die Dörfer heimsuchen. Die rothaarigen Karenreiter sprechen dagegen von *Rilaukaän*, den Zähnen des Himmelswölfes Reißgram, hinter denen gleich sein Rachen lauert. Lange Zeit glaubten alle Gelehrte mit den Eiszinnen den Rand der Weltenscheibe vor sich zu haben, bis Bastan Munter vor über 300 Jahren auf der letzten Reise vor seiner Guldlandexpedition diese Theorie widerlegte.

Vor dem Wall der Eiszinnen ist der Dauerfrostboden von Blasen und Pocken durchsetzt, zwischen denen Schneehasen huschen. Abrupt türmen sich Schutthalden aus verwitterten Steinen auf, feucht oder kristallin glänzende Hänge haben vom stahlblauen Himmel Besitz ergriffen. Jeder Schritt hallt von den Bergwänden wider. Keine tausend Schritt über dem Meeresspiegel hüllt Eis das Gebirge in einen niemals schmelzenden Panzer: Gletscherabbrüche und geschlängelte Endmoränen fallen über 30 Schritt lotrecht ab und verhindern ein Weiterkommen. Talgletscher schieben sich durch Trogtäler hinab und bilden ein weiß-blaues Gewirr aus Gletscherspalten, Reifsprüngen und Schmelzwasserseen, immer wieder durchsetzt von rotgrauem und schwarzem Gestein. Bekannt ist der zehn Meilen lange Gletscher *Deredonsfirn*, wo der Grangorer Kaufmann Deredon – wer schmökerte nicht in seinen Reiseberichten? – vor 20 Jahren sein mit Eisobelisken geschmücktes Grab fand.

Majestätisch erheben sich aus den Firnfeldern die Gipfel der Eiszinnen: Mit über 6.000 Schritt Höhe gehören sie wie Ehernes Schwert, Raschtulswall, Regengebirge, Maraskankette und Firnklippen zu den höchsten Gebirgen Aventuriens. Giganten aus Gneis und Granit, die die Menschen des Nordens kaum mit aussprechbaren Namen zu beleidigen wagen.

Einer der höchsten Berge, der *Aschezinken*, ist jedoch nicht weiß, sondern schon von weitem als tiefschwarz zu erkennen: Er ist von einer schritthohen Rußschicht überzogen, die unerklärlich am Eis klebt. Die Nivesen, die ihre Leichen verbrennen, behaupten, dorthin wehe die Asche all der Toten, die es nicht wert sind, auf der Ewiggrünen Ebene des Jenseits zu weilen. An seinen Wurzeln findet man die Spieße von *Kharrtak*, dem Kultplatz der Weißpelzorks und Refugium Uigar Kais. Die aberwitzig steil aufragende *Honuks Leiter* entspringt ebenfalls einer Nomadensage, in der der junge Honuk eine lange Leiter bauen wollte, um Liskas tote Kinder aus dem Madamal zu holen.

Nur hier und da dringt ein glutroter Feuerschein durch die zahllosen Nuancen des Schnees: Ein halbes Dutzend großer Feuerberge lässt die Eisdecke regelmäßig erzittern und verursacht kataklysmische Eisstürze, die im Kosch ganze Bergdörfer vernichten würden. Die Lohe aus den Gebeinen Sumus erleuchtet nächstens gewaltigen Fackeln gleich klobige Bergzüge, lässt als flüssige Feuerströme ganze Eistäler verdampfen oder wird als glühende Brocken meilenweit bis auf den Blauen See geschleudert. Sechseckige Basaltmonolithen ragen Gletscher spickend aus dem Schnee heraus oder bilden skurrile Treppengewinde und schwarze Stufenlandschaften. Schwefel leuchtet gelb an den rauchenden Hängen und wird bisweilen von Dienern Gloranas gesammelt.

Von Farlorn aus zu sehen sind der Teufelstisch – wohl benannt nach der Feurdämonin Taifele – und der Greipnirtobel. Diese beiden mächtigen Tafelberge gelten oft als gefangengesetzte Eisriesen Firuns (bei den Firnelfen dagegen als Urzeitdrachen), die bei ihren Befreiungsversuchen alle paar Jahrzehnte mit ungezähmtem Zorngebrüll feurigen Atem und kochendes Blut ausstoßen. Dieses Blut von Sumus Kindern – auch am Leib des Raschtul und auf den Zyklopeninseln kann man es zuweilen fin-



den – erkaltet zu schwarzem Kristall, Obsidian genannt, den die Druiden gerne für ihre Dolche verwenden.



Bei diesen reichhaltigen Vorkommen findet man auch eine ölig glänzende Felsgrube, die man ängstlich *Svatkerbe* nennt. Wer mag hier in der Eiswildnis einst quaderweise scharfkantiges Vulkanglas gebrochen haben? Und warum sehen die Meißelpuren eher wie Bisse von rundmäuligen Raspelzähnen aus?

Nördlich davon quillt schon seit Menschengedenken der *Malmarsguss*, ein nie endender Magmastrom, aus einer rauchenden Kluft und wälzt sich gut vierzig Meilen – oft rotflüssig, selten als unterirdischer Fluss unter erkalteter Stricklava – bis ins Meer.

»Wir können nur mutmaßen, was jene beiden Riesen damals in den Gigantenkriegen verbrochen haben müssen – von ihrem Sturm auf Alveran abgesehen. Denn ihre Gefangenschaft dauert ungnädig an, wiewohl die Schöpfung heute jeden Verbündeten brauchen könnte. Wir wissen, dass die Götter und Giganten gnadenlos gegen alle – selbst die Ihren – vorgehen, die sich mit den Mächten der Niederhöhlen einlassen. Dutzende von solchen Erzfevlern liegen gebunden oder vernichtet für alle Äonen, die da kommen werden – so künden es uns die obskuren Schriften. Doch in jenen Tagen war der Sternewall wohl noch ungebrochen und bewahrte die *Pancreatio* in Voll-

kommenheit, die schlimmsten Feinde der Götter waren – ich lasse meinem Geist freien Lauf, o Göttin – noch sie selbst. Vielleicht ist es einfach das Unmaß des Zornes der damals noch jungen Götter, die damals ja mehr als einen Giganten sogar erschlugen? Vielleicht ist es der Groll solch urgewaltiger Giganten wie INGerimm und FIRun, ein äonenlanger Zwist unveröhnlicher Elementarmächte, der die Reifriesen heute noch hält? Vielleicht gab es schon vor Mada, Satinav und dem Namenlosen Unsterbliche, die die von LOS gesetzte Grenze nicht akzeptierten und mit dem unfassbaren Draußen tändelten?«
—Anmerkung Haldanas von Ilmenstein, Magisterin der Magister, zur Geheimen Hesindianischen Mythologie (Frg. II, V. 74 – 77)

Leben sucht man in den vereisten Zinnen fast vergeblich: Nur Krustenflechte überzieht Gneis und Granit ockerfarben. Yaks und Mammut zieht es hier einmal jährlich zu einer Höhle, in der sie Salz brechen. Ein Elfenbeinjäger, der – vermeintlich auf der Spur des Mammutfriedhofs – den Tieren folgte, wurde Jahrzehnte später an einem Gletscherabbruch gefunden: von Salz überkrustet und ohne einen Tropfen Wasser im gefrorenen Leib. Kristall-Libellen aus Glorania sollen im Nährgebiet des Inlandeises ihre Eier ablegen.

Die einzigen dauerhaft ansässigen Großtiere sind Riesenalken, die auf schmalen Graten und bröckelnden Spalten horsten. Ihr Gekrächze ist weit bis in Grimmfrostöde und Brydja zu hören, wo sie mit gezielten Steinwürfen – bisweilen sogar noch glosenden Lavabrocken! – auf die Jagd gehen. Gletscherwürmer gibt es allenfalls als Larven, die sich in verharschte Wände eingraben und jahrelang regungslos auf Beute lauern.

Taifelel – Die täuschende Flamme

»Welch ein Wunder wird uns offenbar! Firunskälte steckt in unseren Gliedern. Ingerimm selbst errettet uns vor dem Eisestod, indem er uns diesen feurigen Geysir sendet. Niemals hätte ich vermutet, dass hier, so fern der feurigen Berge der Wilden Zwerge, Ingerimms flammende Schlote unsere Rettung werden.«

—Aus dem fast vollständig verbrannten Buch der Schlange des Hesinde-Geweihten Cordovan Tharent. Fundort: inmitten einer fingerdicken Ascheschicht von exakt 5 Schritt Durchmesser, ca. 40 Meilen nordöstlich der Eiszinnen.

Taifelel, Dämonin aus dem Gefolge Agrimoths und Namensspenderin für elementare *Feuertüfelchen* und den Vulkan *Teufelstisch* in den Eiszinnen, erscheint bisweilen in Gestalt von verlockend warmen Feuerfontänen oder Lavaaugen. Vor Kälte Bibbernde scharen sich, ohne zu merken, dass das dämonische Feuer sie nicht wärmt, um die vermeintliche Rettung. So erfrieren sie, ohne dass es ihnen bewusst ist, und wenn die Dämonin ihre toten Körper frisst und ihre Seelen verbrennt, ist es zu spät für einen Hilferuf zu den Göttern. Irgend etwas scheint die Dämonin an die Feuerschlünde des Teufelstischs zu binden – und vielleicht ist dies gut so, denn wer weiß, ob sie in die siebte Sphäre zurückkehren oder auch an anderen Orten Deres ihr Unwesen treiben würde, wenn man sie befreit ...

Beschwörung: +25

Beherrschung: +25 (derzeit nur in der Nähe des Teufelstischs möglich)

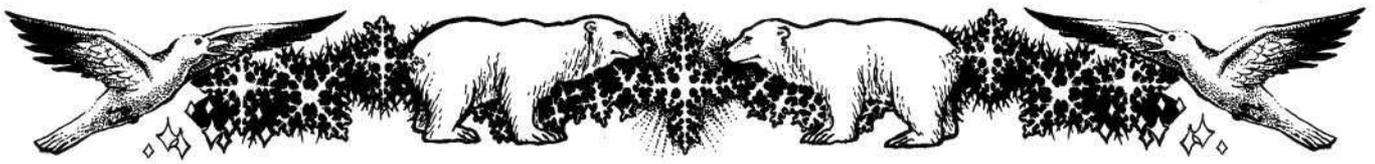
Wahrer Name: unbekannt **Dienste und Kosten:** Manifestation 33 ASP, Angriff 27 ASP **Besondere Eigenschaften:** Existenz

MU 21 **AT** * **PA** 0 **LE** 66 **RS** 0

TP ** **GS** 4 **AU** unendlich **MR** 21 **GW** 20

*) Normalerweise agiert Taifelel nicht. Sie wartet lediglich, bis das Opfer in ihrer Umgebung erfriert, bevor sie seinen Körper verbrennt. Wird sie jedoch angegriffen, so reagiert sie mit dämonischem Feuer, indem sie die Temperatur ihrer Umgebung schlagartig verändert. Da es dämonisches Feuer ist, das sie erzeugt, wird seine Wirkung erst ab der zweiten KR wahrgenommen. D.h. der Held kann erst ab der zweiten KR reagieren.

**) Bis 1,5 Schritt 2W20+2 TP/KR, 1,5 bis 3 Schritt 1W20+1 SP/KR, 3 bis 5 Schritt 2W6 SP/KR



Turbulent ist es dort, wo heiße Quellen blühende Täler unter einer Dunstglocke zaubern: Sie schaffen Sintertreppen und atemberaubende Schwefelkaskaden, in denen sich das meist untrinkbare Wasser in einen schillernd bunten See stürzt, wo sich rote Feuermolche wärmen. Unzählige Mücken schwirren umher, gelbes Wintergras und fleischige Brombeersträucher kämpfen um jeden Rechtspann. Schneehuhn und Eisfuchs geben sich im Dampf ein Stelldichein, selbst die wilden Weißpelzkarene sammeln sich hier, stets auf der Hut vor Widderhyänen.

Die einzigen, die den Gletschern etwas abgewinnen können und sie zudem noch zu atemberaubenden Kunstwerken formen, sind einige Firnelfensippen, die Alkeneier sammeln. Doch es sind weniger geworden, seit der Frostschatten aus dem Osten bis in die Eiszinnen reicht. Häufiger findet man von Erdbeben oder marodierenden Weißpelzorks zerstörte Eispaläste. Irgendwo liegen auch die Eingänge zu Murkhall, dem Königreich der Wilden Zwerge. Menschen verschlägt allenfalls die Suche nach gemutmaßten Schätzen wie dem Polardiamant, der hier in einer Grotte zu finden sein soll, in die Eiszinnen.

Nagrachs Finger stecken tief in den gesplitterten Eisbergen, und dämonischer Blutharsch ersetzt ab der Höhe des Ostufers vom Blauen See immer mehr das elementare Eis, je weiter man nach Osten klettert.

Am Ostrand der Zinnen haben habgierige Sammler – gewissenlose Eisseglerpiraten aus Gloranas Reich – ein Lager aufgeschlagen, das bis zu einem Dutzend (zum Teil erbeutete) Eissegler beherbergt. Über die Steinverschläge, grellbunten Segel und Eishütten herrscht der Fahle Haggard, dessen Leib seit einem borbaradianischen Zauberunfall keinen Sprengel Farbe mehr aufweist.

Die Cor-Berge (Alaani: *cor* = Fels) sind fast senkrecht aufragende Tafelberge aus Urgestein von bis zu 300 Schritt Höhe und erstrecken sich auf 70 mal 12 Meilen Breite bis zur Quelle des Lamsen, wo Granit und Basalt gebrochen wird. Die einst grünen Hügel sind nun vom Tränenfirn Nagrachs überzogen. In

den Ruinen des Ortes Cor, früher eine Pelzhandelsstation, leben nach vielen Überfällen keine 40 Menschen mehr. Eine gänzlich aus Basalt geschlagene Schlangenskulptur – gut 100 Schritt lang, begehbar und bei den Norbarden ein Hesinde-Heiligtum – war vor zwei Dutzend Jahren das Domizil des üblen Zauberers Olachtai, der das Herzogtum Paavi mit Riesenalken bedrohte. Seit einiger Zeit ist die Steinschlange jedoch aus ihrem Tal verschwunden.

Murkhall

Vorhänge von Eiszapfen und simple Felsfallen schützen die wenigen Zugänge zum unterirdischen Reich von Murkhall, das verborgen inmitten der Eiszinnen liegt. Die scheinbar überdimensionierte Zwergenbinge der *Wilden Zwerge* (siehe S. 61) ist seit König Tafka Heimat der nördlichen Brobim. Hinter dem *Mosaik der rundstrahlenden Flamme* stößt man das Portal zur Haupthalle auf, deren Wände von mehreren schimmernden Galerien gesäumt wird, die zu den Behausungen der einzelnen Sippen führen.

Beim Schlackenschmied, Tavernenwirt oder Pilzbäcker hört man vom ewigen Streit mit Goblins und Steintrollen in den unterirdischen Wäldern, den Wassereinbrüchen in den höheren Stollen, dem Kindersegen manch einer Brobaxa oder Sagen über das 'Große Milchmeer' in den Tiefen Deres. Phosphorpilz oder Lavafälle erleuchten die tiefen Gelasse. Der durch ein Erdbeben halb eingebrochene Thronsaal ist verlassen, statt dessen findet man den vom Zipperlein geplagten König Gafka unter einem Goldpilz liegend, wo er jede Nacht in den Schlaf gesungen werden muss.

Östlich führen Stollen zur *Bastion von Gallotep*, wo sich einige Brobim unter der Führung eines Erzgeoden gegen das Eisreich der Hexe Glorana stemmen, Anschläge auf das 'Drachenwerk' der Yash'oreel-Eisnadeln verüben und Lager von Weißpelzorks ausheben.

Die Grimmfrostöde

Zwischen dem nagrachschen Eis in der Brecheisbucht und der Bernsteinbucht erstreckt sich die Grimmfrostöde – ein Gebiet gut halb so groß wie das Bornland, und zum größten Teil mit ewigem Eis bedeckt. Das zerklüftete Hochland ist das kälteste Gebiet des aventurischen Kontinents (sieht man vom Nagrachsreich ab), in vielen Senken herrscht im Winter tatsächlich Grimmfrost vor.

Die steile Küste ist vor allem im Westen kaum zu erklimmen. Nur im Abstand von zehn Schritt gibt es kleinere Vorsprünge, gerade groß genug, dass die winzigen Ifirnspeifer darauf ihre Nester errichten können. Die Flüsse, die hier münden, stürzen über gewaltige Fälle mehrere hundert Schritt hinab ins Meer. Gewaltige Gletscher schieben sich über hundert Meilen aus der Mitte der Öde bis hin zum Meer und treiben gewaltige Moränen

vor sich her, die bis zu hundert Schritt hoch sind und wandern den Bergen gleichen. Das Eis hängt über die Steilwand, bis der Gletscher schließlich kalbt und Firuns Element in solch großen Blöcken in die Fluten stürzt, dass die entstehenden Wellen jedes Schiff im Umkreis von 10 Meilen verschlingen würden. Die Bewohner der Küste, die Firnelfen, die vom Fisch- und Robbenfang leben, kennen die wenigen versteckten und verschlungenen Kletterpfade, die hinab zum Meer führen. Sie wissen aus jahrhundertelanger Erfahrung auch, wann die Gletscherwehen einsetzen und der Firnstrom einen Eisberg gebiert – eine überlebenswichtige Kenntnis. (Deshalb ist es nicht verwunderlich, dass die Völker des Nordens ungleich mehr Wörter kennen als wir, die die verschiedenen Spielarten von Eis und Schnee exakt beschreiben.)



Was man in den Tiefen der Gletscher finden kann, davon zeugen die untenstehenden Berichte, die von der Kaiserlich-Derographischen Gesellschaft gesammelt wurden:

»... Wir stiegen in das Labyrinth aus kreisrunden Röhren. Das Licht, das zunächst noch milchig weiß durch das klare Eis fiel, wurde mit zunehmender Tiefe schwächer. Beeindruckt hat mich das Ebenmaß, mit dem sich die Tunnel in das Eis bohrten. Als hätten sich hier riesige Maden hineingefressen, dachte ich noch, doch da hörte ich schon ...« (An dieser Stelle wird die Schrift leider unleserlich.)

»Die Öffnung der Höhle war durch armdicke Eiszapfen, die wie die Gitterstäbe eines Käfigs von der Decke bis zum Boden reichten, verschlossen. Als wir mit der Laterne das hintere Ende des Ganges ausleuchteten, entdeckten wir ein menschliches Gerippe.«

»Über die Eistrutsche gelangte wir auf den Grund der Spalte, und was wir dort sahen, verschlug uns den Atem: ein Palast, wie ihn kein Baumeister schöner zu errichten verstanden hätte. Blauweißes Licht sickerte durch die Eisdecke in die ebenmäßigen, sechseckigen Kammern, zusätzlich erhellten Gwen-Petryl-Steine, deren Schein sich in den Wänden tausendfach widerspiegelte, die Gemächer. Betten, Tische, fein gedrechselte Stühle: alles war aus Eis. Prismen aus Firuns Element mit einem Licht dahinter warfen Tsas Farben an die Wände.«

»Ich tastete mich vor bis hinter die Eiswand, die ein wenig Schutz vor den Gewalten des Sturms bot. Als ich die schmerzenden Augen öffnete, blickte ich direkt in das Gesicht einer jungen Elfe, einen Schritt vor mir, im klaren Eis eingeschlossen.«

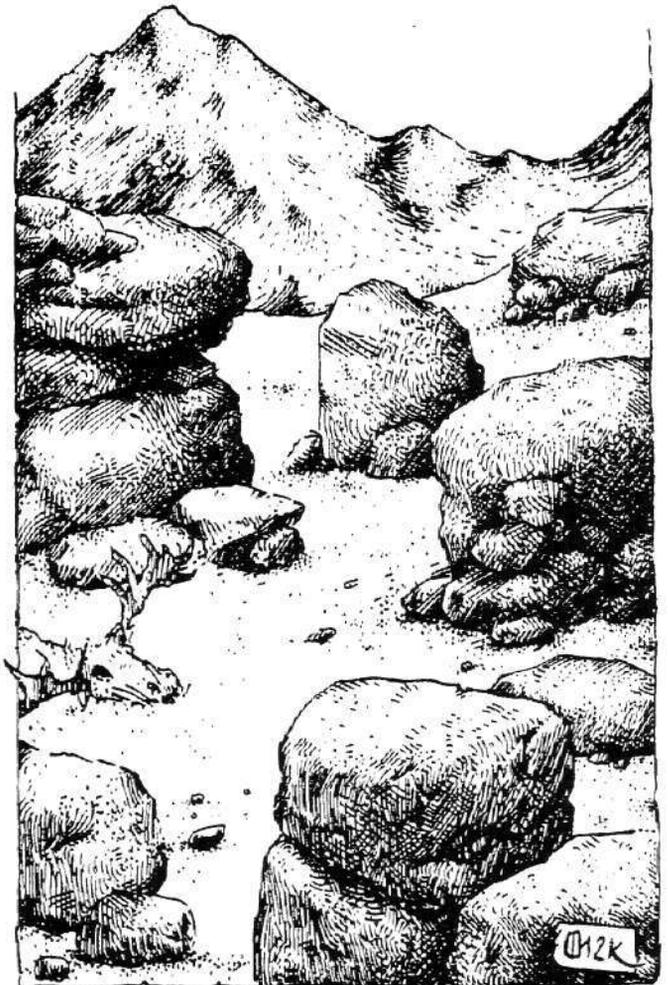
Im Innern der Grimmfrostöde gibt es Täler, die bar jeden Eises sind. Die Wolken schneien sich in den umgebenden Bergen ab, so dass hier kein Niederschlag fällt. Das dunkle Gestein dieser Senken, die von der Last früher vorhandener Eisschichten oft bis unter den Meeresspiegel gedrückt wurden, nimmt Praios' Strahlen an und erwärmt die Fallwinde, die die Hänge hinabziehen, um in der Mitte des Tales aufzusteigen und zusätzlich jede Wolke zu verscheuchen, die sich doch einmal über die Berggipfel wagen sollte. Dadurch, dass sich die Luft erwärmt, trocknet sie auch aus, so dass es in den oft mehrere Quadratmeilen großen Senken nicht einen Fingerhut voll Wasser gibt. Hier ist es trockener als in der tiefsten Khôm. Gletscher haben zudem zu früherer Zeit hausgroße Findlinge abgelagert und ein Labyrinth geschaffen, in dem man sich nur zu leicht verirren kann und aus dem man dann niemals wieder hinausfindet. Gerät man ohne Trinkwasser in solch ein Tal, verdurstet man binnen kurzer Zeit, zumal der stete Wind den Körper zusätzlich austrocknet. Welches Schicksal demjenigen bevorsteht, der sich hier verirrt, zeigen die ausgedörrten, mumifizierten Tierkadaver, die man hier unten finden kann (in der Trockenheit findet auch keine Verwesung statt).

Erwähnt werden soll noch, dass sich inmitten der Grimmfrostöde Landstriche finden, die aufgrund der umgebenden Vulkane

und Geysire so stark aufgewärmt werden, dass sich hier eine Vielfalt an Pflanzen und Tieren hält, wie man sie sonst nur aus den Dschungeln des Südens kennt. Leben gibt es auch in den Tälern der vielen unbenannten Schmelzwasserbäche, die bald nach ihrem Ursprung zu reißenden Flüssen anwachsen. Hier taut das Eis im Sommer auf und gibt Gräser, Moose und niederes Gehölz frei, das die Lebensgrundlage von allerlei jagdbarem Wild bis hin zu Mammut und Mastodon darstellt.

Gloranas Häscher

Die Häscher aus Glorania stoßen immer weiter gen Norden vor. Von ihrer Basis im Osten der Eiszinnen kämpfen sie in der Grimmfrostöde erbitterte Gefechte mit den Elfen von der Sippe der Tränensucher und halten Ausschau nach menschlichen und natürlichen Rohstoffen, um sie in das verderbte Eisreich Gloranas zu bringen. Kostbarer noch als Sklaven sind Informationen, die sie an Glorana und andere Heptarchen verkaufen. Mancher Nekromant würde seine Seele opfern – wenn er es nicht bereits getan hätte –, um Zugang zu den gewaltigen Höhlen zu erlangen, in denen die Fjarninger ihre Toten einfrieren. Die maraskanische Skrechu würde Glorana einige interessante Kreaturen dafür anbieten, dass diese ihr einen Weg zur Zitadelle des Eises





bahnt. Obwohl Glorana selbst nicht im Traum daran denken würde, könnte einer ihrer Späher oder Höflinge versuchen, sein Wissen zu verkaufen. Exemplarisch seien hier zwei dieser 'Jagdtrupps' vorgestellt, denen die Helden im Norden begegnen können.

Jaslaw Bärenod und Thisdane Alwinnen

Thisdane Alwinnen ist als Alchimistin und Sumulogin im Auftrag Gloranas unterwegs. Ihr und ihren Begleitern obliegt es, nach Rohstoffen und guten Plätzen zur Theriak-Förderung zu suchen. 'Offiziell' ist sie dem ehemaligen bornländischen Hauptmann Jaslaw Bärenod vorgesetzt, doch die militärischen Belange interessieren sie ebenso wenig wie die Sklavenjagd des Hauptmanns. Ihr Interesse liegt allein auf alchemistischem Gebiet, die Suche nach geeigneten Theriakquellen betreibt sie nur nebenbei. Viel mehr interessieren sie Schwefel und andere Minerale der Vulkane in den Eiszinnen, die unterirdischen Höhlen der Wilden Zwerge, der Bernstein des Nordens oder die Gerüche um Enduriumfundstätten auf dem Meeresgrund.

Jaslaw gebietet über ein Dutzend Krieger, Fährtenleser und Sklaventreiber. Neben einer Handvoll Begleitern zu Fuß oder auf von Schneedachsen gezogenen Schlitten führt die Gruppe noch ein besonderes 'Gefährt' mit sich: Drei Firunsbären ziehen eine Plattform von mehreren Schritt Durchmesser, auf der sich eine Hütte befindet. Wie eine kleine Burg, an deren Ecken eisige Gargylen lauern, bietet sie Jaslaw und Thisdane Quartier und Schutz vor den Schneestürmen, obendrein enthält sie ein komplett eingerichtetes alchemistisches Laboratorium.

Dukor Dreihand und Gloranas Greifer

Dukors Aufgabe ist es, die Grimmfrostöde zu erkunden, Sklaven zu beschaffen oder Krieger und Kriegerinnen der Fjarninger oder Weißpelzorks anzuwerben. Dass diese Mission nicht einfach zu erfüllen ist, hat er bereits mehrfach schmerzhaft spüren müssen. Es interessieren sich nur wenige Weißpelzorks oder Fjarninger für die Verlockungen des Goldes, das er ihnen verspricht. Ein großes Problem sind auch seine Gefolgsleute; oft kommt es zu Streitereien zwischen 'seinen' Fjarningern und jenen anderer Sippen. Neben seiner Mission für Glorana betreibt er die Suche nach 'Nagrachs Erstarrtem Wams', von dem ihm ein Gefangener in Paavi berichtete (siehe S. 68).

Mit sich führt der Hüne, der seinen Beinamen dem virtuosen Umgang mit dem Anergaster verdankt, vier abgerichtete Paavi-ane (Werte siehe **Bestiarium Aventuricum**, S. 104).

Dukor legt größten Wert auf Mobilität. Er und seine Greifer sind erfahren im Umgang mit dem Eissegler. Schneller als erwartet sind sie zur Stelle, greifen an und ziehen sich wieder zurück, um den nächsten Schlag zu planen. Dukors größter Triumph ist sein Eissegler. Gezogen wird das silberbeschlagene Gefährt, das auf elfenbeinernen Kufen fährt, von zwei leibhaftigen Werwölfen, die Dukor mit seiner silbernen Peitsche und mit silbernen Ketten gefügig gemacht hat.

Rätsel im Eis

Die Orgel der letzten Melodie

»Zärtlich schmeichelt der Wind um Saiten aus Eis. Zornig bläst er in turmhöhe Orgelpfeifen, und sanft streichelt er eisige Klangkörper. Stets schweben Töne wie Vögel in der Luft. Sie umkreisen deine Gedanken, und das Eis spricht eine Melodie des Friedens. Kannst du sie hören?«

—Firnelfe Ohaia Kristalltau

Meisterinformationen:

Seit Jahrhunderten erschafft und formt eine Gruppe Firnelfen aus Eis ein Instrument, wie es Aventurien noch nicht gesehen hat: halb Harfe, halb Orgel soll es eines Tages 'die letzte Melodie' singen. Ein Lied des Friedens und der Harmonie, das sich seit Jahrhunderten immer wieder gegen neue Bedrohungen wendet: Nachtalben, Frostwürmer und Nagrachs Wirken. Wenn sich die Bedrohungen änderten, wurde auch das Instrument angepasst, um das Lied entsprechend zu formen. Jedesmal wurde das Spiel komplizierter und undurchschaubarer, selbst für die Erbauer. Inzwischen haben sich die Melodie und ihr Instrument verselbständigt – in dieser Reihenfolge. Vielleicht ist es nur Zufall, dass sich hier Nagrachs Kälte weniger schnell ausgedehnt hat, aber es mag sein, dass das Lied bereits seine Wirkung entfaltet ...

Vielleicht entsteht hier ein weiteres Sanktuarium gegen Glorania. Aber was mag geschehen, wenn sich Nachtalben oder Gloranier hier einschleichen und beginnen, das Lied zu pervertieren und die Eisorgel für ihre Zwecke zu benutzen?

Das Tal der Herrin

Im Norden der Grimmfrostöde liegt ein verborgenes, durch vulkanische Quellen erwärmtes Tal. Zwischen einem dunkelblauen Gewässer und einer steilen Felswand erstrecken sich Felder, die darauf hindeuten, dass hier zivilisierte Wesen leben. Ein fünf Schritt hoher Steinwall schützt das Gelände, und Öffnungen im Fels deuten auf die Behausungen der Bewohner des Tales hin. Schwarzgewandete Ritter mit Vollhelmen stehen am Torhaus Wacht, über dem eine geflügelte Sonne prangt, und lassen einen jeden herein, der Einlass begehrt – aber niemanden wieder heraus ...

Meisterinformationen:

Hier halten Nachtalben und Harpyien Wache und passen auf, dass Pardona nicht ihre Versuchsobjekte entlaufen. Keiner der Menschen, die hier leben, ist in Freiheit geboren. Seit Generationen züchtet Pardona hier Sklaven für ihre Experimente oder Arbeitssklaven für den Himmelsturm.

Dies ist nicht nur ein Betätigungsfeld für Helden, die Sklaven befreien wollen, das Tal ist auch eine Fundgrube für Gloranas Schergen, die immer auf der Suche nach Menschen für das Eisreich Glorania sind. Auch wenn es den Helden gelingt, hier einzudringen – keiner der vermeintlichen Gefangenen will fliehen. Und wie vermag man etwa 100 Menschen, deren Spra-



che das Wort 'Freiheit' nicht einmal kennt, auf dem langen Marsch durch Eis und Schnee zu versorgen? Vielleicht klopfen die Helden aber auch selbst zitternd an das Tor, weil sie sich hier eine sichere Bleibe vor einem Schneesturm oder verfolgenden Weißborkhorden versprechen ...

Schirr'Zach

»Plötzlich wurde es kälter, un' du hörst von den hohen Eisklumpen so'n Knarren, wie altes Holz, das arbeitet. Gisbur sagte irgendwas, aber ich hörte es gar nicht: Hinter dem Eisbogen sah ich gefrorenes Höllenwerk. Halbdurchsichtig und trocken glänzend reiheten sich da Statuen aus Eis, standen einzeln umher, lagen zerborsten über Steinen, bildeten komische Kreise und Ecken oder waren zu so Pyramiden aufgetürmt, in denen sich das wenige Sonnenlicht brach. Das waren vereiste Menschen! Viele trugen ihre Pelze, einer noch mit dem Brannt in der Hand. Da waren Walfänger mit überraschtem Blick, Jäger mit erhobener Waffe, Feuerschöp... also Nivesen und sogar ein paar von den Spitzohrigen, große Wollkerle und 'ne Handvoll Zwerge. Ich weiß nicht, Hunderte waren es bestimmt. Gisbur redet plötzlich von schwarzem Glänzen und Gold am Ende des Tals und wetzte los, doch da kam auch schon dieses Gebrüll – ach, was red ich, es hörte sich eher an, als ob ein Feuerberg auf einen Gletscher kotzen würde – und dieser zehn Schritt lange Schatten fiel über das Tal. Da bin ich so gerannt, dass ich meine Schneeschuhe verlor – und den Gisbur gleich mit. Firun sei's verflucht, aber ich denke, jetzt wird er es wohl recht kühl haben ...«

—Bericht des Goldsuchers Jelskrem, Oblarasim, 19 Hal

Meisterinformationen:

Im Südwesten der Grimmfrostöde liegt das Domizil des Frostwurms Schirr'Zach, der bei den Nivesen als Ältester und Mächtigster seiner Rasse gilt. Der Talkessel ist 'bewacht' von Hunderten von Zweibeinern, die der Drache in klirrende Eisplastiken verwandelte und hier als Trophäen aufstellte. Meist trugen seine Opfer schwarze Gegenstände – eine verrußte Fackel, Obsidianschmuck, dunkle Flaschen oder schwarzes Leder –, die er dann sogleich seinem Höhlenhort hinzufügte. Hier findet sich unter allerhand Tand auch ein boronisches Basaltdiadem, die zum Glück ungeöffnete Ampulle der Dunkelheit und gar ein nachtalbisches Enduriumschwert.

Schirr'Zach ist mit 10 Schritt Länge deutlich größer als seine Artgenossen, seine Intelligenz reicht immerhin an die von Menschen heran, und seine Zauberkünste zur Beherrschung von Eis sind immens: NIEDERHÖLLEN EISGESTALT nennen die Gildenmagier die verschollene Eisvariante von GRANIT UND MARMOR. Die Kälte um den Wurm herum ist so unerträglich (Namenlose Kälte), dass selbst seine Augenhornhaut alle drei Tage nachwachsen muss, um nicht zu vereisen.

Manchmal stellt er seine Statuen zu kunstvollen Gebilden zusammen, bildet aus ihnen gegeneinander antretende Truppen oder kegelt sie auch gelangweilt mit einem zwei Schritt durchmessenden Schneeball über den Haufen.

Unruhe hat ihn aufgrund des Gerüchtes befallen, es gebe in einer Menschensiedlung im Osten eine Menschenzauberin

namens Glorana, die – nein, das darf nicht sein – bereits eine schönere Sammlung als er habe. Ja, er steht kurz davor, dieser Dame mal einen frostigen Besuch abzustatten, nachdem er schon mit ein paar ihrer Schergen seine Sammlung vergrößert hat ...

Schirr'Zachs Werte finden Sie im **Bestiarium Aventuricum** auf Seite 261.

Die Sage von Egils Ende

»Die Fahrt hatte einen guten Verlauf genommen, erst zwei fette Händler, und dann konnten wir noch den Walfänger versenken. Als der Kapitän mit seinem Schiff unterging, rief er noch was zu uns rüber. Zwar verstand ich nichts, doch es hörte sich schon sehr wie eine Verwünschung an. Und nur ein paar Stunden später geschah es. Mit Brausen und Zischen raste eine Windhose auf uns zu, ergriff – so wahr ich hier stehe, das wohl! – Egils Otta und hob es empor. Dann änderte der Sturm seine Richtung und zog hinüber zur Grimmfrostöde. Dort hat er wohl Egil und seine Mannschaft im Eis zerschmettert, zusammen mit der ganzen Beute, die wir auf Egils Otta gelassen hatten, um sie später daheim zu teilen.«

—Augenzeugenbericht des uralten Karven Karvenson, der die Katastrophe im Jahre 57 v. H. von einem anderen Schiff aus beobachtet hatte.

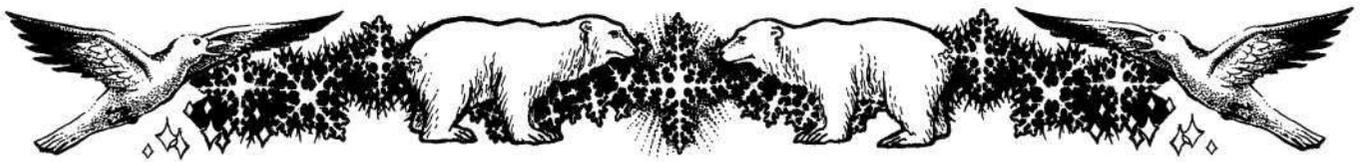
Meisterinformationen:

Einige alte Nivesen und auch die Firnelfen, die an der Westküste der Grimmfrostöde leben, können sich durchaus an den Wirbelsturm erinnern. Auch findet man bisweilen Planken und andere Teile, die eindeutig von einer thorwalschen Otta stammen. Egil selbst und der Schatz, den er mitgeführt hat, wurden aber bislang nicht gefunden. Die Thorwaler führen bisweilen Expeditionen in die Grimmfrostöde durch, um die Gebeine von Egil und seiner Mannschaft zu bergen und standesgemäß zu bestatten, während Abenteurer von eher zweifelhaftem Ruf sich bislang erfolglos auf die Suche nach dem Gold begeben haben.

Die Blume Nurdaban

»Genau im Mittelpunkt der Grimmfrostöde gibt es ein tiefes, lotrechtes Loch, auf dessen Grund sich in der Mitte ein kleiner Weiher findet, der nicht mehr als einen Schritt misst. In der Mitte des kristallklaren Wassers schwimmt ein Blatt, einem Seerosenblatt nicht unähnlich, nur dass es nicht herzförmig, sondern rund ist. In der Mitte dieses Blattes sprießt eine Blume, nicht groß und prächtig, sondern klein, mit behaartem Stengel und einer winzigen, achtblättrigen, weißen Blüte. Das ist die Blume Nurdaban, von der es nur eine einzige gibt und von der ein einzelnes Blütenblatt jede Krankheit zu heilen vermag.

Aber nun gib Acht: Die Blume blüht nur zur Sommersonnenwende, dann, wenn des Herrn Praios' Strahl in das Loch fällt, für eine Stunde. Und wenn du ihr ein Blütenblatt auszupfst, dann sei vorsichtig, denn verletzt du das Blümlein oder nimmst ihm mehr als ein Blatt, dann welkt es und geht ein. Jeder Schnee-Elf weiß, wo du Nurdaban finden kannst, aber er wird es nie, niemals verraten.«



Meisterinformationen:

Obiges Märchen erzählte man sich ursprünglich im Bornland und Svellttal, aber inzwischen hat es seinen Weg über diverse Sagensammlungen bis hinab nach Garetien und Albernia gefunden. Der Name Nurdaban leitet sich vermutlich vom elfischen *nudra'bian* (Leben-Gras) ab.

Obwohl der Ort, wo diese Pflanze zu finden ist, mit dem "Mittelpunkt der Grimmfrostöde" genau beschrieben zu sein scheint, wurde er dennoch bislang nicht entdeckt. Zum einen lässt der Begriff 'Mittelpunkt' mehrere Deutungen zu, etwa den Flächenschwerpunkt oder den Schnittpunkt der größten Ost-West- und Nord-Süd-Ausdehnung. Abgesehen davon lässt sich ein solcher Punkt mit der aventurischen Vermessungstechnik nicht exakt bestimmen, zumal sich die nötigen Instrumente in der extremen Kälte der Öde verziehen und ungenau werden.

Dennoch haben Verzweifelte, etwa reiche Kaufleute, deren geliebtes Familienmitglied an einer unheilbaren Krankheit leidet, schon Expeditionen ausgerüstet, die nach der sagenhaften Blume suchen sollten.

Die Bäreninseln

Nordwestlich der Grimmfrostöde und die Brecheisbucht nördlich begrenzend, erstrecken sich vier Eilande, die seit Menschengedenken den Namen 'Bäreninseln' tragen. Da in ihrer unmittelbaren Nähe einige unterseeische Vulkane aktiv sind und sich auch auf den Inseln kleinere Feuerberge und zahlreiche heiße Quellen befinden, sind die Eilande fast neun Monate im Jahr schneefrei. Ein Umstand, der dafür gesorgt hat, dass sich insbesondere auf den beiden Inseln im Westen eine für diese Breiten üppige Flora und Fauna entfalten konnte. Die Nivesen, die als die ursprünglichen Entdecker der Inselkette angesehen werden müssen und die die vier ständig von Nebelschleiern umhüllten Eilande von West nach Ost auf die Namen *Taarjukar*, *Taanakauki*, *Nuiuleiken* und *Nualauki* taufte (während bei den Nordlandfahrern noch immer von den 'beiden großen und den beiden kleinen Bäreninseln' die Rede ist), behaupten, dass hier seit Anbeginn aller Zeiten der riesenhafte *Bärenkönig* Hofstaat halte. Vielleicht lebt wirklich einer der Tierkönige auf den Inseln. Sicher ist nur, dass auf den beiden großen Inseln *Taarjukar* und *Taanakauki* unverhältnismäßig viele Firuns- und Höhlenbären heimisch sind und dass die Bären zugleich als die gefürchtetsten Raubtiere der Inseln gelten.

Als namensgebend für die Inselkette wird das gigantische, überaus plastisch herausgeschlagene *Felsmonument* dreier aufgerichteter Bären im Südwesten der fast 100 Schritt aufragenden Steilküste *Taarjukars* angesehen, die bedrohlich auf jedes vorüberfahrende Schiff hinunterstarrt. Niemand weiß, wer die Schöpfer der riesigen Felsreliefs waren, denn die Nivesen behaupten stets, die 'steinernen Bären' hätten schon die Insel geziert, als ihre Vorfäter *Taarjukar* entdeckten.

Natürlich ranken sich um die dunstverhangenen Inseln noch weitere Legenden. So heißt es, dass der Schatzmeister von Gel-

dana von Gareth, Schwägerin Kaiser Pervals und Begründerin des Herzogtums Paavi, um 63 v. H. mit ihrer Kriegskasse durchgebrannt sein soll. Es soll ihm noch gelungen sein, den Schatz auf den Bäreninseln zu vergraben, bevor er von einem seiner Häscher allzu voreilig in Borons Reich befördert wurde. Denn seitdem gilt der Schatz als verschollen.

Ebenso hartnäckig hält sich das Gerücht, dass Efferdane Süderstrand, die Tochter des legendären Kapitäns Belisarius Süderstrand, angeblich die Nordostpassage ins Riesland gefunden und die Karte auf einer der Bäreninseln vergraben hat. Auf *Nuiuleiken* hingegen sollen die Dunstschleier am Himmel hin und wieder zu spiegelnden Flächen gefrieren, auf denen dann 'merkwürdige Bilder' von fernen Orten zu sehen sind. Und als sei dies der Merkwürdigkeiten noch nicht genug, wird von *Reelia*, der einzigen menschlichen Siedlung auf den Bäreninseln (siehe S. 46), nur hinter vorgehaltener Hand gesprochen – heißt es doch, dass auf ihren Bewohnern ein unheimlicher Fluch liegt.

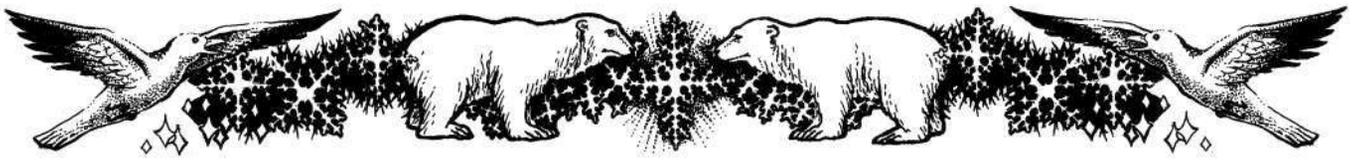
Meisterinformationen:

Neben dem nicht wirklich überraschenden Umstand, dass *Gloranas* Schergen die Inseln – vor allem im Winter – gern als Vorposten auf ihrer weiteren Reise in *Firuns* Reich oder in die *Grimmfrostöde* benutzen, birgt *Taanakauki* seit einem halben Jahr ein neues, beängstigendes Geheimnis. Denn innerhalb einer schwülwarmen, von Schwefeldämpfen erfüllten Klamm befindet sich ein geheimer Außenposten der maraskanischen *Skrechu*. Ihre Diener, drei eigens zu diesem Zweck von ihr ausgesandte *Chimärologen* sowie einige 'eistaugliche' Zwitterwesen, die von diesen inzwischen geschaffen worden sind, bereiten hier eine Expedition zur Zitadelle des Eises vor, die irgendwo in den Weiten der *Klirrfrostwüste* verborgen sein soll. Noch werden die Anstrengungen der *Skrechu* immer wieder von Fehlschlägen begleitet, aber die Schlange von *Maraskan* hat Zeit. Viel Zeit ...

Der Blaue See

Der Blaue See am Nordrand der Tundra ist mit gut 120 Meilen Ost-West-Ausdehnung das zweitgrößte Binnengewässer *Aventuriens*, wird als solches aber kaum gezählt: Das ganze Jahr hindurch ist seine Oberfläche vereist und reflektiert spiegelglatt und eben das Blau des Himmels. Manche Jäger meinen, ein magischer Eiskristall des *Hriosari*, der am Grund des weiten Gletschersees liegt, sei für die nie weichende Eisdecke verantwortlich, andere wollen hingegen unter dem Reif seidigweiße Frostforellen gesehen haben, die bekanntermaßen das umgebende Wasser zum Gefrieren bringen, ohne selbst daran zu sterben. Die Religionen sprechen schließlich verzückt vom gefrorenen Speichel *Reißgrams* oder aber *Ifirns* Glas, in dem sie sich spiegelt, wenn sie ihre Dauen ordnet.

Risse tun sich im Eis nur auf, wenn die Vulkane der Eiszinnen, vor allem der direkt am See aufragende *Teufelstisch*, bis zu pferds-große Brocken glühenden Gesteins auf die Oberfläche niederschmettern. Wo das Ufer schwarz wie Pech ist, fließen Erdenblut



und Lava in den See, lassen das Eis so weit schmelzen, wie der Blick reicht, und reißen gewaltige Brüche in die Eisplatte. Andere Eisspalten soll ein Wesen aus der Dunkelheit des Seewassers hervorrufen: Eine Flutwelle hat einst ein tentakelbewehrtes Monstrum aus Ifirns Ozean in den See gespült, das nun als unsteter Schatten unter dem Eis hinweggleitet. Wahrscheinlich handelt es sich nur um einen hochbetagten Krakenmolch, doch in Frigorn, der einzigen Siedlung am Seeufer, spricht man von 'Tungavik', der vielfachen Zunge, die jeden greift, der sich mit seinem Schlitten auf das Gewässer wagt.

Meisterinformationen:

Das Rätsel um das Wesen im vereisten See können nur Sie lösen, lieber Meister. Wir werden diesen Mythos in Zukunft nicht mehr aufgreifen, so dass er ganz zu Ihrer privaten Verfügung steht.

Wer den See umgeht, kann nivesische Trampelpfade durch die Ausläufer der Eiszinnen oder die flachen Erhebungen im Süden, die Farlornschwelle, benutzen. Am Nordufer lag einst ein prächtiger Eispalast des Firnelfenclans Kristallglanz, ehe ein Eisdrache darüber herfiel und fast alle Elfen tötete. Die traurigen Überreste sind von Schneeverwehungen und jahrealtem Firn bedeckt, doch man erkennt noch immer mächtige Klauenspuren und selbst gefrorene Leiber und jugendhafte Antlitze derjenigen, die ihr Leben ließen. Die Meisterschützin Elodiron Kristallglanz, die die Albernischen Bogner bei der Eroberung Maraskans anführte, gilt als letzte Überlebende des Massakers. Heute sind es vor allem Weißpelzorks und jagende Goblins, die in den umgebenden Hügeln hausen.

Am Nordostufer heult der Wind durch die Felsen der klagenden Ahnen, ein Gewirr verwitterter Felsnadeln, in dem die Nivesen vom Stamm der Lieska-Leddu oder Rauhwölfe alljährlich ihren Pakt mit dem Wölfen besiegeln. Die Schlafkrankheit ist noch das Harmloseste, was heimlichen Zuschauern der schaurigen Zusammenkunft widerfahren kann.

Die Klirrfrostwüste

»Die Götter schleudern in Ihrer Allfurcht und doch weltumspannenden Weisheit Ihre unsterblichen Feinde und unzerstörbaren Unsäglichkeiten zu den hohen und tiefen Ecken und Bögen der Welt: die Meere des Feuers im Süden, wo alles in Asche aufgehen möge, und die Klirrfrostwüste des Nordens, wo alles bis in das letzte Zeitalter eingefroren werden möge.«

—Die Chroniken von Ilaris, *verbotenes Werk einer Hesinde-Sekte in Zorgan und Jergan, um 190 v. Hal*

»Das ewige Eis hält nach unseren Erkenntnissen zumindest ein Drittel Deres in seinem Griff: Der Maraskaner Zendajin berechnete den Durchmesser der Weltenscheibe auf 33.000 Meilen. Vertreter der Kugeltheorie wie der Astronom Brin Tycho postulieren die gleiche Zahl für den Umfang Deres. Unter der weiteren Voraussetzung, Gareth sei das Zentrum Deres – so wie es der Nuntius vorschreibt –

, erwarten denjenigen, der den Nordrand der Welt erreichen will, 15.000 Meilen endlosen Gletscher. Und selbst bei Annahme der Kugelgestalt (und Lage des Äquators Hunderte Meilen südlich von Brabak) wären es noch über 5.000 Meilen bis zum Pol. Dieses Gebiet, gespeist von der unaufhörlich neue Gletscher gebärenden Eiszitadelle, ist die Klirrfrostwüste.«

—Bericht der Kaiserlich Derographischen Gesellschaft, Gareth, 6 Reto

Kaum mehr als Teil Aventuriens wahrgenommen und jenseits allen Festlands erstreckt sich im höchsten Norden über Firuns Meer die Unendlichkeit des Packeises. Das Eis zieht sich im Praiosmond bis etwa 150 Meilen nördlich von Yetiland zurück, doch im tiefsten Winter lässt Firun den Ozean seiner Tochter bis tief in die Bernsteinbucht knisternd zufrieren. Der Verlauf der Packeisgrenze in einem Sommer lässt keine Schlüsse auf den Zustand im kommenden Jahr zu – ein Umstand, der schon so manchem Kapitän zum Verhängnis wurde.

Wer nach Norden segelt, bis das schwappende Pfännkucheneis und immer näherrückende Schollen zum Verlassen des Schiffes zwingen, betritt schließlich bald den aufeinandergetürmten Panzer auf Firuns Meer.

Eisspalten, in denen Raubrobber auf die schwarzgefiederten Boronskuttentaucher lauern, ziehen sich tief durch das gefrorene Weiß. Schnee und Firn verschleiern gefährliche Klüfte, und bisweilen reißt das Packeis meilenweit auf, so dass man nur durch Springen von Scholle zu Scholle vorwärtskommt. Jeder Fehltritt bedeutet einen Sturz ins atemraubend kalte Eiswasser: Selbst wenn man nicht am Kälteschock stirbt, reißt die Nase jedes wärmende Garn in der Winterkleidung an sich.

Bis etwa 1.000 Meilen nördlich des Yetilands durchziehen Wasserinnen das Packeis. Diese Fahrwege mögen auf manchen Segler einladend wirken, doch wehe, es kommt Bewegung in die oft meilengroßen und viele Schritt hohen Schollen. Kein Schiff kann diesen Urgewalten standhalten, es wird ganz, ganz langsam zerquetscht. Bisweilen findet man Planken als stumme Zeugen einer solchen Katastrophe. Der Mannschaft, die sich aufs Eis retten konnte, bereiteten Kälte und Firunsbären bald ein Ende.

Leben gibt es nur am offenen Wasser: Schnaubende Seetigerbullen liefern sich mit Stoßzähnen blutige Kämpfe um Dutzende von Weibchen. Schnatternde Sturmtaucher nisten auf steil aufgeworfenen Eisplatten. Sie alle müssen sich vor Firuns Eisbären in Acht nehmen, die über das ganze Jahr hinweg auf anscheinend festgelegten Routen über das Packeis wandern. Viele Eisbären werden stets von Eisfischen und einigen Möwen als Aasfressern und Opportunisten verfolgt.

Erst gut hundert Meilen hinter der Packeisgrenze, dort, wo das eisige Element nie zurückweicht, verschwinden die Eislöcher nahezu. Das Eis ist hier mindestens drei Schritt dick, womit man vor den gewaltigen Ifirnshaien der Tiefen See sicher wäre. Allerdings geben die Legenden Auskunft darüber, welche Kreaturen hier unter Firuns Element begraben sind, und bisweilen sucht sich ein solches Ungeheuer einen Weg in die Freiheit ...



»Wenn du nach langer Firunsnacht das Farbenspiel eines Sonnenaufgangs über der Klirrfrostwüste und den Perlmutterglanz der Eiswolken erblickst, ahnst du: Diese Gefilde waren nie für das Menschengeschlecht bestimmt. Wenn du zum Himmel blickst, wird dir klar, wie viel schneller dich hier der Tod ereilen kann als in der verfluchten Gor, der brandheißen Khôm oder dem ungezieferverseuchten Regenwald: Uthars Pforte öffnet sich direkt im Zenit, um dich ohne zu zögern aufzunehmen. Es ist so kalt, dass die letzten Sterne frierend vom Himmel fallen und blind auf dem Welteis zerspringen. Du zweifelst selbst an Swafnir, denn kein Wal kann gegen diese Eismassen bestehen. Du bist allein mit dem bitterkalten Universum.«
—Ohm Follker, Skalde der Phileasson-Expedition 14 Hal

Die Klirrfrostwüste – von den Firnelfen als *nafirêona* (etwa: 'ewiges Nachteis', wohl aufgrund der winterlichen Firunsnacht) bezeichnet – ist mal eine brettebene, verschneite Fläche, mal ein Labyrinth aus übereinander getriebenen und umgekippten Eisplatten, mal eine raspelzähnige Weite, als seien schaumgekrönte Wogen binnen Augenblicken gefroren. Die Eisdrift schiebt die Massen bisweilen zu ganzen Hügeln auf (von Yetis als *shummocks* bezeichnet), die in einem geometrischen Muster etliche Rechten überziehen.

Das stete Knacken und Knirschen lässt den Eiswanderer befürchten, sein Untergrund breche ein. Ständig bläst der eisfingrige

Firunsatem von Norden, der im Kleinen mit Pulverschnee rippenartige Strukturen und Sichelmuster auf das endlose Weiß zeichnet, im Großen aber haushohe Schneewächten aufwirft und pfeifende Löcher in das Eis beißt. Die seltsamsten Strukturen sind bis zu dreißig Schritt hohe, löchrige Eisdome, in denen eine monotone Melodie raunt. Dort, wo selbst das Atmen vor Kälte schwerfällt, findet man schmieriges Schwarzes Eis: Steinöl, das irgendwo untermeerisch aus dem Schlick gequollen ist und an der Oberfläche zu bis zu schrittgroßen Klumpen gefror.

Am Himmel treiben graue Wolkenwände von Horizont zu Horizont, immer wieder reißen sie auf, um Sonnen- oder Sternenlicht auf das Eis zu küssen. Die ungebremsten Winde können sich zu Urgewalten steigern und gelten dann als die stärksten Stürme Deres. Was die Firnelfen als *bha'izar* bezeichnen, sind nur verirrte Ausläufer. Auch bei gutem Wetter kann man in die Zugbahn schneewirbelnder Eishosen geraten.

Auf dem Eis wachsen nur Eisflex und Pockenflechten, die man als Rotes Eis kennt. Abgesehen von den bisweilen vorkommenden Eisigelkolonien scheint eine kälteresistente Abart der Riesenamöbe das größte Lebewesen zu sein. Dennoch fand man im Packeis einst titanische Eierschalen und eine zwei Schritt lange, kristallene Schwungfeder, die bis zur Priesterkaiserzeit das Langhaus des Hetmanns der Hetleute in Thorwal schmückte. Geschichten schließlich sprechen nur noch von Gletscherwürmern



sowie dem Basilisk 'Krötenkopp', der vom dem wenig bekannten thorwalschen Siebenstreichträger Orozar Siebenhieb dorthin vertrieben wurde.

Nur wenige Wagemutige und Hesindeverlassene brechen in die weiße Weite auf: Selbst die Eisdiamanten, die in unbezwingbaren Eisblöcken eingeschlossen sein sollen, sind nur vermutete Dreingabe, wenn sich Expeditionen mit Schlittenhunden oder Eisseglern auf die Suche nach Firuns Heimstatt, dem Polar-diamanten, dem Ifirnspfeiler oder der vermuteten Nordwestpassage nach Gildenland begeben. Thorwaler und Nivesen sprechen auch vom Himmelsturm, einer gigantischen Fels Säule, in der pupillenlose Wesen lauern sollen.

Niemand weiß, ob unter dem gewaltigen Eispanzer nicht noch etliche kleinere und größere Inseln oder ein ganzer Kontinent liegt. Das firnelfische 'Lied des Emetiel' dichtet von einem Eisgrab auf solch einer Insel.

Die Kartographin Elya Ords in Riva sammelt wunderliche Dinge, die die Eisdrift nach Süden bis zum offenen Meer trägt. Ihre Kollektion umfasst mittlerweile ein gutes Dutzend kruder, teilweise kristalliner Gegenstände, die offenbar nicht von Menschenhand gefertigt wurden.

Die Eismauer von Lyg

»Zu beiden Seiten zog sich der glasierte Wall schnurgerade, so weit ich blicken konnte. Selbst mit Zauberei bräuchte es für dieses Monument von etwa zehn Schritt Höhe – die Stärke kann ich nicht ermessen – gewiss Hunderte von Lampengeistern. Nachdem ich zwei Meilen weitergefahren bin, erkannte ich ein glitzerndes, offenbar dreiflügliges Portal in der massiven Bastion. Trügten meine Augen, oder stiegen tatsächlich Rauchsäulen hinter der Mauer auf? Ich klopfte, rief und schrie, doch nichts rührte sich jenseits des Walls.

Ich wartete und wartete. Nachts hörte ich gar fremdes Gelächter und bemerkte lichten Widerschein in der Bewölkung über der Froststadt. Dann aber stieß ich vor den Toren auf die längst verwitterten Überreste eines Zeltlagers und Ascheflecken. Darunter erblickte ich im klaren Eis noch ältere Rudimente seltsamer Kreaturen, und ich erkannte: Sie alle sind schon vor Ewigkeiten hier gestorben, darauf wartend, dass sich das Tor dereinst öffnen würde.«

—Reisebericht eines Unbekannten in der herzoglichen Bibliothek zu Paavi

Das Tridekarion

»Das Omen, die Vision: Oh, schenke sie mir noch einmal, Goldflüsterer ... das Klangstück im ewigen Eis zu suchen ... Ygren-Shanur ... Das Zeichen bewacht von einem der Unbezwingbaren. Der Klang ist kaltes Blut im Mund und das Signum ist Hass, doch es ist zu befreien, was die zwölf Verräter ihm genommen haben ... das Rätsel ... ja, die gefluteten Höhlen im ewigen Packeis, leuchtend wie das Nordlicht. Wir werden ihn finden, und wenn wir dabei vergehen sollten.«

—Schriftstück aus der tobrischen Burg Laescadir, bis 18 Hal Herzstück namenloser Umtriebe der Region

Reifriesen

»Da, wo das Knirscheis endlos ist, stapfen zwei meiner pelzbehängten Brüder durch die Kälte, hum. Kleinsterbliche wie euch gibt es dort nimmer, dafür ist es zu kalt, und meine Brüder würden euch nur zertreten. Denn sie bewachen für den alten Winterzausel seine vielköpfige Frostarmee, die nun schon seit einiger Zeit eingefroren ist, aber zur Zeit des letzten Sonnenuntergangs das Eis durchbrechen soll, um gegen die Ungeschaffenen zu kämpfen. Hum, tja, da lob ich mir doch mein warmes Gebirge. Ach ja: Wenn ihr mal wieder zu dem Winterzausel betet, erinnert ihn daran, dass er mir noch etwas schuldet, hum, jawoll, hum.«

—Orklandriese Glantuban im Gespräch mit Bewohnern des Tals der tausend Blumen im Firunswall

Das Spiel in der Klirrfrostwüste (Meisterinformationen)

Das Packeis des Nordens ist für Aventurien die größte bespielbare Landschaft – genaugenommen sogar größer als Aventurien selbst. Hier haben Sie die Freiheit, räumliche Dimensionen zu verwenden, an die Sie sonst nicht zu denken wagen: Die Klirrfrostwüste hat Platz für alles. Im Gegensatz zum Ehernen Schwert bietet das Packeis bei geeigneten Transportmitteln die Möglichkeit, wirklich weit zu reisen – nur leider bedeutet der Begriff Einöde, dass das Gebiet nicht sehr abwechslungsreich ist.

Charakteristika bleiben natürlich die Unwirtlichkeit der Landschaft und die enormen Strapazen einer Expedition dorthin. Mit Wetter, Landschaft und Kreaturaufreten haben Sie stets alle Möglichkeiten in der Hand, Fortbewegungsgeschwindigkeit und -richtung einer Heldengruppe zu bestimmen. Hier einige Anmerkungen zum Thema Überleben auf dem Packeis.

Temperatur: Nahe dem Kältepol Deres schwankt sie gewöhnlich zwischen Kälte (Sommer an der Packeisgrenze) bis hin zu Grimmfrost (im Winter ab 400 Meilen nördlich von Yétiland), während die beiden tiefsten Temperaturkategorien nur an besonders ausgewiesenen Orten existieren.

Trinkwasser: Packeis ist Meereis, hat aber während des Frierens einen Großteil des Salzes als Kristalle ausgeschieden. Je kälter es ist, desto trinkbarer ist auch das geschmolzene Eis.

Nahrung: Das meiste müssen die Helden mit sich führen, da Boronskuttentaucher, Meerkälber und selbst Eisbären immer seltener werden, je weiter es nach Norden geht. Rettung in der Not mögen eingefrorene Tiere oder essbare Eisflechten sein, die mit etwas Glück unterwegs gefunden werden.

Brennstoff: Der wichtigste Rohstoff ist in Form von Tran bei Seetigern und Meerkälbern zu finden sowie – wenn Sie als Meister gnädig sind – als Schwarzes Eis. Ohne Brennstoff gibt es keine Wärme, kein Trinkwasser und meist auch keine genießbare Nahrung.



Am Rande der Welt

»Zur Zeit des Horas' wählte man das Ende der Welt direkt hinter den Goldfelsen, Belen-Horas' De bello trollico bezeichnet die Trollzacken als den "monstergibärenden Randwall Aventurias", und seit Bastan Munter heißt es, das Packeis von Ifirns Ozean sei der gefrorene Saum Deres. Manchmal denke ich, die Weltenscheibe dehnt sich immer weiter aus, je mehr der Mensch vorstößt, auf dass er niemals die Genugtuung erhalte, über die Gestalt des Weltenkreises Gewissheit zu haben.«

—Alessandrian Arivorer, reisender Geweihter der Halle der Weisheit zu Kuslik

»Nirgendwo ist der Weltenrand so nahe wie im eisigen Norden, liebe Freunde. Es ist die größte Herausforderung eines jeden Avesjüngers, bis dorthin vorzustößen und seiner ansichtig zu werden. Was aber werden wir dort im leeren Jenseits sehen? Klammernde Elementarwesen des Wassers, die die Weltenmeere zurückschöpfen, den grau-wirbelnden Äther, die sinnlos heraufdrängenden Antipoden oder etwa die nachahmende Spiegelwelt des Prächtigen Blenders?«

—Kara ben Yngerymm im Vinsalter Logenhaus der Gemeinschaft der Freunde des Aves

Viele Vertreter der Weltscheibentheorie glauben, dass Efferd am Rande der Weltenscheibe wacht und das Wasser daran hindert, in die Tiefe zu stürzen. Fast alle Verfechter der Kugeltheorie gehen davon aus, dass sich am nördlichsten Punkt ewiges Eis be-

findet, wie es sowohl der 'Dereapfel' der Warunker Philosophenschule als auch der Globus der Khunchomer Schule der Kapitäne ausweisen. Laut der weniger bekannten 'Elementaren Globaltheorie' liegt am südlichsten Punkt des Globus, gegenüber dem 'Kältepol', der 'Hitze-pol': die Zitadelle des Feuers.

Gelehrte aller Couleur halten den Punkt des äußersten Nordens, das Land direkt unter dem Losstern, für einen Kristallisationspunkt der Erkenntnis: Die Natur dieses Ortes würde etliche Fragen der Derographie, Kosmologie, Philosophie und des Elementarismus beantworten.

Die meisten Theoretiker halten dies für den Standort der unwandelbaren Zitadelle des Eises, Zwölfgötterfürchtige sprechen vom Thron Firuns, und Anhänger der Hohlwelttheorie des Hadumar von Wiesen-Ostreich vermuten dort einen Weg in eine Welt innerhalb Deres. Eingeweihte Arkanologen erwarten einen mächtigen Nexus astraler Kraftlinien am Nordpol, während Sphärologen vom 'kosmischen Faden' sprechen, der sich durch diesen Punkt vom Mysterium von Kha bis zum Polarstern im Sternenwall zieht. Maraskaner haben diese Idee als Flugroute des Weltendiskus' verstanden. Die Spekulationen darüber, wie dieser Ort auszusehen hat, sind phantastisch: Ein exorbitanter Astralstrom, ein sichtbares Loch nach oben und unten, der Nullpunkt ohne Tag und Nacht, Ordnung und Chaos oder aber eine vollständige Singularität, die kein Sterblicher zu begreifen vermag ...

Unter Fels und Eis

»Üble Träume plagten mich letzte Nacht. Ich will aufschreiben, was bisher geschah, bevor wir morgen früh versuchen, den vor uns liegenden See zu umrunden. Ich lasse dies hier zurück, falls wir nicht mehr zurückkehren von dort, wo mich im Traum bleiche« (...)

»(...) uns die Zwerge Passage gewährten, stiegen wir tagelang hinab. Oft kamen wir nur einige hundert Schritt pro Tag tiefer. Während wir am Anfang noch an eisigen Wassern, die neben uns gurgelnd in die Tiefe stürzten, vorbeikletterten, mussten wir mehrfach Seen voller Frostforellen überqueren, uns an Schlünden entlanghangeln, und gestern wäre Abelmir fast gesotten worden, als er versuchte, einen Fluss voll brodelnden Wassers zu überqueren.«

»(...) sind alle bleich und blind. Farblose und augenlose Kreaturen leben in diesen Höhlen: Lurche, Kröten und Goblins, die nicht sehen, sondern (...)

»Während den Doctore nur die Kristalle der Schwefelklüfte und Höhlen sowie die alchimistische Verwendbarkeit von Tier und Pflanzenwelt dieser unterderischen Region zu interessieren scheint, macht Ihre Gnaden Daria Sichelstich fleißig Skizzen und Notizen in ihr Buch und führt Berechnungen durch, die ich nicht verstehe. Abelmir hingegen schwatzt mir die Ohren voll mit den Theorien des Hadumar von Wiesen-Ostreich, der im Inneren Deres eine eigene Welt vermu-

tet und der diese Expedition finanziert. Ich versuche, ihn nicht zu verärgern, und täusche Aufmerksamkeit vor.«

»(...) lose Höhle aus Eis durchqueren, bevor wir auf Zwerge stie« (...)

»Andächtig bestaunen wir Ballsäle aus Eis, erleuchtet in allen Farben zwischen blau und grün. Durch turmhohe Schächte, deren hellblaue Wände lichtdurchgezogen sind (...)

»(...) eine Ascheschicht tief im Eis deutet auf einen urzeitlichen Weltenbrand (...)

»(...) größte Gefahren, die vereisende Seile und überraschenden Sturz-wässer aus (...)

»(...) in der Pilzkaverne ebenfalls Stelen mit dreieckigen Runen und vielbeinige Schatten besuchten (...)

—Fragmente aus einer versiegelten Kiste, die am Ostufer der Bernsteinbucht angespült wurde

Meisterinformationen:

Die endlosen Kavernen unter dem Eis und in Sumus Leib bieten endlose Spielräume für eigene Ideen. Wenn Sie irgendwo ein Reich voller primitiver Rassen – Affenmenschen, Echsen und Goblins – für ein Abenteuer brauchen, dann greifen Sie auf diese unterderische Welt zurück. Niemand vermag zu



sagen, was und wer sich im Laufe der Äonen hier unten angesiedelt hat. Vielleicht gehen Ihre Helden hier auf die Suche nach seltenen Erzen, Edelsteinen, dem Eingang in die sagenhafte Welt Tharun, den Schätzen von Yeti-Königen, vorzeitlichen Drachen oder gar dem 'Dunklen Brunnen'.

Glost – Ingerimms ewige Flamme

»Als Sumu fühlte, dass sie starb, schuf sie Leben, das sie in ihrem Inneren verbarg. Ihren altgeborenen Sohn Ingerimm hieß sie, den Lebenskeim zu schützen, und so schmiedete er aus Feuer und Diamant die ewige Flamme Glost, die ein Licht in der Finsternis war. Glimmend in den fünf Farben des Lebens, umwabert von Funkel-leuchtern und Feuerwuseln, wurde sie in der Mitte von Sumus Leib

plaziert.«

—Aus der heiligen Originalfassung des Buches Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten

Auch wenn es offenbar noch niemandem gelang, Ingerimms legendäres Meisterwerk zu finden, so ist doch eines gewiss: Gerade unter dem ewigen Eis des Nordens kocht das Blut der Erde besonders nahe an der Oberfläche. Gewaltige Grotten und Kavernen tun sich hier auf und führen meilenweit in lichtlose Tiefen, wo sich eine verborgene Welt befinden soll. Die Geschöpfe der Unterwelt kommen nur selten an die Oberfläche, doch die Wesen der Oberwelt kommen zur Jagd bisweilen hinab in das unsichere Halbdunkel, das nur von glühenden Ingerimmaugen, leuchtenden Pilzen und Moosen erhellt wird.

Siedlungen im Norden

Glyndhaven – Quelle des Bernsteins

Einwohner: 550 (20 % Norbarden)
Tempel: Praios, Efferd, Phex-Kapelle
Garnisonen: 5 Sonnenlegionäre, 15 Bannstrahler
Gasthöfe: Daunenweiße (Q4/P5/S14), Schenke Zum Blasloch (Q3/P4/S5)

Am grauen Strand der westlichen Bernsteinbucht kauern etwas über fünfzig Hütten aus grobem Bruchstein zwischen den eis-schollenträgenden Fluten des Meeres und den flechtenbewachsenen Granit-hängen des Firunsfingers: Glyndhaven ist eine im letzten Jahrzehnt ungewöhnlich stark angewachsene Siedlung in Firuns Reich. Und obwohl hier die Interessen von Walfängern, Norbarden, Pilgern und Dienern des Praios, Alteingesessenen und Zuzüglern ungewohnt heftig aufeinanderprallen, eint hier doch neuerdings alle ein gemeinsamer Feind: die Eishexe Glorana.

Wenn von den Vulkanen der Eiszinnen Asche über die Bernsteinbucht weht, taucht sie den Ort oft tagelang in pech-schwarze Dunkelheit. Bläst Firun dagegen heftig einen Eissturm von Norden, werden manche der aus Trondetannen gezimmerten Hütten umgeweht, als seien sie aus Reisig gebaut.

Der Ort existiert schon seit Jahrhunderten als festes Lager für Norbarden, die

hier den namensgebenden Bernstein (Alaani: *glyndschan*) am Ufer der Bucht sammelten oder Handel mit den Kulturen des Eises trieben. Robben- und Walfänger erwählten sich den Ort als Ankerplatz aufgrund der Quellen in den Bergen und eines Phänomens, das man nur als Efferdgeschenk ansehen kann: Alljährlich schwimmen hier im Herbst bis zu einem halben Dutzend Pottwale an die Küste, stranden und ersticken qualvoll an ihrem eigenen Gewicht. Diese 'Walbrandung' ist der größte Festtag für die messerwetzenden Flenser und Trankocher, deren Handwerk das Meer schnell im Blutschatten versinken lässt und die Luft mit rauhen Gesängen erfüllt.





Im Jahr 95 v.H. bekam Glyndhaven die Konsequenzen der Un-
abhängigkeit des Bornlandes mehr als 100 Jahre zuvor zu spü-
ren: Da der bornische Staat alle Bernsteinfunde vereinnahmte,
suchte die Prais-Kirche nach neuen Vorkommen des heiligen
Steins, die es für die Gemeinschaft des Lichts zu erschließen gilt.
In Glyndhaven wurde mit erheblichem Aufwand ein Kloster vom
Orden des Heiligen Hüters errichtet, der fortan nicht nur Schät-
ze verwahrte, sondern auch den Handel mit nivesischem Bern-
stein stark einschränkte: Nun musste jeder Fund des sonnen-
glitzernden Steins unverzüglich für geringes Entgelt (etwa 2
Silbertaler für ein Karat Bernstein) und eine hastig dahinge-
sprochene Benediktion dem Kloster überbracht werden, das jähr-
lich Karawanen nach Süden sendet. Bannstrahler wachen zwar
fanatisch über diesen Anspruch, können jedoch nicht alle Rei-
senden Glyndhavens, geschweige denn die gesamte Küste der
Bernsteinbucht kontrollieren.

Der letzte Umschwung kam mit der Ausrufung der Dämo-
nenherrschaft in Paavi, von wo etliche Walfänger flohen
und sich in Glyndhaven niederließen, das nun fast 600
mehr oder weniger dauerhafte Bewohner zählt. Nahrung
ist knapp geworden, die Norbarden verlangen immer un-
verschämtere Preise, die Mönche bemühen sich, das Korsett
des Glaubens um die Siedlung fester zu schnüren, und die
Walfänger konkurrieren um Fanggründe – Glyndhaven ist
zu einer Kugel Hylailer Feuer geworden, die mit jedem Fun-
ken explodieren kann.

Robbenstrand

Aus dem Sand der Bernstein-
bucht ragen stellenweise abge-
hobelte Basaltfelsen, auf de-
nen sich Seeigel in der Brand-
ung breit machen. Schiffe
müssen aufgrund des flachen
Ufers weiter draußen ankern,
Beiboote liegen überall am Strand. Am Krustensand werden die
gefangenen Wale und Robben mit langen Klängen zerlegt und
ihr Tran in großen Bottichen ausgelassen. Ständiger Blutschwall
hat den Strand auf ewig rotbraun gefärbt und zieht Fäden zwi-
schen den Kieseln. In halbverschorften Schleimpfützen tummeln
sich Asselspinnen. Struppige Schneegoblins mit schütterem Fell
schippen unter Möwengekreisch das unbrauchbare Gekröse für
einen Hungerlohn zu verwesenden Haufen zusammen, auf de-
nen Ratten und kälteresistente Riesenamöben huschen und
schlurfen – ja selbst Firunsbären werden manchmal von den

Fleischhaufen angelockt und sorgen unter Jägern und Firun-
pilgern für Furore.

Andere Rotpelze binden Tranfässer, die in großen Stapeln gela-
gert werden, bis man sie auf Handelsschiffe hievt, die als Gegen-
leistung Korn, Salz und Tuche aus dem Süden bringen. Zwi-
schen den Fischerhütten werden Stockfische reihenweise zum
Trocknen aufgehängt, Netze geknüpft und Häute in Harn ge-
walkt. Über allem hängt der für Glyndhaven charakteristische
Gestank von verbranntem Fett, den der Nordwind von den Tran-
siedereien bis nach Bernsund, dem 'Stadtkern', hinüberträgt.
Priemkauende Walfänger entspannen sich hier gerne beim sport-
lichen Harpunenwerfen auf große Zielscheiben (nüchtern) oder
weglaufende Goblins (betrunken).

Aus den Gebeinen angeschwemmter Wale wurden die Dach-
spannten des kleinen Efferd-Tempels geschnitzt, der halb auf Stein-
klötzen in den Schwemmsand der
Brandung, halb in das ange-
schwemmte Wrack einer horasi-
schen Schivone gebaut wurde und
durch Absinken beträchtliche
Schiefelage aufweist. Wenn bei stär-
kerem Wellengang der Altarraum
mit den geopferten Swafnirtalern,
ein paar Südweisern, der Axt Het-
mann Faenwulfs und der *Nord-
lichtgirlande* unter Wasser steht, gilt
dies als sakraler Moment. Die thor-
walsche Geweihte Marada Tevils-
dottir flucht vergeblich gegen den
Walfang und betet mittlerweile
häufiger zum Kwassetz als zum
Launenhaften. So sind auch ihre
Seebestattungen eher unfreiwillig
erheiternd als besinnlich.

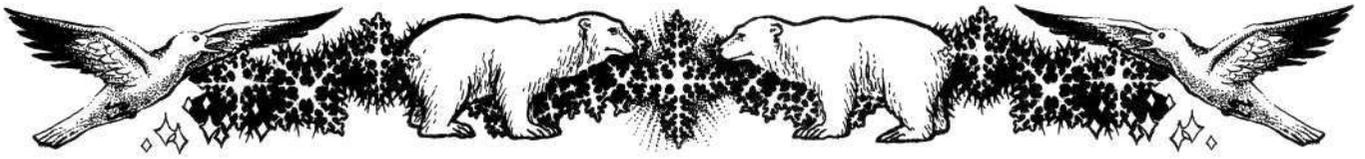
Der Bootsschuppen Kavlun würde
sich gerne als Werft bezeichnen, bes-
sert mit teurem Holz aus dem Sü-
den aber meist nur Sturm- und
Eisschäden an den Knorren und
Koggen aus und legt bisweilen im-
merhin Schinakel und Walschal-
uppen auf Kiel. Der rüstige Estor
Kavlun trägt stets einen lächerlichen
Dreispiß als Talisman auf dem Kopf.

Sein jüngster und größter Auftrag ist der Bau einer kleinen Kog-
ge für eine vermummte Auftraggeberin, die das seltsam ölige
Bauholz bereits mitgeliefert hat.

Meisterinformationen:

Das Holz, das Estor mittlerweile Alpträume bereitet, stammt
aus dem *Falschen Wald* nordwestlich von Paavi. Was für Schiffsk-
nochen es auch immer bilden soll, es scheint nichts Götter-
gefälliges dahinter zu stehen.





Bernsund

So wird manchmal der auch von Norbarden bewohnte Siedlungskern zwischen Strand und dem gewundenen Weg, der zum Monasterium führt, genannt. An den Steinfundamenten der Häuser sammelt sich Unflat, Paaviponys und Hundeschlitten stehen vor den beiden Trinkstuben, manchmal stapfen Bannstrahler durch Matsch oder Schnee und untersuchen schweigsame Jäger, einen kleinen Händlerzug oder Seeleute willkürlich auf geschmuggelten Bernstein hin. Firnelven sieht man hier kaum, aber bisweilen kommen die wilden Fjarningier aus den Nebelzinnen und wickeln mit wenigen Worten Tauschhandel ab.

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

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

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

Es mag erstaunen, hier mit dem 'Haus des Silberfuchses' einen Phex-Schrein vorzufinden, doch der Handel mit den Schätzen des Nordens ist eine bedeutende Existenzberechtigung Glyndhavens. Die Holzreliefs von Mond, Füchsen und Sternenschätzen mögen plump wirken, dafür ist das hier ebenfalls eingerichtete Heiligtum der Bienengöttin Mokoscha von den Norbarden stets mit Honig und in Bernstein eingeschlossenen Insekten eingedeckt. Der Phex-Geweihte ist vermutlich Ribulik, den das Gelöbnis nach einem Großen Wunder hierher verschlagen hat. Er befindet sich im steten Streit mit den Hütern des Praios-Klosters und fordert seit Jahren den freien Handel mit Bernstein. Offenbar vertritt er den wahren Hochgeweihten des Fuchstempels, dessen Identität nur er kennt.

Das Handelshaus Irgeljoff ist ein großer Wehrbau, der gleichsam als Krämerladen, Lagerhaus und große Remise für die etlichen Wagen der Sippenoberhauptes Jaguschek Irgeljoff dient. Die Irgeljoffs halten in Glyndhaven und Frisund einen Großteil des Handels in ihren Händen und unterlaufen insgeheim das

Bernsteinmonopol der Praios-Kirche, wo es nur möglich ist. Bernstein mit insektoiden Einschlüssen, wie man ihn am Rande der Bernsteinbucht ungewöhnlich häufig findet, gilt als der Mokoscha heilig. Die Sippe umfasst in Glyndhaven über 60 Männer und Frauen, die sich zum Teil sehr gut auf den Umgang mit der Molokdeschnaja verstehen und zum Teil so dreiste Diebe sein sollen, dass sie sogar bis in den Hort des Monasteriums vordringen.

Auridalur – das Monasterium der Hüter

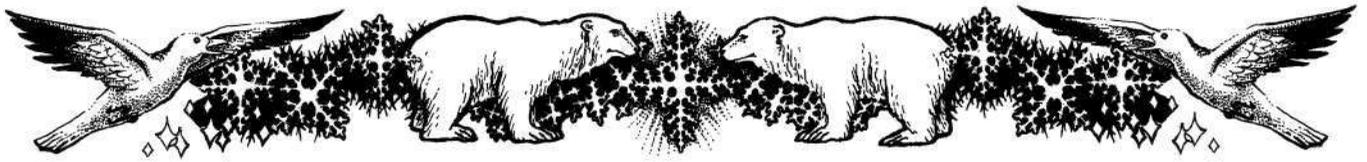
Das Kloster des *Ordens vom Heiligen Hüter Arras de Mott* wurde – angeblich durch einen göttlichen Fingerzeig – auf einem porösen Hügel von faltiger Formation errichtet, der bei näherer Betrachtung eher wie zusammengespeicherter Sand erscheint.

Die bescheidenen Mauern und Wehren reichen aus, die Weißpelzorks abzuhalten, die immer wieder mit besonderem Hass die rotgekleideten vier Hüter und 21 Mönche des Ordens attackieren, da deren Gewandfarbe als tairachheilig gilt. Fünf Sonnenlegionäre wachen im *Torhaus* ständig über das ungastliche Kloster, während die meisten der 20 Bannstrahler für gewöhnlich im Dorf oder an der ganzen Bernsteinküste unterwegs sind. Die Mönche mühen sich mit Ziegenzucht und Wintergemüse ab oder kopieren in jahrelanger Arbeit im klammen *Scriptorium* verbotene Bücher und praiosegefällige Werke. Zweimal täglich marschieren Mönche ins Dorf, um lauthals Predigten des Sonnengottes zu halten – denn wenn die Gläubigen nicht in den Tempel kommen, muss der Tempel zu den Gläubigen kommen.

Die Hohe Hüterin Schelara blickt vom Dach des *Tempels vom Weißen Licht* häufig zu den Gestirnen auf und glaubt, einer neuen Kalender- und Zeitrechnung auf der Spur zu sein. Die wenigen Tage, an denen die Sonnenscheibe endlich einmal klar und deutlich am immergrauen Nordhimmel zu erkennen ist, werden mit ungewöhnlich heftiger Inbrunst gefeiert. Ironischerweise führt der Umstand, dass sich die sonst stets präsenten Bannstrahler und Hüter an diesen 'Fürstentagen' im stiller Eintracht auf dem Klostersgelände versammeln, um hier inbrünstig dem Sonnengott zu huldigen, erst recht dazu, dass phexische Umtriebe in der Stadt Auftrieb erhalten.

Der Sakralbau des Tempels ist über und über mit dem Schimmer rohen Bernsteins erhellt. Kurios ist sein goldschimmerndes und doch holzähnliches Dreiecksportal, das einst in der Brandung gefunden und kurzerhand in das Kloster eingebaut wurde: Es zeigt zwischen allerhand eckigen Symbolen greifenähnliche Wesen und einen hervorragenden Luchskopf, der die Tempelbesucher mit den Augen zu verfolgen scheint. Nachts wurden angeblich schon Lichtblitze gesehen, die im Portal hin und her zuckten.

Hüter Bormund, der nach den Ereignissen auf Arras de Mott in den grimmen Norden versetzt wurde, und der wortgewaltige Hüter Gellwing, der nach Gloranas Machtübernahme aus dem Gotteshaus in Paavi fliehen musste, kümmern sich um das Bernsteinmonopol. Alljährlich reist im Praiosmond eine Karawane mit über zwanzig Ponys und fünfzehn Bewaffneten über die Bernsteinroute gen Süden, um den Sonnenstein in den Schoß



der Kirche zu führen. Auf dem Rückweg bringt man geweihte Utensilien, Bier und Rüben sowie neue Order aus der Stadt des Lichts mit.

In der gongbekrönten Arrasbastei liegt der Zugang zum unterirdischen Hort des Klosters, wo nicht nur der Bernstein zwischengelagert wird, sondern auch die Bücher und Schätze des Ordens, da die Höhlungen, die eher an Ameisengänge gemahnen, ungewöhnlich staubtrocken sind. Hier liegen auch die Leichen verstorbener Hüter, die der säuselnde Höhlenwind mumifiziert hat.

Der Hort (Meisterinformationen)

In einem Gewölbedom mit Rudimenten von Wabenstrukturen an den Wänden glänzen die Schätze der Hüter: In Holzregalen sind fein säuberlich zweifelhafte bis verbotene Bücher wie ein halbverbranntes *Chimaeren & Hybriden*, *Der Freie Schütz*, *Vergessene Wege der arkanen Wissenschaften* und zahlloses Stückwerk von Einzelschriften aufgereiht.

Dahinter lagern allerhand Kuriositäten wie eine ausgestopfte Schnee-Eule, eine dunkle Nachtalbenschwinge, ein *St.-Mikail-Pfeil*, drei winzige, aber funktionstüchtige Eissegler von Ellenlänge, ein plastisches *Zauberbild Zurbarans*, eine in einem unerschmelzbar scheinenden Eisblock verschlossene, gigantische Schriftrolle aus Schuppenleder, das *Mosaik vom Weißen Greif*, eine zwei Schritt hohe, rote Götzenstatue aus dem Nachlass des Magiers Olachtai, nivesische Beinkunst, die nach Norden schwärmende Insektenhorden zeigt, und Tausende von Kieseln vom *Strand auf dem die Götter wandeln*, wo jeder einzelne Stein das winzige Antlitz eines Unsterblichen aufzuweisen scheint. Am beeindruckendsten ist jedoch ein schummriger Bernstein von gigantischen vier Schritt Durchmesser, der ein monströses Spinnenwesen gefangenhält, in dessen schwarzen Augen man unwillkürlich Hass und ungläubiges Erschrecken zu erkennen glaubt.

Reelia

Das Dorf liegt in einer geschützten Bucht im Süden der westlichen großen Bäreninsel, also der, die die Nivesen *Taarjukar* nennen. Das gute Dutzend Blockhütten, in denen die vielleicht 150 Reelianer leben, ist von einer viel zu trutzig anmutenden Palisade umgeben – man bedenke, dass hier kein Angriff von einem feindlichen Volk droht. In der Mitte der Siedlung befindet sich die *Gefrorene Flamme*, um die sich folgende Sage rankt:

»Vor langer Zeit landeten unsere Vorfahren in der Bucht, wo heute unser Reelia liegt. Ihr Schiff war in einen schweren Sturm geraten und bedurfte einer Ausbesserung. Als nun die Männer und Frauen in den Wald gingen, um Holz zu schlagen, erblickten sie die *Firunsbärin Hilgrimma* mit ihren Jungen *Janik* und *Janka*. Ihr Pelz war weiß wie Schnee und ohne jeden Makel. Die Leute vom Schiff vergaßen das Holz, sie wollten nur noch dieses wunderbare Bärenfell besitzen, würde es in Riva doch ein hübsches Sümmchen Erlösen. Sie griffen ihre Bögen und schossen voller Gier Pfeile auf das prächtige Tier. Alle trafen, aber erst der dreizehnte vermochte Hilgrimma

zu töten. Die Bärenjungen flüchteten in den Wald, als ihre Mutter zu Boden ging. Mit gebrochenen Augen lag die Bärin da, ihr Pelz war rot vom Blut, von dreizehn Pfeilen durchbohrt und somit verdorben. Doch vor allem war Hilgrimma *Firuns* Liebling, und der Wintergott war sehr erzürnt über ihren Tod. Er blies seinen Atem über das Land, der so kalt war, dass sogar das große Lagerfeuer an der Bucht gefror – die Flamme kann man heute noch sehen, sie ist niemals mehr aufgetaut. Das Schiff wurde vom Eis zerquetscht, viele Frauen und Männer der Mannschaft erfroren. Die wenigen, die überlebten, konnten die Insel nicht mehr verlassen. Wann immer jemand sich ein Boot baute und versuchte, zum Festland überzusetzen, wurde tags darauf der steifgefrorene Leichnam des Flüchtlings angeschwemmt. So leben wir hier seit vielen hundert Jahren allein von der Jagd, da kein Fisch uns ins Netz gehen will und keine Feldfrucht gedeiht. Auch *Janik* und *Janka* streifen heute noch in den Wäldern und trachten nach Rache. Wir haben soviel geübt und büßen immer noch, doch gewährt der Grimmige uns keine Gnade.«

Soweit eine Sage, die sich die Reelianer untereinander (aber niemals Außenstehenden) erzählen. Tatsache ist, dass die Siedlung bisweilen von Bären angegriffen wird und dass die Palisade deutliche Spuren von Krallen aufweist.

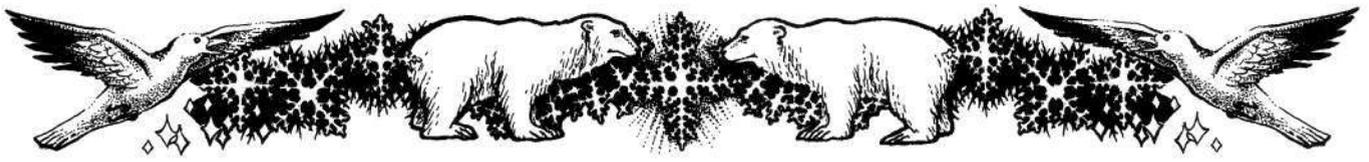
Auch gibt es nicht einen Beweis dafür, dass auf dem Festland ein Reelianer angetroffen wurde. Einen Bewohner der Bäreninseln auf dem Schiff mitzunehmen gilt als noch schlimmer als einen Elfen an Bord zu lassen.

Kein Seefahrer läuft gern Reelia an, geht doch die Mär, dass die Reelianer einem Bärengötzen huldigen und ihm sogar in blutigen Ritualen Menschenopfer darbringen. Dennoch ist (oder besser: war) der natürliche Hafen ein wichtiger Stützpunkt für die Küstenfahrer auf dem Weg nach Paavi. Denn wenn das Schiff von Sturm oder Treibeis so schwer in Mitleidenschaft gezogen wurde, dass die eigenen Materialvorräte zur Reparatur nicht ausreichten, konnte man auf den Bäreninseln das einzige Holz im Umkreis von mehreren hundert Meilen schlagen.

In der Regel gingen die Seeleute nur an Land, um eben dieses Holz zu holen, denn Reelia selbst war ihnen unheimlich. Nur wenige wagten während der Freiwache einen Landgang aus freien Stücken. Und was diese zu erzählen haben, können Sie unten nachlesen. Allerdings sei erwähnt, dass viele Seeleute nur dann richtig ins Erzählen geraten, wenn die Zunge ausreichend geölt ist, und so mögen die Berichte teils auf Tatsachen beruhen, teils aber armdickes Seemannsgarn enthalten.

»In jeder Hütte haben sie einen Bärenaltar. Und sie binden jeden Frühling eine Jungfrau im Wald an einen Baum und holen sie zwei Tage später wieder ins Dorf. Wiederum neun Monde darauf gebiert das arme Ding dann eine Kreatur, halb Bär, halb Mensch. Ich habe selbst so eine Niederkunft gesehen – und auch einen erwachsenen Bärenmenschen!«

»Ursprünglich wollten wir die Nacht an Land verbringen, doch da erhob sich ein Heulen und Schreien aus allen Hütten, dass wir es mit der Angst bekamen und wieder an Bord gingen.«



»Um Mitternacht griffen die Bestien das Dorf an – Bären, sechs Schritt groß, schwarz wie die Nacht oder weiß wie der Schnee, mit gelb glühenden Augen. Die Palisaden hielten, sonst würde ich heute hier gewiss nicht sitzen.«

»Ich frönte dem Müßiggang, ging durch den Wald zu den hohen Klippen und stieg über einen schmalen Pfad zu den drei riesigen Bären hinab, die man hier in den Fels gehauen hat. Und ich sah die eisernen Hand- und Fußschellen im Stein! Da fiel mir ein, dass die Reelianer mich für morgen zu einem Fest eingeladen haben. Sie haben mir zwar nicht genau erklärt, worum es sich bei der Feier handelt, aber ich konnte es mir lebhaft vorstellen. Die Tage bis zur Abfahrt verbrachte ich lieber auf dem Schiff, und meine Kameraden gingen nur noch in großen Gruppen in die Wälder, um Holz für die Reparatur zu schlagen.«

»Ich bat den Reelianer, mir zu helfen und drei Belegnägel zu schnitzen, was ja wohl keine große Kunst ist. Er machte sich gleich an die Arbeit, hieb wie ein Besessener mit dem Messer ins Holz. Er schwitzte wie ein Eber, doch brachte er keinen Belegnagel zustande, sondern nur drei kleine Bärenstatuetten.«

Da selten Fremde nach Reelia kommen (und noch seltener dort bleiben wollen), gibt es kaum frisches Blut, und durch die jahrhundertlange Inzucht kommen viele Kinder schwachsinnig oder verkrüppelt auf die Welt. Alle Bewohner des Dorfes sehen sich auffällig ähnlich.

Die Reelianer betreiben einen düsteren Kult um einen 'Bärenkönig'. Während sie die verkrüppelten Kinder sofort nach der Geburt töten, ziehen sie die Schwachsinnigen groß, um sie später dem Bärenkönig zu opfern (ein Säugling ist für ein kräftiges Tier wie den Bären kein standesgemäßes Opfer). Sie werden ohne Waffen bei den Bärenmonumenten ausgesetzt, und niemals ist jemand von ihnen zurückgekehrt.

Allerdings deuten seltene, rätselhafte Todesfälle unter den Reelianern darauf hin, dass manches Opfer überlebte und zumindest für eine Zeit als Rächer durch die Wälder streifte. Kommen Fremde nach Reelia, werden die zukünftigen Opfer in den Keller-

löchern der Hütten weggesperrt. Und jedem Reisenden, der dahinterkommt, wird beim nächsten Götzendienst eine besondere Ehre zuteil werden ...

Wie es zur Zeit in Reelia aussieht, mag niemand zu sagen. Aufgrund der fortschreitenden nagrachschen Vereisung der Brecheisbucht wagt sich kaum ein Walfänger hierher, und der Schiffsverkehr mit Paavi ist schon seit Jahren zum Erliegen gekommen.

Meisterinformationen:

Legt man die Legende zugrunde, dass unter den ewigen Eismassen des Nordens die Kreaturen des Namenlosen begraben sind, dann stimmt es schon bedenklich, dass die Bäreninseln nicht von Firuns Element bedeckt sind, obwohl sie es in diesen Breiten eigentlich sein müssten. Wie es scheint, hat das Gefängnis des Rattenkinds hier eine Bresche, und wahrscheinlich hat seine Macht die Reelianer korrumpiert, ohne dass diese davon wissen.

Man kann getrost annehmen, dass die Reelianer mit ihrem 'Bärenkönig' nicht den wirklichen Tierkönig verehren, sondern eine Kreatur, die, wenn sie mehr als nur ein Götze ist, sich gegen Firuns Geschöpfe richtet. (Immerhin klagen die Reelianer in ihrer Ursprungssage über eine schon fast blakharazsche Rache des Wintergottes.) Ob die Reelianer bei der Entwicklung ihres Glaubens von schon auf den Inseln ansässigen Bewohnern angeleitet wurden, ist nicht bekannt, ebenso wenig wie die Pläne, die das Rattenkind mit den Dörflern im Schilde führt. Hilfreich bei der Beeinflussung der Reelianer waren aber mit Sicherheit die schon seit Urzeiten vorhandenen Bärenmonumente.

Die Mensch-Bär-Chimäre, von denen eine Matrosin erzählt, mag eine scheußliche Missgeburt aufgrund von Inzucht sein, ist aber vielleicht auch auf das Wirken Pardonas zurückzuführen.

Wenn die Annahme stimmt, dass sich der Namenlose wirklich die Reelianer zu Dienern gemacht hat, dann würde auch jedes Schiff, auf dem sich ein Insulaner befindet, nicht mehr unter Efferds Segen fahren, was wiederum erklärt, warum bislang kein Reelianer die Insel verlassen konnte ...

Schätze und Handel

Schätze des Nordens

Die einzigartigen Ressourcen des Nordens sind der Hauptgrund dafür, dass immer wieder Handlexpeditionen ins endlose Eis aufbrechen und dass windschiefe Häfen und Umschlagplätze gegründet werden. Um Handelszüge, die diese Ressourcen – ausnahmslos Luxusgüter – Firuns Land entreißen wollten, gibt es etliche komische, abschreckende und traurige Geschichten, von denen die des Raburech, Küchenmeister von Kaiser Bardo, der

seine Valposella nur mit echtem Eiszinnen-Eis genießen wollte, nicht die seltsamste ist.

Ingerimms Gaben

Da befürchtet wird, dass die Minen der Goldfelsen, in denen 2.000 Jahre lang ständig das Edelmetall für bosparanische und



garethische Dukaten gefördert wurde, bald erschöpft sind, stellt der Norden das wichtigste Abbaugelände Aventuriens für **Gold** dar. Wer nicht nur Goldsand aus dem Oblomon sehen will und begriffen hat, dass der Goldtausch in Paavi eine hinterlistige Täuschung war, macht sich im Eis auf die Suche. Einem Aberglauben folgend führen viele Schürfer eine Katze mit sich, die von Mäusen in Erfahrung bringen soll, wo es Adern des Königs der Metalle gibt. Ist man garstig zu seiner Katze, führt sie einen aber nur zu wertlosem Katzengold. (Rogolan: *pyrit*; die Angroschim führen die Existenz des Falschgoldes auf den urzeitlichen Drachen Pyrdacor zurück, der Minenkobolde aussandte, die das Gold der Zwerge verderben sollten.) Vor allem auf Yetiland, in einigen Flüssen der Nebelzinnen und am Strand der Bernsteinbucht (das sogenannte Meergold) soll es hochkarätige Vorkommen von reinem Ucurigold, aber auch Rotgold geben. Der größte je gefundene Goldklumpen stammt aus einem unbenannten Fluss der Nebelzinnen, wiegt 12 Stein und liegt heute in der Kaiserlichen Schatzkammer zu Gareth. Es soll eine Yeti-Sippe geben, die in Ermangelung anderer Materialien nur Werkzeuge aus massiven Gold besitzt, dieses weiche Metall aber liebend gerne gegen Eisengegenstände jeder Art eintauscht ...

Gemäß der Annahme, dass **Bergkristall** (das Wort Kristall stammt vom alt-güldenländischen *kyros*: Eiseskälte, Frost) und vor allem **Diamanten** über Äonen gepresstes Eis sind, glaubt man, dass in den Felsen des hohen Nordens eine Vielzahl dieser Steine zu finden sein muss – so wie der Polardiamant, der die wohl größte Gemme überhaupt sein soll.

»Im Zähneklappern von Firuns Reich gefroren knisternd die Regenbogen, die Tsa über die Dritte Sphäre spannte. Jahrelang standen sie in allen Leuchtfarben am Nordhimmel, bis ein blinder Drache gegen sie flog und in tausend Teile zerspringen ließ, die die Alfes heute Opale nennen. Noch immer schillern diese Edelsteine in sämtlichen Farben, die Tsa einst über die graue Einödwelt gestreut hat.«

—Das Eherne Schwert – Aventurische Götter- und Heldensagen, Silaser Ausgabe von 44 v. Hal

Ob diese Sage nur von Al'Anfa in die Welt gesetzt wurde, um die Aufmerksamkeit von den hauseigenen Opalvorkommen der Regengebirge abzulenken, ist nicht bekannt, jedoch wurde noch kein Karat Opal im ewigen Eis gefunden. Stattdessen lagern in den Eiszinnen **Granat** und **Jaspis** nebst dem Götterblut **Obsidian**, das aus Feuerbergen quillt. Gloranas Schergen brechen hier auch bisweilen gelben Schwefel. Einige Angroschim graben in den Nebelzinnen nach **Aquamarinen**; **Basalt** findet sich in beiden Gebirgen.

Truzum Sohn des Nugrod, zwerigscher Leiter der kaiserlichen Münze zu Gareth, vermutet in seiner *Summa Sumulogia – Enzyklopaedie der Erdkunde* unermessliche Adern verschiedenster Erze unter den Gletschern – vor allem Kupfer, Wismut und Zwergengold –, womöglich sogar die größten Lagerstätten aller Zeiten, jedoch unerreichbar eingefroren für ein zukünftiges Volk, das Firun oder Ingerimm gefälliger sei.

Schwarzstahl

»27. FIR 25: Zwei Minenarbeiter im Endstadium der Enduriumsieche: farbige Streifen auf der Haut, blutende Augen, Verlust sämtlicher Haare.«

—Blutiges Notizbuch der Rutgard Tulop, Feldlazaristin des VII. Banners der Drachengarde in der Amran-Anji-Mine, gefunden von Hasardeuren im Praios 26 Hal

Endurium ist als das mächtigste der (erschwinglichen) magischen Metalle, Kultgegenstand und Statussymbol für Kirchen und Kaisertum. Theoretisch kann eine der raren Lagerstätten schnell ausfindig gemacht werden, da selbst winzige Spuren Enduriums die Erzader tiefschwarz färben. Seit die maraskanische Mine in den Händen von Borbarads Erben ist, schenken Prospektoren den Erzählungen der Phileasson-Expedition Glauben, es gäbe irgendwo in Firuns Reich reichhaltige Schwarzstahlvorkommen. Dass diese Saga auch von Lagerstätten unter dem Meeresspiegel und geschmeidigen Pupillenlosen als Wächtern spricht, wird dagegen gerne als thorwalsche Ausschmückung abgetan. Schon ist die Rede von einem Rennen um die Inbesitznahme dieser frostigen Fundstätten, an dem sich bislang offenbar das Mittelreich, das Horasiat sowie das Bornland und das Uhdenberger Minenkonsortium beteiligen.

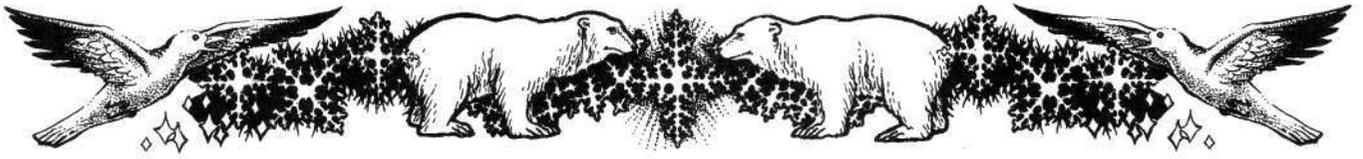
Bernstein

»Wahrlich, höre nun von abermals denjenigen, die da frevelten wider das Licht. Es sahen die Fliegen & Käfer & Allvielbeinigen, dass sie viele waren und den Himmel verdunkeln konnten. Sie sagten sich voll Dünkel: "Last uns sehen, Schwärme aller Horizonte, ob wir auch die Sonnenscheibe einverleiben können, auf dass uns nie wieder der Frost in klammen Kälteschlaf entrücke."«

Und so stiegen sie empor, dass sie Schatten warfen auf ganz Dere und darüber hinaus. Sie flogen in PRAios' Auge, der nun blinzeln musste, da ihn die Myriaden lästerlich auf der Pupille lagen. Sein Lid schlug nieder und ließ die hoffartigen Schwarmtiere in flüssigem Goldfeuer vergehen. Als der Götterfürst sein Auge nach geraumer Zeit wieder öffnete, purzelten die Insekten auf die Welt nieder – jede einzeln eingeschlossen in festgewordenem Goldfeuer, das heute Bernstein genannt wird.«

—Offenbarung der Sonne – Gespräche mit dem Götterboten, Arras de Mott, 144 v. Hal, geheimes Werk der Praios-Kirche

Nivesischer Bernstein, reiner, aber seltener als der bornländische, kann am grausandigen Strand der Bernsteinbucht gefunden werden. Die wenigen Brocken sind oft ungewöhnlich groß und weniger rundgeschliffen als die Praiossteine des Festenlandes. Die Farbe reicht von klarem hellgelb (woraus sogar die Linsen Festumar Fernrohre geschliffen werden) bis schwarzbraun, während sich weiß-undurchsichtige Stücke oder Einschlüsse von Krabbeltieren seltener finden. So wie der bornländische Bernstein (ursprünglich wegen der Entzündbarkeit 'Brennstein') dem Staat gehört, muss jeder an Ifirns Ozean gefundene Brocken gegen



geringes Entgelt und Benediktion in Glyndhaven an die Praios-Kirche übergeben werden. Jährlich macht sich eine Handelskarawane mit dem Sonnengold auf den beschwerlichen Weg zu den Bernsteinschneidereien Festums oder Neu-Gareths. Die 'Bernsteinroute' führt den Frisund entlang, über Oblarasim, Gerasim und schließlich entweder über Norburg oder den Roten Pass. Der Seeweg wurde zu oft Opfer von Thorwalerüberfällen, und auch über Land gieren manche Räuber nach der wertvollen Fracht. Alle bedeutenden Bernsteinverzierungen des Tempels der Sonne, das Collier der Elenviner Herzoginnen und selbst die 'Falkenträne', die Gemme des Bornlandes, wurden an der Bernsteinbucht gefunden und zu höherem Glanz gebracht. Über Bernstein, seinen Ursprung und die Bedeutung von Einschlüssen gibt es verschiedenste Sagen und Theorien. Mehr dazu finden Sie in **Mysteria Arkana**, S. 44, und **Das Land an Born und Walsach**, S. 83.

Die Macht des Bernsteins (Meisterinformationen)

Bislang ist noch kaum bemerkt worden, dass Krabben und Tundramücken die Bernsteinbucht meiden, aber alle andere Küsten oder Moore des Nordens bevölkern. Ähnliches beobachtet man an der ebenfalls bernsteinreichen Küste des Festlandes. Aufgrund eines Geheimnisses, das in den Labyrinthen der Äonen verborgen ist, schmerzt der Praiosstein alle Insekten- und Spinnenartigen, als wäre es flüssiges Feuer. Diese Erkenntnis mag bei bisweilen auftretenden Höhlenspinnplagen oder von Riesenasseln verseuchten Kellern nicht so bedeutend sein (immerhin wird selbst billigster Bernstein mit 15 Silbertalern pro Unze gehandelt), könnte dafür aber umso mehr an der Peripherie der Schwarzen Lande bei der Bekämpfung der geharnischten Hummerier, Scherenwürmer und aggressiven Malmer von Nutzen sein.

Bei Glieder- und Krustentieren richten Speere und Pfeile, deren Spitzen aus Bernstein bestehen (wobei meist nur Nivesischer Bernstein groß genug ist) doppelten Schaden an, zerbersten jedoch bei 1–5 auf W20. Waffen, die mit Bernsteinlack überzogen sind, richten 2 Punkte mehr Schaden an; verflüssigter Bernstein (z.B. als Wurfgeschosse) und der Geruch von Bernstein peinigt nach Meisterentscheid.

Mit Harpune, Netz und Bogen

Ifirn schenkte den Tieren des ewigen Eises ein schneeweißes Fell, das sie nun Stück für Stück an Jäger zurückzahlen, denn nicht wenige **Pelze** erzielen beim Kürschner und den Reichen und Adligen Festums, Gareths und Al'Anfas hohe Preise: Zottelhaar von Firnyak und Eisbär, Seidenfell von Silberfuchs (der von den Norbarden fast bis zur Ausrottung gejagt wurde, ehe Firnelfen die glatzköpfigen Jäger vertrieben), Steppentiger und Firnluchs (sehr selten), Wuschelpelz von Schneehase, Hermelin (aus dem selbst der Krönungsmantel des Kaisers ist), Nerz und Zobel und schließlich das seltsam kühl-kribbelnde Vlies des Schneelaurers, der aber als verflucht gilt und von den Firnelfen nicht gejagt wird. Die Nivesen betrachten seinen Pelz dagegen als Zeichen der

Würde, da es nur einem geschickten Jäger gelingen kann, das Untier zu fangen. Leder von Mammut, Wollnashorn und Meerkalb fallen bei der Jagd nebenher an.

Noch verbissener wird die Jagd nach dem Elfenbein geführt. Die gebogenen Stoßzähne von Mammuts – das echte Mammuton – werden bis zu fünf Schritt lang und wiegen dann im Paar 400 Stein, von denen jeder Stein seine 4 (für Jäger) bzw. 20 (für den Händler) Goldstücke wert ist. Die Riesen des Nordens können jedoch nur mit Fallgruben oder einer Dutzendschaft Jäger zu Fall gebracht werden, wenn man nicht, wie die Nivesen, alten und kranken Tieren folgt. Mastodonten wurden bislang kaum von Menschen gesehen. Seetigerbein ist härter als Mammuton, aber oft dunkler.

Mit der Konsolidierung des Orkenreiches von Khezzara hat sich gezeigt, dass gerade die Schwarzpelze nach riesigen Stoßzähnen als Symbolen der Macht und Manneskraft gieren, so dass Tiefhusen wichtigster Markt für das Bein des Nordens geworden ist. In Mittelaenturien ist Elfenbein wichtiger Bestandteil des 'güldenländischen' Tempelbaustils und als Material für Waffengriffe, Schmuckkästchen und selbst Türklinken beliebt, die Tulamiden wiegen ihn sogar mit Gold auf. In der Alchimie ist es ein (eher vages) Substitut für das flüchtige Quecksilber.

Nach der Vernichtung der tobrischen Elfenbeinschneidereien ist die Beinkunst der Nivesen und Firnelfen (oder aus Südaenturien) begehrt geworden: zum Beispiel Plastiken von Eisbären und Himmelswölfen, Markierbretter für ein Spiel, Rasseln, Köcher und die sagemumwobenen Mammutonpanzer der Elfen.

Nirgends sollen Wale in den Sommermonaten so häufig sein wie in Ifirns Ozean. Dann legen in Leskari, Frisov und Glyndhaven die Walfänger ab, um Grünwal, Olportwal und Pottwal vor die Harpune zu bekommen. Nivesen machen in ihren Umjaks padelnd Jagd auf küstennahe Meeresriesen.

Der Tran, das aus dem Speck gewonnene Öl, wird in Fässern weitertransportiert und bei Seifenherstellung und Heilkunst verwendet. Auch von Haien und Robben wird es in geringerem Maße gewonnen. Im Magen der Wale – am meisten beim Olportwal, kleine Mengen auch bei Seetigern – findet man Ambra, eine ölige, wohlriechende Substanz, die für Parfüm- und Elixierherstellung benötigt wird. Die biegsamen Walbarten werden im Lieblichen Feld zu Korsetts verarbeitet, den Zähnen des Pottwals wird als Pfeilspitze magische Wirkung zugeschrieben. Walrat ist ein fettartiges Wachs aus der Stirnhöhle der Wale, das Grundlage für Salben ist.

Der halborganische Kristallpanzer des Eisigels ist schließlich nur für Schnee-Elfen interessant, da ihn niemand anders zu verarbeiten weiß.

Importe

»Wenn du mit den im Eis hausenden Völkern Handel treiben willst, so lasse deinen Dukaten- oder Batzenbeutel gleich hier, Südling. Münzen wärmen nicht und sind nicht essbar. Die Leute dort kennen nur den Tauschhandel mit Gütern, deren Nützlichkeit ihnen auf dem ersten Blick erkennbar sein muss.



Zucker und Salz sowie Thorwal-Wolle und Vinsalter Wolltuch kann jeder gebrauchen. Metallgerät wie scharfe Messer, Angelhaken, Speerspitzen wird man nur bei den Wildzwergen nicht los, während die Fjarninger vortreffliches Bronzewerk führen, das sie von wer weiß wem haben. Wie die Nivesen gieren die Eisländer nach bunten Stoffen in der weißen Eintönigkeit. Die Firnelven scheinen geradezu verrückt nach Onyx zu sein, während sie anderes Schmuckwerk kaum beachten.

Holz brauchen die Wilden Zwerge in den Eiszinnen für ihre Gruben und wiegen es dir fast mit Quarzen auf. Achte aber darauf, dass es nicht den Fjarningern in die Hände fällt, die es dir einfach rauben. Ein Krüglein Honig kann zudem nicht schaden, wenn man mal auf Schneeschrate trifft.«

—Ugdalf Urrisk, norbardischer Händler aus Farlorn

Der Handel mit den Polargefilden liegt größtenteils in der Hand von Norbardensippen (vor allem den Wardenaij) und einigen wenigen Handelshäusern Mittelaventuriens: Rastburger (Havena), Liegerfeld & Sandfort (Grangor), Kolenbrander (Trallop), die Königlich Salzeranische Handelskompagnie (Salza) sowie natürlich Stoerrebrandt (Festum). Wichtige Umschlagplätze für Nordlandwaren sind Riva (Warenschau im Tsa), Lowangen ('Markt und Spiele' in Travia und Phex), Festum (Warenschau im Ingerimm), Norburg, Thorwal und Salza.

Meisterinformationen:

Die Beschreibung der Ressourcen des Nordens bietet Ihnen in erster Linie Hintergrundmaterial: Bernsteinhandelszüge, die mit gespannten Bögen niemanden auf fünfzig Schritt an sich heranlassen, blutige Flensersarbeit auf einem Walfänger inmitten quaderschwerer Speckberge, alte Goldsucher, die in einer zwielichtigen Taverne nach zuviel Brannt von einem vergletscherten sagenhaften Goldvorkommen glucksen, und Nivesenjäger, die auf der Jagd nach dem silbernen Zobelkönig sind. Verknüpft damit sind – ebenso wie bei allen Mysterien von Firuns Land – natürlich auch Abenteueransätze: Sei es, dass sich die Helden selbst auf die Suche nach Eisdiamanten und Gold machen wollen, sei es, dass Prospektoren und Händler vor allem im ewigen Firnland den Schutz einer Gruppe von vielseitigen Hasardeuren gut gebrauchen können.

Sie können der Gruppe durchaus maßlos viele Schätze in die Hände fallen lassen – der legendäre Mammutfriedhof oder die ergiebigste Goldader seit Menschengedenken. Das vergletscherte Nordland bietet genug Gelegenheit (von geborstenem Packeis über verhungerte Schlittenhunde bis hin zu Frostwurmattacken), die Beute wieder auf ein vernünftiges Maß zusammenzustutzen. Erinnern Sie eine erfrierende Heldengruppe daran, dass Diamanten (Tage zuvor mühsam gefördert) brennbar sind ...

Sprenkel der Zivilisation

Firuns Land ist für den Mittelaventurier eine sagenhafte Randwelt aus Eis, fern hinter allen Flüssen und Gebirgen. Nur manche Kaufleute, Gelehrte, Firun-Pilger und einige Staaten zeigen Interesse an den weißen Weiten, die kostbare Rohstoffe, neues Wissen und große Herausforderungen bergen.

Das Engagement, das einige Reiche zeigen, ist zu gering, um als Kolonialismus bezeichnet zu werden: Es stellt sich nicht die Aufgabe, dieses unwirtliche Land zu erschließen, sondern es erstmal überhaupt zu erreichen ...

An jedem Herrscherhof gibt es mehr oder weniger konsequente Bestrebungen, dem Norden mehr Aufmerksamkeit zu widmen. Sei es, um Handelswege kontrollieren zu können und Expeditionslager zu bilden, sei es, um einfach Präsenz zu zeigen und der Erste zu sein, der auf einer Insel seine Flagge aufpflanzt. Viele Basen haben nur wenige Jahre oder Jahrzehnte Bestand, ehe sie vom Eistreiben hinfortgeweht werden oder ihnen die Unterstützung des Mutterlandes entsagt wird.

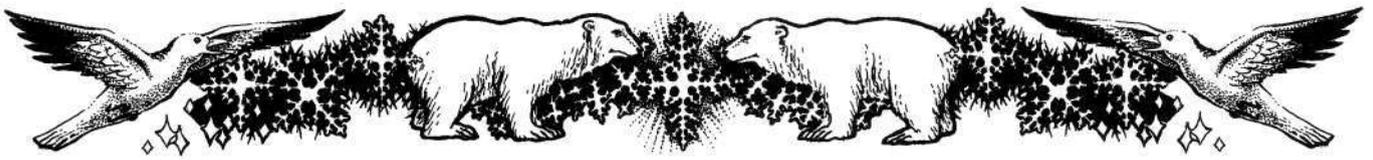
(Eine irdische Anmerkung hierzu: Dass Aventuriens Norden bei geringerem Stand der Technik erforscht werden kann als die Polarregionen der Erde, liegt an den zusammengeschobenen Klimazonen: Die Metropolen des Nordens – Thorwal, Lowangen und Festum – sind nur 1.000 Meilen Luftlinie vom ewigen Eis entfernt, während es von Hamburg bis zum Nordkap allein 2.000 Kilometer sind.)

Neues Reich

Am Unterlauf des Frisund, nicht weit vom Flecken *Kela* und einer Auelfensiedlung, erhebt sich das hölzerne *Kaiser-Gerbald-Fort* aus der Tundra, in dem immerhin 20 Soldaten eines Regiments, das längst nicht mehr existiert, allmorgendlich das Greifenbanner aufziehen. Die marode Festung bewacht die Handelsroute zur Bernsteinbucht, bietet Firun-Pilgern (unter denen oft Adlige sind) auf dem Weg zum Asainyf Unterkunft und bekräftigt den Anspruch des Kaisers auf den Titel 'Protector der Nivesen und Norbarden'.

Das Fort wurde zur Valpozeit auf einem Hügel errichtet, der noch frühere Grundmauern mit eingeritzten Symbolen von Feuer und Amboss aufweist. Festungskommandantin Madaliev von Bilsbrück wurde wegen Feigheit bei der Schlacht auf den Silkwiesen hierher strafversetzt. Sie hat sich mittlerweile in Allmachtsphantasien hineingesteigert, die sie dazu bringen, Ernährungsprobleme des Forts bisweilen mit Überfällen auf Dörfer und die vorbeiziehenden Hokke-Nivesen lösen zu lassen.

Seit dem Kaiserreich mit den Zyklopeninseln und Rulat die beiden bedeutendsten Gefängnisorte geraubt wurden, vegetieren hier auch ein Dutzend feudale Staatsverräter wie der Answinist Mandor Rattentöter und die greise Gilwina von Streitzig (bis 2 Hal Admiralin der aranischen Flotte), die nicht die Todesstrafe erhalten hatten, aber möglichst weit weg verbannt wurden. Und



die Sonne von Hôt-Alem oder Jilaskan möchte man nicht jedem gönnen ...

Vor einigen Jahren hat die Kaiserlich Derographische Gesellschaft an der Küste der Grimmfrostöde ein winterfestes Lager mit haltbaren Vorräten für eine Packeisexpedition errichtet, die dann aus Geldmangel nie stattfand.

Altes Reich

Auf der blühenden Insel *Nauriti* im Golf von Riva liegt das 'geheime' Lager des Horasiats, von dem aus im Sommer manchmal Reisen in den hohen Norden gestartet werden. Fast ein Dutzend Gelehrte und Avesfreunde sowie dreißig norbardische Rabbutniks und Matrosen hausen hier, ernähren sich von Kaldaunen und schauen einmal täglich im Flaggenlager, das vorsorglich fünfzig frischbestickte Horasfahnen bereithält, nach dem Rechten. Die Kaiserin selbst weiß nichts von diesem Vabanquespiel einiger murakianischer und abenteuerlustiger Höflinge, und so wird das Lager nur durch die Kogge *Firunsstern* versorgt, während die Karavelle *42 Murak* leckgeschlagen am Strand liegt. Esquiritio Aurelian von Venga, der 'Vize-Exarch der Transborealischen Gestade', liegt, von Frostbeulen geplagt, meist in seinem Hotel in Riva. Die Abwesenheit von Soldaten hat sich schon als abträglich erwiesen, als vor einiger Zeit Thorwaler die Nordforscher herumschubsten.

Besser ausgerüstet sind die Gesteinskundigen, die den Gerüchten von Endurium im Nordland nachgehen und nach neuen Goldvorkommen für die Horasdormünzereien suchen.

Thorwaler

Zwar besitzen die Thorwaler quasi die Seeherrschaft über den Golf von Riva, doch ihre Aktivitäten beschränken sich größtenteils darauf, den Walfängern "die Harpune in den eigenen Pöker zu jagen" oder sich im Zweikampf mit Firuns Gewalten zu messen. Jenseits der Meerlunge bläst ihnen aber durch die Fjarninger und neuerdings Gloranas Schergen ein schärferer Wind ins Gesicht. Abgesehen von einem fast verlassenen Ottaskin an der Nordküste der Nebelzinnen, wo nur Walwütige leben, zeigen sie kaum Präsenz. Die Flussroute Letta-Walsach ist unpassierbar geworden, so dass die Ottas auf dem Weg von Thorwal nach Festum die Passage Oblomon-Born benutzen, bei der das Schiff über eine größere Entfernung über Land gezogen werden muss.

Andere

Festum hatte zwar stets Bestrebungen, den Handel mit dem hohen Norden in der Hand zu haben, ließ aber einige hochfliegende Pläne aus der Residenz des Adelsmarschalls bereits zur Zeit der Abspaltung Bjaldorns fallen.

Die Mannschaft einer alanfanischen Bireme, die irgendwie die thorwalschen Gewässer überlebte, strandete vor zwanzig Jahren an den Nebelzinnen, wo man Fjarninger versklaven wollte, und starb an Schlammwasserfieber.

Mit einer Ausnahme kann man den Einfluß aller anderen Staaten Aventuriens hier oben ignorieren: Es heißt aus Xeraans Piratenreich, der gierige Portifex Maximus wolle auf dunklen Wegen Ifirns Ozean seinen Dämonenarchen zugänglich machen, um das Gold aus dem Eis zu brechen.

Völker des hohen Nordens

Firnya fey'e – Die Firnelfen

Die vergletscherten Lande der Grimmfrostöde, der Eiszinnen, der Küsten von Brecheis- und Bernsteinbucht sowie von Nebelzinnen und Yetiland sind die Heimat der etwa 2.000 meist hellhaarigen Firnelfen. Sie selbst unterscheiden zwischen *firnya*, den vertrauten Eismeerküsten, und *firndra*, dem eistrockenen Hinterland, die sie nur sehr selten verlassen, um Tauschhandel in Menschensiedlungen oder mit Nivesen und Norbarden zu treiben. Die *firnya fey'e* leiten ihre Herkunft von den Bewohnern eines gigantischen Himmelsturms im hohen Norden ab, den sie nach Götterwahn und Brudermord verließen, um sich im Angesicht der Ewigkeit selbst in die Unwirtlichkeit der Eislande zu verbannen.

Abgesehen von den Yetis sind sie am tiefsten in die Kälte vorgezogen und leben in von Zauberhand und geeinter Sippenkraft geschaffenen Eispalästen, die gewaltige Ausmaße erreichen

können, meist aber nur auf einer Etage angelegt sind. Viele der kleineren Eisbehauungen besitzen kegel- oder tropfenförmige Türme, von denen der größte die *sala*, der heimeliger Versammlungsort ist.

Die Sippe steht im Mittelpunkt des Lebens, kein Elf kann in den sturmgepeitschten und eisigen Regionen des Nordens allein überleben. Die enge Gemeinschaft braucht keinen Glauben an Götter, dem die Firnelfen nur bittere Verachtung entgegenbringen. Außerhalb seiner Sippe, die er nur unter ungewöhnlichsten Voraussetzungen längere Zeit verlässt, ist der Firnelf ein entwurzeltes Wesen, verzehrt vom Heimweh nach den Seinen und voller Sehnsucht nach dem Singen des Windes in den Eissäulen.

Ihre ganze Lebensweise ist dem Diktat der lebensfeindlichen Eislandschaft angepasst: Die Kleidung besteht aus weißen Pelzen und Federn, typischerweise die robbenlederne Hose und dop-



pelte Handschuhe sowie ein schwarzes Amulett. Mit Netz und Reuse, Angel und Speer, Käscher, Robbentöter, Bogen und Jagdmesser aus Bein oder Kristall jagen sie jedes Tier, ob Fisch, Seehund, Eisbär, Hai oder Wal und auch Mammut, indem sich manche in Säbelzahniger verwandeln.

Selbst das Fleisch von getöteten Schneeorks und -goblins sollen sie nur aufgrund dessen Un genießbarkeit ablehnen. Ihre Fähigkeiten in Kürschnerei und Verarbeitung von Bein und Kristall suchen in Aventurinen ihresgleichen.

Wenn man einen Firnelf in der weißen Einöde erblickt und sich in seinen Edelsteinaugen das Licht des Elfensterns widerspiegelt, weiß man nie, ob er sogleich verschwindet, die Hand zum Gruß reicht oder ohne Vorwarnung tötet. Gastfreundschaft ist unbekannt, Fremde versuchen sie, friedlich aber schnell wieder loszuwerden. Tote lassen sie im Eis liegen, meist auf den sogenannten 'Gletschern des Schweigens'.

Ihr *mandra*, die naturgegebene Magie, lässt sie Kunstwerke aus Eis formen, Stürme besänftigen, glatte Firnfelder und Treibschnee sicher überqueren und tiefe Schluchten mit Regenbogenbrücken überspannen. Sippenmitglieder stärken und ermutigen sich gegenseitig, verständigen sich über große Entfernungen und vereinen ihre Zauberkraft. Der Schleier des Geheimnisses um den Heilschlaf und das berühmte zweite Leben der Eiselfen wurde bislang nur in Ansätzen gelüftet. Es gibt nur wenige Firnelfen, die in der Menschenwelt bekannt geworden sind: So etwa 'die Jägerin' *Elodiron Kristallglanz*, die Halbfirnelfe und einstige 'Eiskönigin' *Frigorns, Lysira*, der Kopfgeldjäger *Lamiadon Schneekind*, *Bigesia Schnee-auf-den-Gipfeln* an der Bewegungsakademie zu *Belhanka* sowie *Larylla*, die sich – wie die Auelfe *Galandel Yetimutter* – den *Hrm Hrm-Yetis* angeschlossen hat, um mehr über die Geheimnisse ihre hochelfischen Vorfahren herauszubekommen.

Die Entstehung des Eisreichs von *Glorania* hat dazu geführt, dass sich etliche Sippen aus der südöstlichen *Grimmfrostöde* und Teilen des *Ehernen Schwerts* zurückgezogen haben und gen Westen oder gar in südlichere Gefilde exiliert sind, um der *zerza'jah*, der drohenden Vernichtung, zu entgehen. Es ist nicht einfach ein *tuwel*, ein (überlegener) Eindringling, der dort gekommen ist,

sondern der *nargrâ fir*, der Winter der Schneelaurer. Viele Eispaläste liegen in Ruinen, doch gibt es noch einige wenige, die den Weg des *thara* (Kämpfer) wählten und fauchend den Daimoniden Widerstand leisten.



»In ihrer eigenen Deutung der Ereignisse sprechen die Firnelfen von *Borbarad* nur als der jüngsten Kreatur einer Entität, die sie *bhardona* nennen. *Bhardona*, so sagen sie, ist nach Jahrtausenden wieder erwacht. Sie ist der Ursprung alles Bösen, das die Firnelfen heimsucht. Stets ist ihr Vorgehen das Gleiche: Sie erschafft neue Ungeheuer, die ihr dienen, und verführt den Mächtigsten eines Volkes, ihr zu folgen. Sie versucht, *ëona* so zu verändern – Gesetz, Tradition, Zeit, Weltenlauf –, dass die Welt die Elfen vergisst, dass sie nicht mehr sind.

Es ist naheliegend, *bhardona* unter jene Urkräfte einzureihen, die die Elfen wie Personen ansprechen: *nurdi*, das Leben schlechthin, und *zerza*, den Tod. Der Name besteht aus den Kernbegriffen *bha*, *dha* und *na*, die die Begriffsfamilien 'Verstand', 'Leib' und 'Streben und Jagen' umfassen. Unübersehbar auch die Verwandtschaft zum *badoc*, einer 'ansteckenden Gier'.

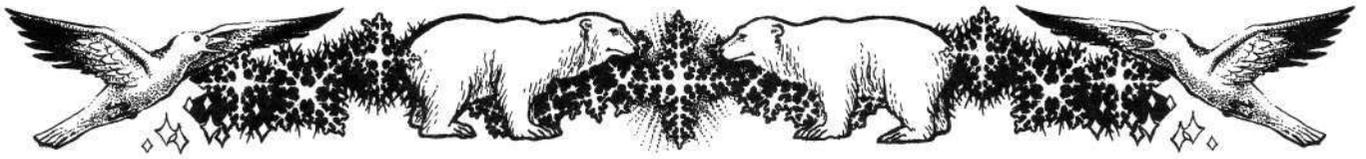
Ich möchte *bhardona* mit 'Begehrensauslöser' übersetzen – mit aller Vorsicht: elfische Worte verlieren bei Übertragung in andere Sprachen immer ihre hundertfache Vieldeutigkeit.«

—*Corollku Talasanya*, *Spektabilität der Schule der Beherrschung zu Neersand*, 29 Hal

Ausführlichste Informationen zum Wesen und zur Kultur der Firnelfen finden Sie in **Dunkle Städte, lichte Wälder** und dem Soloabenteuer **Das Lied der Elfen**; mehr zur aktuellen Situation in **Unter der Dämonenkrone**, S. 129f.

Clans

Die Sippen oder Clans der Firnelfen haben meist eine Größe zwischen zwei und fünf Dutzend Angehörigen. Oft ist eine Sippenzugehörigkeit auch am Zweitnamen zu erkennen. Die



Albenkristall

»Ein wahres Kleinod, nicht wahr? Allein dieser Kristallschimmer und die Kraft, die im Bogen steckt! Nur 420 Goldstücke. Was? Natürlich ist das ein echter firnelfischer Kristallbogen. Die Jäger, von denen ich das Stück habe, zeigten mir selbst die Ohren des früheren Besitzers.«

—Alk Westen, Waffenhändler in Havena

Aus Obsidian, dem organischen Kristallpanzer der Eisigel (der nach Verarbeitung auch höheren Temperaturen ausgesetzt werden kann) und selten auch Frostwurmschuppen fertigen die Firnelfen Nadeln, Kämmе, Tiegelchen, Schmuck, Musikinstrumente, Pfeil- und Speerspitzen sowie den legendären, trotz seines Materials biegsamen Kristallbogen und die *mamra*, den Robbentöter. Eine Sippe, die jahrzehntlang sammelt, kann sogar den Rumpf eines Eisseglers daraus erschaffen. Manche Arbeit lässt sich durch überragende Geduld und elfisches Fingerspitzengefühl erklären, doch bei etlichen Werken muss man annehmen, dass erfahrenere Firnelfen den erzformenden METAMORPHO BERGEBEIN beherrschen – schließlich waren es ihre Vorfahren, die aus einer Felsäule eine ganze Stadt zauberten.

Unikate aus sogenanntem Albenkristall werden in Mittelaventurien wie magische Artefakte gehandelt: Eine Flöte aus Kristall kostet bereits 50 Dukaten, ein Bogen erzielt mühelos Spitzenpreise von mehrern hundert Goldstücken. Neben dem höchst seltenen Mammutonpanzer soll es auch Kristallharnische geben, die aber noch kein Nichtelf gesehen hat.

Bildung von Sippen ist nicht nur an Verwandtschaft gebunden, sondern entsteht auch aus Zuneigung, gemeinsamen Vorlieben und geteiltem *khar'mha*.

Einige Sippen, die aus Menschensicht erwähnenswerte Eigenarten haben:

Die *Tränensucher* in der hohen Grimmfrostöde galten früher als Meister der Stein- und Kristallbearbeitung, doch heute hat sich die kleine Sippe dem erbitterten Kampf gegen das Schwarze Eis verschrieben, das die Behausung der Tränensucher nicht verderben kann: Sie besteht vollkommen aus Kristall.

Mit Walen befreundet ist die *Wogentanz*-Sippe, die im Sommer häufig mit den Riesen der Meere Zwiesprache hält und bisweilen mit ihnen in Delphingestalt oder mit einem Elixier namens 'Purpurwasser' die Tiefen der See aufsucht, um Dekapi zu jagen. Der *Gletscherherz-Clan*, der gut 100 Mitglieder zählt, wohnt inmitten der Grimmfrostöde im 'Firnaysala', dem vielleicht größten und prächtigsten Eispalast, der je von Firnelfen errichtet wurde. Da es zudem der älteste ist, sollen hier in ignorierten Kammern hinter gewaltigen Eisorgeln noch Relikte aus der Zeit der Hochelfen schlummern.

In Paavi munkt man von den *Lichthütern*, die im Ehernen Schwert eine 'Elfenfestung' gegen Kreaturen Pardonas und den langen Arm des Äonenfrosts halten sollen.

Die *Regenbogenrufer* auf Yetiland sollen Luftbrücken bis zu den perlmuttschimmernden Eiswolken schlagen können, auf die sie sich zurückziehen, wenn Gefahr droht. Manchmal sprechen sie

mit dem Riesen Glantuban, mit dem sie eine alte Freundschaft verbindet.

Die Sippe der *Reifräumer* ist der Ausbreitung des Nagrachreichs entgangen, indem sie sich an sicherem Ort in tiefen Schlaf gelegt hat und erst Epochen später wieder aufwachen will.

Nicht mehr existent ist dagegen die *Kristallglanz*-Sippe vom Blauen See, die vor fünfzig Jahren von einem Gletscherwurm vernichtet wurde.

Eissegler

Die firnelfischen Eissegler sind kleine Boote, die auf beweglichen, gegeneinander verdreh- und verschiebbaren Kufen aus Seetigerbein ruhen, die eine Fahrt auch über unebenes Gelände ermöglichen. Bislang ist es keinem anderen Volk gelungen, diese filigrane Arbeit nachzuahmen. Die Boote sind havenisch getakelt, werden durch Segelmanöver gelenkt und erreichen erstaunliche Geschwindigkeiten (bis zu 60 Meilen pro Stunde auf ebenem Eis und bei günstigem Wind).

Oft kann man die Spuren dieser Gefährte in den Weiten der Grimmfrostöde sehen, und manch ein Reisender, der am Ende seiner Kräfte war, hielt sich beim Anblick frischer Kufenabdrücke für gerettet. Ein Trugschluss, denn bei den erstaunlichen Entfernungen, die man mit einem Eissegler zurücklegen kann, ist der Lenker des Fahrzeugs – und damit die erhoffte Nahrung, das ersehnte Feuer – oft mehrere Tagesmärsche voraus.

Die Yetis – Wächter über Eis und Schnee

»Bei dem Versuch, völkerkundliches Wissen über die Yetis zusammenzutragen, nach denen immerhin ein ganzer Landstrich benannt ist, mussten wir überrascht feststellen, dass die etwa drei Schritt großen, weißgrau-bepelzten Wesen zu jenen aventurischen Rassen zählen, die von der Gelehrtschaft bislang am nachhaltigsten ignoriert

wurden. Das, was uns heute über die Yetis bekannt ist, verdanken wir vor allem den zurückhaltenden Erzählungen der Firnelfen, dem blumigen Seemannsgarn der Nordlandsegler und Thorwaler und den von Hesinde- und Aves-Geweiheten aufgezeichneten Berichten zahlreicher Glücksritter, Jäger und Norbarden. Glücklicherweise, möch-



te man sagen, fanden durch die Expeditionsberichte des berühmten Thorwaler Kapitäns Asleif 'Foggwulf' Phileasson einige weitere Erkenntnisse Verbreitung (...) Und so können wir heute zumindest eines konstatieren: Im hohen Norden – quasi direkt vor der Haustür der seefahrenden Nationen und nur durch Schnee und Eis von uns getrennt – harrt noch immer ein unbekanntes Volk seiner Entdeckung. Eine uralte Rasse, deren Geheimnisse uns vielleicht noch ebenso überraschen werden wie jene der Trolle ...»

—Aus einem Vortrag Kara ben Yngerymms von der Kaiserlich Derographischen Gesellschaft im Gareth Pentagontempel der Hesinde, 23 Hal

Ursprung und Mythologie

»FIRun sandte den hundertjährigen Winter, und Hagel und Reif begruben die Lande unter ewigem Eis, und der Hass des Eises vernichtete ein Sechstel der Macht des Namenlosen, und die überlebten, wurden zu Yetis.«

—Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten, Auszug über den Sturz des Namenlosen

»Von dem uralten Trollvolk heißt es, dass diese die Yetis als 'ihre Vettern' ansehen, sich aber ansonsten in hartnäckiges Schweigen über die weißpelzigen Bewohner der nördlichsten aventurischen Landmasse hüllen. Müssen wir das Alter dieser Rasse somit in Jahrtausenden oder gar in Jahrhunderttausenden messen?«

—Aus Menschen und Nichtmenschen – Ein phänotypischer Vergleich, Strathus zu Angbar, ca. 480 v. Hal

»... existiert ein Lied Asleif Nellgardsons, jenes berühmten Thorwaler Skalden aus Waskir, in dem dieser eine Erzählung der Gjalsker Barbaren aufgegriffen hat. Selbige geht angeblich auf den Riesen Glantuban zurück, dessen Heim sich irgendwo in den höchsten Gipfeln des Firunwalles befinden soll. Darin heißt es, der Riese habe die Schneeschrate einst als "der Böslinge Nachkommen" bezeichnet, die "erst im Weltenbrand Vernunft gefunden" hätten...«

—Aus einem Brief des Aves-Geweihten Ludow Aventin, 23 v. Hal

»Von 'ner Elfe namens Galandel, die es vor Jahrzehnten zu den Hrm Hrm verschlagen hat und seitdem unter ihnen lebt, ham wir in Erfahrung gebracht, dass die Yetis sich selbst als Kinder "Grlnacks" ansehen. Ja, ich weiß: Hört sich wie Genickbruch an. Dieser Grlnack ist ihr Großer Weißer Jagdgott und sendet den Schnee, hat aber auch alles jagdbare Getier und alle Früchte erschaffen. Und bei Swafnir, ich will 'nen Krug Bilgenwasser verschlucken, wenn dahinter nicht unser oller Firun steckt. Das wohl.«

—Aus einer Erzählung Asleif 'Foggwulf' Phileassons

»... Die sündigen Verräter leben noch! Verborgen in Schnee und Harsch lauern sie. Sie warten die Äonen ab und warten auf ein Zeichen. Auf SEIN Zeichen. Und wenn unsere Wacht nachlässt, werden sie wieder zuschlagen. Wie ein malmender Gletscher werden sie über

uns herfallen! Ihr Verblendeten zweifelt? In den 'Annalen' steht es schwarz auf weiß. Jenes über jeden Zweifel erhabene Werk, das uns vom Sturz des Namenlosen und seinem Hohepriester Kerbhold kündigt*. Kerbhold, der Ketzer! Begreift endlich die Wahrheit, ihr Narren. Die volle Wahrheit! Kerbhold ist ein trollischer Name, und kein Troll streitet die Verwandtschaft mit den Yetis ab. Die Trolle aber sind ein Volk des Gottfrevlers. Ein Sechstel, sage ich. Ein Sechstel! Wacht auf und vernichtet sie, bevor des Giganten verderbte Brut uns vernichtet ...!«

—Aus der Predigt eines fanatischen Praios-Predigers in Paavi, 76 v. Hal.



»Der grimme Frost gebiert nicht, er nimmt. Gedenke des Yetis, denn Strafe und Gnade sind in Firuns Reich oft einerlei Ding.«

—Aus einer Predigt des Firun-Geweihten Ifirnholm von Leskari, 13 Hal

Fragmente der Geschichtsschreibung

»Die Winterelfen nennen die Schneeschrate auf Isdira twel'fira – ein Begriff, der sich am ehesten mit 'Eindringling im Eis' übersetzen lässt. Und da von den Nivesen der Begriff 'Yeti' stammt, der selbst bei den Norbarden und Thorwalern und später auch in den südlichen Ländern Verbreitung gefunden hat, ist anzunehmen, dass sie die ersten Menschen waren, die in Firuns Reich auf die Schneeschrate stießen ...«

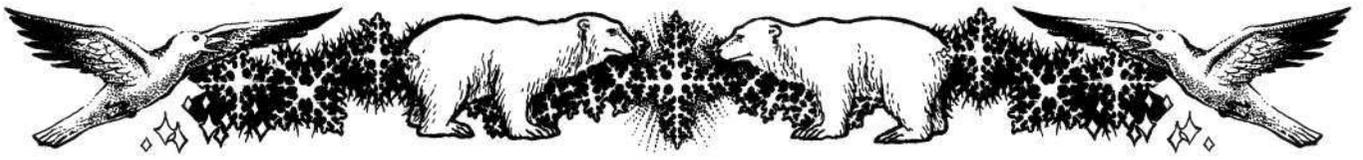
—Aus den Lebenserinnerungen des Weißen Mannes, des Firun-Hochgeweihten von Bjaldorn, ca. 5 Hal

»Die twel'fira waren schon im Norden heimisch, lange bevor sich unsere Brüder und Schwestern vor vielen tausend Jahren anschickten, den Himmelsturm zu errichten. Unsere Lieder künden davon, dass Ometheons Volk und die twel'fira verschiedene Wege wählten. Nur hin und wieder waren sie feyra. Und zwar dann, wenn Ometheons Volk danach trachtete, Orte des Nordens zu erkunden, die von den twel'fira als erhaben betrachtet werden (...) Das 'Lied des Emetiel' kündigt aber auch davon, dass sich die Überlebenden in der Zeit nach dem Fall des Himmelsturms Angriffen der twel'fira ausgesetzt sahen. Ich kann nur vermuten, dass auch sie gezielt Opfer von Pardonas schrecklichen Versuchen gewesen waren und nicht zwischen Freund und Feind zu unterscheiden wussten. Ob bei den Überfällen der twel'fira auch ihr sinnloser Glaube eine Rolle gespielt hat, wer vermag das zu sagen? Heute kommt es nur noch bei der Jagd zu vereinzelten Zusammenstößen zwischen ihnen und uns.«

—Bigesia Schnee-auf-den-Gipfeln, Gattin des Akademieleiters von Belhanka, Kiamu Vennerim

»(...) sollen die Trolle vor 4.000 Jahren – einer Legende aus der Rohalszeit zufolge – das Erste Schwarze Auge aus dem Hort des Alten Dra-

*) Siehe Die Götter des Schwarzen Auges, S. 12f.



chen Pyrdacors gestohlen und gezielt der Obhut der Schneeschrate überantwortet haben. Ihr Motiv ist in mehrerer Hinsicht mysteriös und bis heute Anlass für zahlreiche Spekulationen*. Ganz davon abgesehen, dass der Primoptolith bis heute verschollen ist.«

—Aus Von der Suffizienz rationaler Clarobservantia, noch unveröffentlichtes Manuskript von Praiodana Almira Werckenfels, Akademieleiterin des Informationsinstituts zu Rommily

»... war dem Kauderweylsch, das dey ryppelhafftigen Seefahrer in Torwjald sprekkē, zu entneymen, dass weyt im schneebedeckten Norden eyn unbekannter Hauße eisfressender Wesen lebt, die von den Eynheimischen 'Yetis' genennet seyn. Die Hünen warn sich nit eynig, ob es sich bey diesen Geschöpfen um weyßbepelzte Affen handelt oder ob sey gar zu den Schratigen zählen. Nur in eynem thaten sey sich nit widersprekkē, daß diese Wesen leycht reyzzbar seyn und mit eynem götterlesterlikkē Gewirr von Schnarr- und Schnaltzlauten auf sich aufmerkksam machen. Und, bey Efferd, wer diese ungehobelt Torwjalders erleybt hat, kan sich leycht ausmalen, was das bedeyten mag ...«

—Aus dem Logbuch Admiral Sanins des Älteren (ca. 1860 v. Hal), Übersetzung aus der Zeit der Klugen Kaiser

»Du denkst, dass den Menschen nichts mit dem Yeti verbindet? Dann kennst du nicht die Legenden aus der Zeit der Stadtgründung Bjaldorns. Du wirst darin finden, dass die gesegnete Frinja den Eiskristallpalast zu Ehren Firuns mit Hilfe von sieben weißen Pelzschraten errichtet hat. Ja, da staunst du – jener Ort, an dem der Weiße Mann den Willen des Winterherrn verkündet ...«

—Iloinen Schwanentochter, Geweihte der Ifirn zu Festum und Leitwölfin des Ifirnsrudels

»Große Rätsel aber gibt noch immer der Raub des namensgebenden 'Quecksilberartefaktes' durch Yetis aus der 'Halle des Quecksilber' vor 500 Jahren in Festum auf. Nicht nur, dass diese Tat auf ein durch und durch geplantes Vorgehen schließen lässt – niemals zuvor hat man Yetis so weit südlich ihres Stammlandes gesehen.«**

—Corollku Talasanya, Spektabilität der Schule der Beherrschung zu Neersand

»Ist Euch der bis zur Invasion des Bethaniers gepflegte Brauch des Firun-Kultes vertraut, jährlich von Bjaldorn aus, beim Fest des Hl. Mikail, 76 Pfeile nach Norden zu schießen? Auch, dass niemals einer dieser Pfeile wiedergefunden wurde? Wie auch immer, es wird Euch sicher interessieren, dass gerüchteweise zu Zeiten Kaiser Pervals doch einer dieser Pfeile wieder aufgetaucht sein soll – und zwar im Besitz eines Yetis, der an einem Bäreneisen verendet ist! Es heißt, dass der Pfeil seit seinem Fund in den Gewölben des Klosters der Heiligen Hüter zu Glyndhaven liegt und eifersüchtig von den Praiospriestern bewacht wird ...«

—Aus einem Brief des Draconiters Hesindel de Neethoja an die Garether Hesinde-Geweihte Chrysallia Storrebrandt

*) siehe Geheimnisse der Elfen, S. 67

***) siehe Land an Born und Walsach, S. 137

»Bitte, Ihr müsst mir glauben. Wir haben die Ladung nicht gestohlen. Ich schwöre beim Licht des Götterfürsten, dass unser Trupp während dieses Schneesturms von einem schwarzgekleideten Fremden überfallen wurde. Er hat erst die Schlittenhunde und dann meine Kameraden niedergemetzelt. Er sah aus wie ... wie ein pechschwarzer Alb! Wären diese Yetis nicht plötzlich aufgetaucht und über den Fremden hergefallen, bei Firuns grimmen Zorn, dann wäre ich heute selbst nicht mehr am Leben!«

—Aus Prozessakten, Paavi, 16 v. Hal

»Uns liegt darüber hinaus der Bericht eines Goldsuchers vor, der darauf schließen lässt, dass um 21 Hal ein Stammeskrieg zwischen den Yetis ausgebrochen ist. Dabei ging es um die Kontrolle eines wunderschönen, tropischen Tals inmitten des eisigen Yetilandes. Wenn sich dieser unabhängige Bericht nicht in wesentlichen Teilen mit den Schilderungen des berühmten Kapitäns Phileasson gedeckt hätte – wir hätten ihn als phantasievolles Geschwafel abgetan.«

—Aus dem Vortrag Kara ben Yngerymms von der Kaiserlich Derographischen Gesellschaft im Garether Pentagontempel der Hesinde, 23 Hal

»Im Winter müssen wir stets damit rechnen, auch beim Blauem See und im Gebiet der Nebelzinnen auf kleinere Gruppen dieser gottlosen Yetis zu stoßen. Dann heißt es auf der Hut zu sein. Denn die praiosverfluchten Riesenaffen sind stark, wild und verschmähen bekanntlich auch Menschenfleisch nicht (...) Außerdem müssen wir vor den Schergen dieser Eishexe Glorana – möge Praios' Licht sie blenden – auf der Hut sein. Eine unserer Patrouillen vermochte erst vor wenigen Wochen einen ihrer Trupps zu stellen, der doch tatsächlich einen dieser haarigen Yetis gefangen hielt. Wahrscheinlich, um ihn in Fron- und Waffendienste zu zwingen, was schon in alten Zeiten an Letta und Frisund gelungen sein soll. Ja, die heidnischen Norbarden hier berichten sogar, dass einige dieser Schneeaffen dabei die menschliche Sprache erlernt hätten. Was natürlich Unsinn ist. Die Kameraden haben die Dämonenpaktierer jedenfalls im Handstreich niedergemacht und diesen gefährlichen Pelzriesen vorsichtshalber gleich mit.«

—Aus einem Brief des in Glyndhaven stationierten Bannstrahlers Praiowill Greiber an einen Kameraden in Wehrheim, 30 Hal

Kultur und Bräuche

»Die Yetis leben in Stammesgemeinschaften, die über das ganze Yetiland verteilt sind. Insgesamt mag es wohl um die 20 Stämme geben, die jeweils zwischen 40 und 60 Mitglieder umfassen. Der Kontakt zwischen den einzelnen Sippen ist eher loser Natur und von großer Vorsicht geprägt, was offenbar dem reinen Selbstschutz dient. Denn immer wieder kommt es zwischen den Yetis zu Fehden, die stets den gleichen Anlass haben: Streit um Jagdgründe, Diebstahl von Beute und nicht zuletzt Frauenraub. Gerade die Yetifrauen werden zusammen mit dem Kinderreichtum als der größte Schatz eines Stammes angesehen (...) Die Stammesgeschicke werden in der Regel von einem Ältesten- oder Bestenrat gelenkt, dessen Entscheidungen ebenso langwierig wie unumstößlich sind. Einige wenige Stämme



sollen aber auch auf einen einzelnen Häuptling hören: in der Regel der größte Schamane oder der bedeutendste Jäger der Sippe.«

—Galandel Yetimutter, beim Stamme der Hrm Hrm lebende Auelfe

»Die, von denen ihr wisst, sind entweder lose Jägergruppen oder Banden von Ausgestoßenen. Beides Twel'fira, die wie Nomaden das Land durchstreifen und die es zuweilen bis in die Grimmfrostöde verschlägt. Gerade die Ausgestoßenen stellen eine echte Gefahr dar, da sie als Einzelne nichts mehr zu verlieren haben und mit dem Tod bestraft würden, würden sie je wieder zu ihrem Stamm zurückkehren ...«

—Erzählung der Jägerin Elodiron Kristallganz, aus den fürstlichen Archiven, Havena, ca. 10 v.H.

»Tatsächlich scheint mir, von den Firnelfen vielleicht einmal abgesehen, keine andere Rasse derart ideal an die lebensfeindliche Umwelt des klirrenden Frostreichs angepasst, wie unsere etwa drei Schritt hohen, weiß-grau bepelzten Gastgeber. Sie leben in gewaltigen, halbkugelförmigen Schneehütten, wie sie angeblich auch die Firnelfen auf der Jagd und die Schneegoblins bauen. Nur sehr viel größer (...) Alles Streben ist auf den Jagderfolg ausgerichtet. Robben, Eisbären, Mastodonten, Karene – es existiert kaum ein Tier, das sie nicht mit ihren Knochenspeeren bejagen.

Da sie aber kein Feuer kennen, ja, sogar mit Wut und Abscheu auf unsere Versuche reagiert haben, ihnen Travias wärmende Gabe nahezubringen, verzehren sie alles roh. Es hat daher, Travia verzeih uns, sehr viel Überwindungskraft gekostet, ihre Speisen anzurühren, die uns von Gdar, dem Sprecher des Ältestenrates, dargeboten wur-

den: rohe Robbenleber, stinkender Fischtran, der Mageninhalt erschlagener Boronskuttentaucher, ein eisiger Brei aus Mastodontenhirn, handwarmes Eisbärenblut, gelbe Fettschwarten und natürlich sehr viel roher Fisch und blutiges Fleisch. Genau genommen war ich die einzige unter uns, die Travias Prüfung zur Gänze überstanden hat (...) Zu unserer Überraschung boten sie uns nach zwei Tagen plötzlich frische Früchte an. Damit aber ging ein Geheimnis einher, das wir erst später lüften sollten ...«

—Shaya, Travia-Geweihte und Teilnehmerin der Expedition ins Yetiland unter Kapitän Phileasson 'Foggwulf', 14 Hal

»Lasst euch gesagt sein, dass zumindest ihre Schamanen, die die Yetis 'Zauberseher' nennen, sich sehr wohl darauf verstehen, ihr mandra zu nutzen. Allerdings betrachten die Yetis diese Gabe als Gunstbezeugung Grlnacks, ihres Weißen Jagdgottes, die dieser nur weitergibt, wenn eine Schamanin und ein Schamane zueinander finden (...) Die Hrm Hrm haben ihren Zauberseher schon vor vielen Jahren verloren. Und in mir sehen sie offenbar eine Art von Grlnack gesandtem Ersatz (...) Angeblich existieren geheime Plätze, an denen sich die Yetischamanen treffen, wenn der Nordstern ihnen dies flüstert (...) Es heißt, dass die Zauberseher bei ihrer Initiation einen Zweikampf mit einem geheimnisvollen Firunsbären austragen müssen. Aber ähnliches behaupten die Yetis auch von den jungen Kriegerern, die ihre Mannbarkeitsprüfung ablegen (...) Von Rnhor, dem größten Jäger der Hrm Hrm-Yetis, habe ich erfahren, dass ihre Schamanen mit den 'Hrnarhh' sprechen können, geheimnisvollen Frostgeistern, die sich angeblich in Gestalt von Schneewehen und Eiszap-

Von den Stämmen der Yetis (Meisterinformationen)

Bis heute sind uns nur fünf Yetistämmen namentlich bekannt. Zum einen der vergleichsweise menschenfreundliche Stamm der **Hrm Hrm** im Süden des Yetilandes, der 14 Hal von der berühmten Expedition des Thorwaler Kapitäns Asleif Phileasson 'Foggwulf' und später von einigen Schatzsuchern aufgesucht wurde. Bemerkenswert ist hier die unter ihnen lebende Auelfe Galandel Yetimutter, der sich um 21 Hal die Firnelfe Larylla angeschlossen hat, um im Yetiland mehr über das Geheimnis der Hochelfen herauszufinden.

Ebenfalls bekannt geworden ist der Clan der **Grom Grom**, der im heiligen Tal der Donnerwanderer (siehe S. 29) über die gerechte Verteilung der dort von Grlnack bereitgestellten Gaben wacht. Seit einer der ihren, ein Yeti namens Rdack, vorübergehend die Macht über den Klan an sich gerissen hatte, um als oberster Herrscher aller Yetis und Sohn Grlnacks verehrt zu werden, sind die Grom Grom sehr darauf bedacht, ihren Ruf als unparteiische Wächter wieder herzustellen.

Im Osten des Yetilandes lebt der gefährliche Stamm der **Bron Bron**, dem ein Yetihäuptling namens Rrnorg vorsteht. Dieser Yeti wurde einst über drei Jahre von den Männern Uriel von Notmarks in den Waffendienste gepresst, konnte aber entkommen. Er versteht die Menschensprache und verfolgt alle glatthäutigen Eindringlinge mit großem Hass.

Von norbardischen Händlern wissen wir von den **Ngar Ngar**, ein schwer einzuschätzender Stamm, der gegen bunte Stoffe und Waffen begehrte Handelswaren wie Pelze, Talaschin und große Mengen der giftigen Ifirnsblüten tauscht, ohne dass seine Motive ersichtlich wären. Das Dorf der Ngar Ngar wird angeblich durch eine alte Fahne mit einem bunten Greifensymbol geziert, die ursprünglich von mittelreichischen Entdeckern am Südufer des Yetilands in den Fels gerammt wurde.

Erst vor kurzem wurde bekannt, dass die zweite Expedition Asleif Phileassons mit den Konzilsagenten weit in der Klirrfrostwüste auf einen weiteren Stamm, die **Knrm Knrm**, gestoßen ist, der anscheinend die Wege zu mehreren uralten Orten oder Mächten kennt.

Ebenfalls erwähnt sei an dieser Stelle noch eine Bande Ausgestoßener, die inzwischen fast ein Dutzend Mitglieder umfasst und von dem Yeti Rdack angeführt wird – mit hoher Wahrscheinlichkeit jener Schneeschrat, der vor fast zehn Jahren die Macht über die Grom Grom an sich zu reißen verstand. Diese Bande ist nicht nur wegen ihrer Größe erwähnenswert, es existieren auch Hinweise, dass Rdack inzwischen mit den gefürchteten Dunkelalben im Bunde steht.



fen zeigen. Außerdem vermögen sie aus Eingeweiden die Zukunft zu lesen, die Geister ihrer Vorfahren um Rat zu fragen und die Jäger in Zeiten des Hungers zu jagdbarem Wild zu führen. Ja, sie seien

angeblich sogar dazu imstande, Schneestürme, Frost und Hagelschlag herbeizurufen, wenn ein Stamm von großer Gefahr bedroht wird.»
—Galandel Yetimutter, beim Stamme der Hrm Hrm lebende Auelfe

Die Fjarninger – Eisbarbaren der Nebelzinnen

»Ebenfalls bestätigt haben sich die Gerüchte, dass sich die verfluchte Eishexe Glorana in Paavi einige der ungemein großen, zuweilen über zwei Schritt messenden Eisbarbaren des hohen Nordens als Leibwächter hält. Die Wilden können es angeblich mit jedem Elitgardisten aufnehmen. Wie bei den Thorwalern finden sich unter ihnen auffällig viele Blond- und Rothaarige, doch an Wildheit sind die muskelbepackten Hünen eher mit den Trollzacker Barbaren und den Ferkinas aus dem Raschtulswall zu vergleichen. (...) Es heißt fürderhin, dass jeder einzelne dieser Barbaren mit bloßen Händen einen ausgewachsenen Säbelzahniger oder Eisbären erwürgen könne. Im Kampf führen sie meist grob geschmiedete Bronzewaffen von archaisch anmutendem Äußeren, wobei die Mär geht, sie würden sie mit der blanken Faust schmieden, im Blut von eigens zu diesem Zweck getöteten Feinden löschen und im ewigen Eis erkalten lassen. Weitere Erzählungen besagen, dass sie Mammuts jagen, um aus ihren Eingeweiden die Zukunft zu deuten. Außerdem könnten sie eine Woche lang nackt im Klirrfrost ausharren, ohne zu erfrieren. Und nicht nur das: Sie reiten angeblich Winterdrachen, um mit diesen die nahe Umgebung zu verwüsten, und ihre Erzgegner seien die Thorwaler, bei deren Anblick sie in einen fürchterliche Berserkerrausch verfallen. Sie verschleppen Jungfrauen in die Wildnis der Berge, ihre Zauberpriester können Stürme beschwören und fürchterliche Erdbeben verursachen etc. pp. Kurz: es ist uns unmöglich zu sagen, was von alledem der Wahrheit entspricht und was reiner Unfug ist. (...) Aus all diesen Gründen schien es uns geraten, Herkunft und Gesinnung dieser Wilden in Erfahrung zu bringen, die offenbar schon seit Jahren bei den Thorwalern und in einigen Nordsiedlungen unter dem Namen 'Fjarninger' bekannt sind – wohl weil sie es wie kein zweites Menschenvolk verstehen, das rauhe Leben in Schnee, Firn und Harsch zu meistern. (...) Diese Berichte deuten darauf hin, dass die Barbaren aus den öden und dunstverhangenen Höhenzügen der Nebelzinnen stammen, wo das Gros ihrer Sippenverbände heimisch ist.

Sven Gabelbart, der berühmte Kopfgeldjäger, wurde hier einst drei Monate von den Fjarningern festgehalten und in dieser Zeit den schlimmsten Torturen unterworfen, bis er sich endlich befreien und

fliehen konnte. Von ihm wissen wir, dass die Barbaren die Tiefländer gemeinhin mit Ausdrücken wie 'Zitterer', 'Blutzauderer', 'Kraftlose' und anderen Begriffen versehen, die an dieser Stelle schon aus Gründen der Pietät nicht übersetzt werden sollen. Und trotz ihrer augenscheinlichen Primitivität scheinen sie nahezu jedem mit Herablassung zu begegnen, der nicht über ihre durchaus beeindruckenden körperlichen Attribute verfügt. (...) Der am südlichsten vorgedrungene Fjarninger ist wohl Raluf der Kühne, Mitglied der Phileasson-Expedition und offenbar weder Thorwaler noch Gjalskerländer. (...) Früher scheint es vor allem nahe Leskari oft zu blutigen Zusammenstößen zwischen den Eisbarbaren und Holzfällern gekommen zu sein. Denn zuweilen steigen die Hünen die Berge herab, um ebenfalls an den tieferliegenden Hängen der Nebelzinnen Holz zu schlagen. Aus diesem Grund hat sich bei den Einheimischen der Brauch eingebürgert, ein Zehntel allen geschlagenen Holzes deutlich sichtbar auf einer Lichtung aufzutürmen, so dass sich die Wilden daran gütlich halten können. Seitdem herrscht Ruhe.«

—Aus einem geheimen Bericht der 'Silbernen Falken', dem Boten- und Kundschafterring Stover R. Stoerrebrands, 30 Hal



Wenn im Norden der Ruf "Fjarninger!" ertönt, dann schließen sich die Hände der Hörer meist reflexartig um die Waffengriffe, und Nervosität macht sich breit.

Denn nahezu jeder hat schon von den ungemein großen, muskelbepackten und in stinkende Fellkleidung gehüllten Hünen gehört, die nie ohne ihre massiven, grobschlächtigen Zweihandwaffen und Speere aus Bronze, Holz und Knochen angetroffen werden.

Wer von einer leibhaftigen Begegnung mit diesen Barbaren, die sich selbst 'Frundengar' nennen, berichten kann, stand den Hünen wahrscheinlich in nordischen Metropolen wie Paavi, Leskari oder Glyndhaven gegenüber: Orte, an denen die Frauen und Männer dieses Volkes zuweilen Pelze gegen Waren des täglichen Bedarfs eintauschen, die sie in ihrer angestammten Heimat, den Hochebenen der Nebelzinnen, nicht finden oder herstellen können. Hier trifft man auch einige Händler, die die Sprache der



Fjarninger verstehen – ein merkwürdig anmutender Dialekt mit vielen Kehllauten, der sehr entfernt an das Thorwalsch erinnert. Geschäfte dieser Art werden stets mit großer Vorsicht abgewickelt. Jeder weiß, dass die Fjarninger überaus gefährliche und wilde Gegner sind, die immer wieder Händler an den Ausläufern des Gebirges überfallen. Außerdem heißt es, dass sie mit Goldgräbern und Jägern, die unglücklicherweise in ihre hochgelegenen Territorien eingedrungen sind, kurzen Prozess machen. Zwar sind nur sehr wenige Augenzeugenberichte dieser Art bekannt geworden, was aber ganz einfach darauf zurückgeführt wird, dass niemand eine ernsthafte Auseinandersetzung mit den Eisbarbaren überlebt.

Die Kultur der Fjarninger wird vom Überlebenskampf in ihrer frostklirrenden Umwelt und dem Glauben an ein mitleidloses Schöpferpaar geprägt, das sie zur ständigen Suche nach gefährlichen Prüfungen und Herausforderungen antreibt. Denn bei den Fjarningern steht nur der im hohen Ansehen, der sich als stark genug erwiesen hat, die gottgesandten Herausforderungen zu überstehen – und der sogar möglichst viele von ihnen bewältigen konnte.

Keinesfalls aber darf das Verhalten der Fjarninger mit dem der unberechenbaren Ferkinas oder den aufbrausenden Trollzackern verwechselt werden, deren Verhältnis zu den Völkern 'ihrer' Tiefen vor allem von Verachtung und Hass bestimmt wird. Den schweigsamen 'Barbaren der Nebelzinnen' sind diese Begriffe fremd, ja, sie stehen den schwächlichen Völkern am Fuße ihrer Berge eher gleichgültig gegenüber. Die Tiefländer sind nur dann für sie von Interesse, wenn sie mit diesen Prüfungen verbunden sind (wobei mancher Überfall und Beutezug mit einer solchen Prüfung zusammenhängt), diese unerlaubt in den zuweilen sehr ausgedehnten Jagdgebieten der Fjarninger 'wildern', heilige Orte von ihnen entweiht werden oder man gezwungen ist, mit ihnen Handel zu treiben.

Tatsächlich wird die Legende vom 'blutrünstigen Wilden' vor allem dadurch genährt, daß unter den Walfängern in Aventuriens Norden fast schon legendäre Berichte über die 'Bärenwut' oder den 'Berserkergang' (*Berserky*: thorwalsch für Bärenfellträger) kursieren, in den die Fjarninger hin und wieder verfallen. Es handelt sich hierbei um einen Kampfrausch, der stark an die 'Walwut' der Thorwaler erinnert – nur mit dem Unterschied, dass sich viele der Fjarninger offenbar willentlich in diesen dann unkontrollierbaren Rausch hineinsteigern können. Dazu kommt es vor allem dann immer wieder, wenn die Eisbarbaren mit Thorwalern zusammenstoßen – was in göttergewollter Regelmäßigkeit damit endet, dass die Thorwaler, die selbst als kampfkraftige Hünen gefürchtet werden, mit eingeschlagenem Schädel ihr Leben aushauchen.

So sind es vor allem die Walfänger, die stets versuchen, gute Beziehungen zu den Fjarningern aufrecht zu erhalten. Denn ein Ereignis, das sich in Leskari im zweiten Regierungsjahr Retos zugetragen haben soll, haben sie nie vergessen: Nachdem die Siedlung bereits mehrere Male Opfer von Thorwalerüberfällen geworden war, begab es sich, dass ein neuerlicher Angriff mit dem Besuch von etwas über einem Dutzend Fjarningern zusam-

menfiel, die hier zum Handeln hergekommen waren. Es heißt, dass von den zwei Ottas, die in Leskari angelandet waren, nur eine mit Mühe und Not entkommen konnte. Die Fjarninger sollen ein derart entsetzliches Massaker unter den Angreifern angeordnet haben, dass der Strand "so rot vom Blut" gewesen sein soll, dass man glauben konnte, "ein Wal sei dort frisch zerlegt worden".

Ursprung

Über die Herkunft der Fjarninger* kursieren fast so viele Gerüchte und Mutmaßungen, wie es Begegnungen mit ihnen gegeben hat. Dieses Schicksal müssen sich die Barbaren der eisigen Hochebenen mit fast allen zurückgezogenen und daher erst spät entdeckten Kulturen teilen. Setzt man die alten Sagen der Nivesen, vereinzelte Erzählungen betrunkenen Thorwaler und nicht zuletzt die Berichte der norbardischen Händler wie Mosaiksteine zusammen, ergibt sich ein mehr als außergewöhnliches Bild vom Ursprung dieses Volkes.

Die Fjarninger sind demnach ebenso legitime Nachfolger der legendären Hjaldinger, wie die Thorwaler es für sich in Anspruch nehmen. Tatsächlich deuten die Mythen der Frundengar auf ein düsteres Kapitel während der Überfahrt ihrer Vorfahren nach Aventurien hin, über das uns die Sagen und Lieder der Thorwaler Skalden nachdrücklich im Dunkeln lassen. So sehen die Fjarninger sich und ihre Vorfahren als 'verratenes Volk' an, das einst von ihren 'den Walgötzen verehrenden Vettern' während der Reise über den Ozean der Sieben Winde hintergangen wurde: den Vorfahren der Thorwaler!

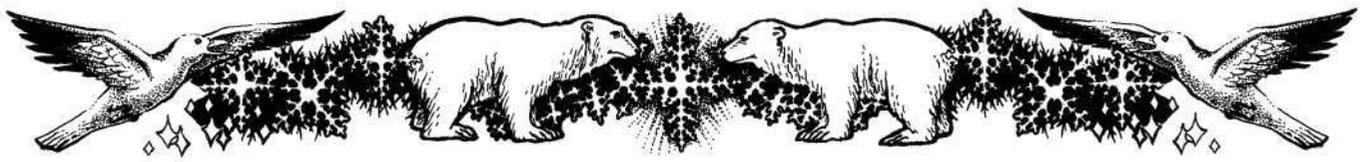
Die Gründe dafür werden allerdings bei allen Sippen und Stämmen der Fjarninger anders überliefert. Von "nagendem Hunger, der die Ahnen entzweite", und dem "Kampf um Nahrungsmittel" ist hier ebenso die Rede wie von der angeblichen "Hinterlist der habgierigen Mannen Tjalfdas" (Jurga Tjalfsdotter?) oder einem "vom Winterherrsandten Sturm, der die Guten von den Schlechten schied".

Wir wissen nicht, was genau sich während der Überfahrt der Hjaldinger zugetragen hat. Als sicher gilt aber, dass die Vorfahren der Fjarninger nach einem Bruderstreit und/oder einem Kampf auf hoher See vom Hauptkonvoi getrennt und immer weiter nach Norden verschlagen wurden. Allenfalls fünf Ottas mit einer halbverhungerten und von ihren alten Göttern hoffnungslos enttäuschten Mannschaft wurden dann irgendwo in der Packeiswüste des Nordens an Land gespült.

Glaube

Die Legenden der Fjarninger berichten, dass ihre in der Eiswüste gestrandeten Vorfahren bar jeder Hoffnung auf die "fellriesigen Söhne und Töchter des eisigen Wintergottes Frunu" stießen – wobei offen bleibt, ob damit Yetis, Firunsbären oder die von den Fjarningern bis heute als göttlich verehrten Mammuts und Mas-

*) thorwalsch: Eiskinder



todonten gemeint sind. Mammuts waren es aber, die sie nun auf wundersamen und nebulösen Wegen vor 'Frunus Thron' führten – eine Mär, die gewisse Assoziationen zum Asainyf-Massiv nördlich der Nebelzinnen zulässt, wohin einige Firun-Gläubige heute noch pilgern, um dem 'Alten vom Berg' zu huldigen. Unter "Heulen und Donner" soll ihnen hier offenbart worden sein, dass sie in Wahrheit die auserwählten Kinder des grimmen Gottes und seiner Frau Angara seien, die diese nach langer und entbehrungsreicher Irrfahrt wieder zu sich gerufen hatten.

'Frunu' gilt dem zähen Bergvolk bis heute als grimmer und mitleidloser Herr von Schnee, Eis, Jagd und gefährvollen Prüfungen – Prüfungen, die die Fjarninger gegen jede Unbill stählen und für die letzte Schlacht am Ende aller Zeiten vorbereiten sollen. Dann, so ihr Glaube, zerreißt der landfressende 'Hramaschtu', der finstere Bruder Frunus, seine Fesseln und erhebt sich aus dem Eis, um die Schöpfung zu zerstören. Hramaschtu, so heißt es, habe am Anfang aller Zeiten ebenfalls um die Gunst Angaras geworben, sei aber von ihr zugunsten Frunus zurückgewiesen worden. Der Unterlegene schwor Rache und zeugte aus sich selbst heraus einhundert landfressende Bestien, um Frunus und Angaras gemeinsame Schöpfung zu zerstören. Doch das göttliche Paar rang den Böartigen nieder und fesselte ihn mit Ketten aus Feuer und Eis an den Urgrund der Welt. Anschließend begrub Frunu den Angeketteten und seine vieleibigen Ausgeburten mit Bergen von Schnee, die die Brut solange im Klammergriff halten wird, bis es Hramaschtu einst gelingt, seine Fesseln zu zerreißen – und er sich im Bruderkrieg zur Letzten Schlacht um die Schöpfung erhebt.

Tatsächlich gilt den Fjarningern das Eis als Frunus gestaltgewordener Wille – verkörpert es doch unnachgiebige Härte und endlose Beständigkeit. Schon seine bloße Nähe reicht aus, um ein Wesen zu töten, und was von ihm umschlossen wird, folgt Frunu in die Ewigkeit. Frunus Frau Angara gilt als ebenso heißblütige wie unbeherrschte Göttin von Herdfeuer und Schmiedekunst. Sie allein vermag Frunus Grimm zum Schmelzen zu bringen und seine Leidenschaft zu entfachen – was die Fjarninger als Erklärung für den fruchtbaren Sommer ansehen. Alle Frundengar eint der Glaube an dieses göttliche Schöpferpaar. Während sie sich als erwähltes Volk unter den jüngsten Kinder Frunus und Angaras ansehen, gelten vor allem die Mammuts und Mastodonten als die Erstgeborenen der beiden Göttlichen. Diese sind es auch, die die Vorstellungen der Fjarninger von Kraft und Ausdauer nachhaltig geprägt haben. Daneben soll das Götterpaar aber auch eine Vielzahl weiterer Kinder gezeugt haben, unter denen vor allem die Firunsbären in hohem Ansehen stehen. Die nicht ungefährliche Jagd auf die Mammuts, die die Kultur der Fjarninger maßgeblich bestimmt, gilt nicht etwa als Frevel, sondern als heiliger Akt und Prüfung. Und die Fjarninger sind davon überzeugt, dass es Frunus und Angaras ausdrücklicher Wille ist, dass sich ihre Kinder immer wieder aneinander messen. Diesen Glauben hat sich unter anderem der in den Hohen Nebelzinnen ansässige Winterdrache *Karankarn* zunutze gemacht, der sich seit Jahrhunderten von drei Fjarningersippen als erster Statthalter des grimmen Schöpferpaares verehren lässt. Und bislang

ist er noch spielend mit jedem vorwitzigen Herausforderer dieser Sippen fertig geworden. Ähnliches wird auch von einem Stamm im Osten der Nebelzinnen berichtet, der einen alten, fast zahnlosen Höhlendracken mit Opfergaben überschüttet, der in einer Kristallhöhle inmitten eines vor über einem Jahrtausend zusammengeräubten Haufen Goldes hausen soll. Der Drache ist einerseits auf die Fjarninger angewiesen, da er allein nicht mehr dazu imstande ist, auf die Jagd zu gehen. Andererseits fällt es ihm langsam schwer, die immer häufiger vor seiner Höhle auftauchenden Herausforderer in ein Häufchen Asche zu verwandeln. In jeder Sippe wacht neben dem Häuptling oder der Clanschefin ein Priester oder eine Priesterin über die Einhaltung der göttlichen Gebote. Ihr Einfluss auf die Sippenmitglieder ist allerdings durch die pragmatische Einstellung ihres Volkes beschränkt, dass das Leben nur eine Zwischenstation ständiger Prüfungen ist, das einzig zum Ziel hat, den Einzelnen für die letzte Schlacht zu stählen. Kein Fjarninger glaubt daran, dass weinerliches Gejammer das Gehör des grimmen Schöpferpaares findet – hätte dies doch unweigerlich die Verweichlichung zur Folge. Den Priestern kommt daher vor allem die Aufgabe zu, den Willen Frunus und Angaras aus den Launen der Natur zu deuten. Hierzu suchen sie in der Regel heilige Plätze auf, die meist schon vor Generationen durch Formationen sogenannter 'Bautasteine', ein bis zwei Schritt hohe Felsen, markiert wurden und in deren Umfeld sich mysteriöse Dinge abspielen sollen. Häufig suchen die Fjarninger die Nähe zu Frunus und Angaras erstgeborenen Kindern. Denn niemand vermag den Willen des göttlichen Schöpferpaares besser zu verstehen als die älteren Brüder und Schwestern.

Neuerdings haben sich einige Fjarningersippen zu einem düsteren Frunu-Bild bekehren lassen. Hierfür zeichnen Nagrach-Paktierer aus Gloranas Eisreich verantwortlich, die Glorana überzeugend als überderisches Wesen und Tochter Frunus darstellen konnten. Diese Sippen haben die Nebelzinnen inzwischen verlassen und sind heute in einigen Tälern der Grimmfrostöde und im nördlichen Ehernen Schwert ansässig, wo ihre Häuptlinge der Eishexe Krieger als Tribut stellen. Und noch immer sind von Glorana gesandte Paktierer mit der Aufgabe unterwegs, weitere Sippen zu 'bekehren'.

Erwähnenswert ist darüber hinaus der den Fjarningern eigene Brauch der Bestattung. Denn zur obersten Pflicht des wilden Bergvolkes gehört es, die Toten in eisige Kavernen inmitten des Gebirgsmassivs zu tragen. Hier werden sie von Frunu bis ans Ende aller Tage mit grimmer Kälte bewahrt, damit Angara sie einst mit ihrer feurigen Leidenschaft wieder zum Leben erwecken und gemeinsam mit ihrem Gatten in die Letzte Schlacht führen kann. Und es ist der feste Glaube der Fjarninger, dass jeder Krieger während dieser letzten aller Schlachten nur jene Fähigkeiten vorweisen wird, die er zu Lebzeiten erworben hat.

Meisterinformationen:

In Xorlosch werden die nahe Leskari gefundenen Aufzeichnungen eines Zwerges namens Rumbosch Sohn des Ibralosch verwahrt, den es – so die Aufzeichnungen – zur Zeit der Magierkriege in die Nebelzinnen verschlagen haben soll. Dar-



in heißt es, dass er bei seinem Streifzug durch die frostigen Höhenzüge der Nebelzinnen auf einen Trupp muskelbepackter Hünen gestoßen sei, die er zu einem versteckten und bitterkalten Grotten- und Höhlensystem mit meilenlangen Gängen, Windungen und Höhlungen verfolgen konnte. Im Innern fand sich eine gespenstische Nekropole mit Abertausenden festgefrorener Leichen. Je tiefer der Zwerg in den Berg eindrang, desto animalischer schien das Äußere der Toten zu werden. Ihre Körper waren grausig behaart, und die Nägel ihrer Hände schienen im Tode zu tierhaften Krallen mutiert zu sein. Dennoch soll keiner der Toten gewirkt haben, als liege er mehr als ein Jahr dort unten.

Ganz zuunterst der eisigen Massengruft will Rumbosch auf etwas noch rätselhafteres gestoßen sein. Denn dort, inmitten öligkalter Dunkelheit, fanden sich die sterblichen Überreste seltsamer Katzenmenschen, die in wundersame Kleidung gehüllt waren und Waffen in den Tatzenhänden hielten. Und nicht nur das: Dort sollen auch mysteriöse Urnen gestanden haben, von denen ein bartsträubendes Wispern und Summen ausging. Anschließend muss etwas passiert sein, das Rumbosch als das "Heulen der Flüsterschatten" bezeichnete – eine Stelle, an der die Aufzeichnungen leider abbrechen.

Niemand weiß, welche Odyssee die Aufzeichnungen hinter sich haben, ob der Text der Wahrheit entspricht und, vor allem, was aus seinem Verfasser geworden ist.

Zauberei

Nur sehr wenige der Priester dieses Volkes (von den Bewohnern der Tiefebenen fälschlicherweise als Schamanen bezeichnet) verfügen über Zauberkräfte. Tatsächlich existiert – von den Zwergen vielleicht einmal abgesehen – kaum eine zweite Volksgemeinschaft, dessen magische Begabung derart unterentwickelt ist wie die der Fjarninger.

Allerdings finden sich auch hier zuweilen Magiedilettanten, deren arkané Begabung sich in der herausragenden Ausübung bestimmter Fertigkeiten zeigt: etwa der Kunst des Heilens, des Schmiedens oder der Verständigung mit Naturgeistern und Tieren – vor allem den Mammuts.

Magie, wie sie manchmal von einzelnen Vertretern jener Völker gewirkt wird, die aus den Tiefebenen stammen, ist den Fjarningern äußerst suspekt, ängstigt sie aber nicht. Im Gegenteil, denn vor allem, wenn sich ein Gegner im Kampf dieser Kräfte bedient, wird dies gern als neue, göttergewollte Prüfung gewertet, die es nun erst recht zu überwinden gilt. Eine Geisteshaltung, die meist dazu führt, dass sich ein Zauberkundiger schnell als vorrangiges Angriffsziel wiederfindet.

Um einen Fjarninger nachhaltig zu beeindrucken, bedarf es daher schon wirklich spektakulärer Zauberformeln (etwa des SALANDER). In solch einem Fall ist dem Magus eine Zeitlang fast schon gottgleiche Verehrung gewiss. Jedenfalls so lange, wie er dieses 'Kunststück' immer und immer wieder aufs Neue vorführen kann oder bis er im Zweikampf von einem sich schon sehr bald einstellenden Herausforderer besiegt wird.

Kultur und Bräuche

Das knapp 2.500 Seelen zählende Volk der Fjarninger ist in Sippenverbände zu etwa 40 bis 60 Köpfen untergliedert, die über die ganze Länge der Nebelzinnen verbreitet sind. Die meisten dieser Sippen sind sesshaft und leben am Rande der fast das ganze Jahr über vereisten Hochebenen. Schon die Jüngsten werden auf den Überlebenskampf, der ihr Dasein bestimmen wird, durch rücksichtslos anmutende Abhärtungsübungen und qualvolle Rituale vorbereitet, die nicht nur ihre Resistenz gegen die schneidende Kälte der Bergwelt, sondern auch ihre Schmerzunempfindlichkeit kräftigen sollen. Früh werden sie auch im Kampf mit den typischen Bronzewaffen (weiter reichen die Schmiedekünste dieses Volkes nicht) und den Speeren, Äxten und Keulen aus Holz, Stein und Mammuton unterrichtet. Inzwischen haben natürlich auch einige Beutewaffen aus Eisen den Weg zu den Barbaren gefunden – nachdenklich machen aber vor allem jene Berichte, dass bei einigen wenigen der Barbaren kunstvolle Streitäxte und andere Waffen aus zwergischer (!) Fertigung gesehen worden sein sollen. Ist also doch etwas dran an den Sagen über die unheimlichen Zwerge der Nebelzinnen?

Frauen und Männer leben in Familienverbänden aus sechs bis sieben Personen zusammen, wobei die zugeteilten Aufgaben nicht vom Geschlecht, sondern vom Talent des Einzelnen bestimmt werden. So findet man nicht nur unter den schon erwähnten Priestern Personen beiderlei Geschlechts, auch das Amt des für die Jagd und die kriegerischen Belange verantwortlichen Häuptlings wird, je nach Sippe, mal von einem Mann, mal von einer Frau ausgeübt.

Die Sippe selbst lebt in archaisch anmutenden Siedlungen aus zeltartigen Hütten, die aus Eis- und Schneeblöcken, Mammutfellen und -häuten sowie den Knochen und Stoßzähnen dieser Kolosse errichtet werden. In der Dorfmitte ist fast immer ein Schrein aus aufgetürmten Mammutschädeln zu finden. Hier werden – vor allem im Frühling – reichlich Blutopfer dargebracht, um Angara zu helfen, Frunus Leidenschaft zu entfesseln. Dieses Ereignis artet stets in eine wilde Orgie aus, bei der die Männer und Frauen einer Sippe nackt im Schnee übereinander herfallen, um es den Göttern gleichzutun. Denn fällt der Sommer in einem Jahr sehr kurz aus, wird dies auch auf die Jagd Auswirkungen haben.

In Zeiten der (Hungers-)Not opfern die Fjarninger daher wie selbstverständlich auch Menschen auf den Schädelaltären. Meist ist dies ein freiwilliges Mitglied der Sippe – oft aber auch Fremde, derer man im Gebirge habhaft werden konnte. Einige dieser Siedlungen befinden sich im Schutze eines Tals, hin und wieder aber auch im Innern riesiger Felshöhlen, die meist auf der Suche nach Kupfer und Zinn schon seit Generationen mittels einfacher Stollen ausgehöhlt werden. Auch in diesen primitiven Bergwerken finden, aus Holzmangel, zur Abstützung der Gänge und Wände immer wieder die Stoßzähne von Mammuts und Mastodonten Verwendung – ein Anblick, der den Händlern und Beinschnitzern des Nordens, die um den Wert des Mammutons wissen, den Schweiß auf die Stirn treiben würde.



Die meisten Siedlungen sind aber vor allem an solchen Plätzen der Hochebenen zu finden, von denen aus die Jäger den Zug der Mammutherden im Sommer gut beobachten können. Diese Siedlungen ähneln von der Anlage her den orkischen Wehrdörfern mit ihren Palisadenwällen, nur dass die Fjarninger anstelle der Holzpalisaden meist Eisblöcke und die Stoßzähne der 'Donnerwanderer' als Baumaterialien verwenden.

Je nachdem, welchen Gegner man am meisten fürchten muss – Nachbarsippen, Orks, Drachen, Säbelzahniger oder gar einen Gletscherwurm – werden diese Wälle zusätzlich noch mit schneebedeckten Fallgruben umgeben, an deren Grund das Opfer ein tödlicher Teppich aus nadelspitzen Eiszapfen und zugespitztem Gebein erwartet.

Das Hauptmotiv dieser Absicherung ist die Sorge der Fjarninger um ihre noch nicht wehrhaften Kinder, die – ähnlich wie bei den Yétis – als der größte Schatz jeder Sippe angesehen werden. Denn insbesondere wenn der Großteil der Erwachsenen auf Mammutjagd auszieht, müssen die Kinder – nur von einer Handvoll Krieger geschützt – zurückgelassen werden.

Das Verhältnis der Sippen untereinander ist von zurückhaltender, eher sportlich anmutender Rivalität bestimmt. Wird rufbar, dass ein Fjarninger eine herausragende Leistung erbracht hat, etwa allein einen der eisigen Gipfel der Nebelzinnen zu besteigen, einen Drachen zu erschlagen, die Feder eines Alken zu besorgen oder den Kopf eines Wühlschrats herbeizuschaffen, dann werden sich schon bald Herausforderer einfinden, die diese Tat übertreffen wollen. Gelingt dies einem von ihnen, wobei die Priester eine Art Schiedsrichterrolle einnehmen, darf der Herausforderer etwas aus dem Besitz der 'unterlegenen Sippe' für den eigenen Stamm einfordern. Beliebt sind hier Waffen aus Eisen, Sippenmitglieder (darunter auch Kinder), Gefangene oder ein anderer Schatz.

Weitere Gelegenheiten, bei denen Mitglieder verschiedener Sip-

pen hin und wieder zusammentreffen, ergeben sich durch Braut- (bzw. Bräutigam-)Werbungen, Zusammenstöße während der Jagdzeit, Zusammenarbeit gegen gemeinsame Gegner und natürlich beim Handel untereinander. Getauscht werden vor allem Holz, Heilkräuter, Waffen und Jagdüberschüsse, wobei insbesondere jenen Gütern ein besonderer Wert zukommt, die man 'teuer' von den Tiefländern erstehen musste.

Blutige Kämpfe zwischen den einzelnen Sippen sind eher selten, da die Fjarninger um ihre geringe Kopffzahl wissen. Denn so zäh und körperlich überlegen die Fjarninger auf einen Tiefländer auch wirken mögen, Eis, Kälte, Hunger, Wetterkatastrophen, Jagdunfälle, heilige Prüfungen und die zahlreichen Kämpfe gegen Orks, Schneelaurer, Wölfe, Säbelzahniger, Firunsbären und die noch weitaus gefährlicheren Ungeheuer der frostigen Bergwelt fordern Jahr für Jahr ihren Preis von den Fjarningern. Tatsächlich sind nur die Stärksten dieses Volkes überhaupt in der Lage, in solch einer Umwelt auf Dauer zu überleben. Und nur wer über diese Stärke verfügt, kann bei den Fjarningern zu Ruhm und Ansehen gelangen.

Diese Einstellung hat offenbar auch im Zusammenleben mit anderen Völkern des aventurischen Nordens ihre Gültigkeit. So sollen einige Fjarninger im Westen der Nebelzinnen unregelmäßige Kontakte zu den 'Barbaren' im Gjalsker Hochland und umgekehrt unterhalten. In Wehrheim wird gar ein geheimer Bericht der Bannstrahler verwahrt, nach dem vor einigen Jahren eine der Glyndhavener Bernsteinkarawanen knapp 80 Meilen südlich von Frisov von einer gemischten Gruppe aus "muskelpackten Hünen und Weißen Orks" aufgerufen wurde. Und von einer Fjarningersippe aus dem Osten der Nebelzinnen heißt es sogar, dass diese angeblich von einem weißfelligen Orkhäuptling angeführt wird. Ob es aber noch weitere, unbekanntere Verbindungen zwischen Orken und Fjarningern gibt, ist – wie so vieles bei den Fjarningern – unbekannt.

Wilde Zwerge

»Der achte Stamm der Angroschim, die Söhne Brogars, verließ Xorlosch, ohne das Heilige Feuer achtzehnmal zu ehren, und niemand weiß, was aus ihm geworden ist.«

—Erzählung einer erzzwergischen Mutter

Ob die Wilden Zwerge tatsächlich die Nachkommen von Brogars Volk sind, das einst im Ehernen Schwert sein Schicksal gefunden hat, bleibt zu bezweifeln. Ihre unterirdischen Kammern befinden sich nicht nur in diesem höchsten Gebirge Aventuriens und den Bjaldorner Höhen, sondern vor allem im glitzernden Urgestein der Eiszinnen, wo mehrere hundert der 'Eisbärte', wie die Nivesen sie nennen, in und um die große Halle von 'Murkhall' (siehe S. 34) hausen.

»Zweimal, als ich den Brobim gegenüber Zwerge in anderen Gebirgen erwähnte, ignorierten sie dies und blickten mich hohl an, so dass

mir deuchte, sie kennen diese Völker nicht. Doch später riss sich in der selben Situation ein junger, vielbenarbter Heißsporn den Bart aus und griff mich hasserfüllt an, als hätte ich den Namen eines Erzdaimonen in den Mund genommen.«

—Ingerimm-Geweihter Ragondir, 6 Hal

Die Brobim – so der Eigenname der Wildzwerge – unterscheiden sich äußerlich kaum von den Zwergen anderer Völker. Deutlich ist jedoch eine Vorliebe für rituelle Brandnarben, die einiges über Alter, Sippe, besiegte Gegner und ähnliches verraten. Kleine Nägel, Ringe und Haken durch Brust, Ohr oder andere Körperstellen gelten als besonderer Schmuck.

Sie halten sich für die einzigen Zwerge Aventuriens und Murkhall für den Nabel der Welt. Nach ihrer Überlieferung sind vor Urzeiten alle anderen Stämme den Umtrieben des Drachen zum Opfer gefallen. Sie selbst seien dagegen vor langer Zeit aus dem



warmen Süden in den vereisten Norden geflohen, nachdem sie von übermächtigen Riesen in blutigen Kämpfen aus ihren heimatlichen Höhlen vertrieben worden waren. Ihre Sprache ähnelt dem Rogolan nur noch entfernt, die Zeichen klingen an das altzwerghische Angram an.

Zwar haben sich die Brobim trotz Schicksalsschlägen die Klugheit und Weisheit der Vergangenheit bewahrt, doch die Schaffung handwerklicher Meisterstücke scheint keinem der Ihren zu gelingen, so als seien sie zur Unfähigkeit verwünscht worden. Linguisten der Hesinde-Kirche verbinden auf abstruse Weise die Tatsache, dass fast alle Brobim Linkshänder sind, mit der Redensart von den 'zwei linken Händen'.

Rechtshänder werden von den Brobim äußerst misstrauisch beobachtet und gelten sehr schnell als Außenseiter.

Behauene Steinplatten, Friese und die Feuersteinspitzen ihrer Dolche wirken immer asymmetrisch oder fehlgeschlagen. Gerade die Bearbeitung von Metall scheint sich ihnen zu entziehen, so dass es allerorten nur krudes Eisenbesteck, angelaufenes Silber und unförmige Kupferkrüge gibt. Bei der Suche nach Erzadern bedienen sie sich der Dienste von Bosnickeln, heimtückischen Kobolden und Metallverderbern der Unterwelt, die jedoch einen Preis dafür fordern, der jedem Geweihten die Haare ergrauen ließe.

Kaum eine Zwergengebirge steht auf derart unruhigem Grund, doch die Brobim der Eiszinnen sind stolz darauf, so nah an Ingerimms Feuer zu leben, und haben eine besondere Hingabe zum Feuer, in dessen Flammen sie traditionell freiwillig ihr Leben beenden. Seit Jahrtausenden treiben sie, auf der Suche nach Ingerimms Flamme 'Glost' und den 'Vettern unter der Scholle', senkrechte Schächte in die Erde und betrachten es als Prüfung Ingerimms, dass diese sich immer wieder mit Lava füllen. Die gefährlichsten Höhlungen lassen sie deshalb von versklavten Wühlschratzen graben, deren wilde Artgenossen jedoch immer wieder das ausgeklügelte Stollennetz der Brobim gefährden.

»Manche Höhlen sind erfüllt von kleinen, aber fragilen Kristallzuchtungen. Große Kavernen bieten den Brobim alles, was sie benötigen: Auf Pilzfarmen sprießt allerhand, was man auch im

Bornland kennt, knotige Flechten, die gegen die bisweilen grassierende Zwergenpest helfen sollen, sowie schritthohe Drachenstüberiche und Riesenboviste. Beim zelebrierten Abendmahl frage ich mich nur, woher die Milch stammt, denn Weiden für Vieh konnte ich bislang nicht entdecken, und warum dieses schnell berauschende Bier denn derart nach Shamahampions schmeckt ...«

—Ingerimm-Geweiheter Ragondir, 6 Hal

In der Glaubensvorstellung der Wildzwerge ist die Welt nur die erkaltete Asche des Urfeuers, das sich in den Bauch der Erde zurückgezogen hat, bis der Weltenschöpfer Ingra wieder Funken schlägt und alles Bestehende in Flammen aufgeht. Von der klammen Frostigkeit der Oberfläche haben sich die Brobim gänzlich zurückgezogen. Die Schuld an der eisigen Kälte, die ja unleugbar ist, wenn man in den Eiszinnen wohnt, wird einem Großen Drachen gegeben, anscheinend ein Frost- oder Gletscherwurm, der das Feuer mit seinem Atem zurückgedrängt hat.

Die Firnelfen gelten als göttliche Kinder Ingras und einer Wesenheit, deren Namen Fremde noch nie in Erfahrung bringen konnten. Sie genießen Verehrung als Wächter der Eislande und unerbittliche Gegner der Frostdrachen.

Auf der anderen Seite sind die jüngst aufgetauchten Schneeorke tollwütige Dämonen, die Jagd auf die Kinder Ingras machen und darum mit allen Mitteln bekämpft werden müssen. Ingra selbst wird nicht angebetet (und gilt zudem meist als verrückt geworden und nicht mehr fähig, die Welt zu behüten), dafür aber verstorbene Ahnen als Mittler der Wünsche. Die auf Legenden der Wilden Zwergen fußende Sage über

König Fafka und den Agam Bragab finden Sie auf Seite 66. Regelmäßig verkehren nur norbardische Händler und Jäger mit den Zwergen von Murkhall, die ansonsten in Aventurien kaum bekannt sind.

Alle Fremden werden von den Wachen einer Feuerprobe unterzogen, um festzustellen, ob diese würdig sind, ihre Hallen zu betreten. Das zunächst nicht offensichtliche Ergebnis für den Ingerimm-Geweiheten Ragondir führte übrigens dazu, dass die Zwerge ihn siebenmal sieben Stunden später in einen Feuerschacht warfen ...





Erregt man den Zorn der Brobim, so kann man auch recht schnell mit einem ansehnlichen eisernen Halsband und einer eingebraunten Markierung als Sklave auf den unterirdischen Feldern landen, da diese Arbeit als niederwertig und eines Brobim unwürdig gilt. Wirkliche Probleme dürfte ein Angroscho bei den Wildzwerge bekommen, denn dieser gilt zwangsläufig als Die-

ner des Drachen, der sich unterworfen hat, um der Vernichtung zu entgehen.

Den Elfen bringen die Brobim dagegen eine bis weit über die Peinlichkeitsgrenze reichende Unterwürfigkeit entgegen, so dass auch deren Begleiter in den Genuss der Gastfreundschaft der Zwerge kommen.

Gelbe Augen, weißer Pelz – Die Schurachai

»Und so wie es den alleshörenden Krautriesen und den Dreistachelhund geben wird, wird Angrosch in seinem Wahn auch noch Orken schaffen, die weißes Fell tragen, denn sie werden sehen, dass die Zeit neu ist und das schwarze Fell zurückweicht.«

—Gargi Sohn des Gax, Das Monster-Handbuch, vermutlich Dunkle Zeiten, Übersetzung aus schlechtem Bosparano

»Orkenland? Die Weißborken kennen kein Orkenland nicht. Wissen nicht einmal nicht von den schwarzfelligen Orken nicht und sprechen ein fremdlich, fremdliches Orkisch wohl.«

—Yeti der Hrm Hrm zu einem Südländer, übersetzt von Mutter Galandel

»Selbst ich bemerkte die fialgra erst spät, denn ihr Fell war weiß wie Firn und ihre Sohlen leise wie Schneefall. Fünf Hände waren es, angeführt von mehreren Orkwebeln, die wahllos axtschwingend über die Häuser Nysjunens herfielen und den Nivesen alles raubten. Erst, als sich viele Bewohner mit Speer und Bogen zusammenrotteten und mein mandra sprach, wichen sie zurück. Doch die sala, die den Magiern wider Gloranas Reich Unterkunft und Schutz bieten sollte, war in Flammen aufgegangen. Einen der Weißpelze konnte ich in Band und Fessel schlagen, und er spie mir orkisch entgegen: "Die Zeit kommt, wo die Felle auf immer weiß und der Mond auf immer rot werden. Ihr Blankhäute werdet ihn mit Blut färben und die Dritte

der Welten werdet ihr nie sehen (hrchhrch). So spricht es der Maruk, so wird es über alle Steppen jagen."«

—Anastasius Silberhaar, Leiter der Schule des direkten Weges zu Gerasim, 30 Hal

Während einer sternklaren Nacht im Jahr 27 Hal verließ ein verhüllter Orkschamane mitsamt Getreuen und zwei Ogern Khezara, den Nabel des Orkenreiches. Uigar Kai, der Oberste Schamane aller Schwarzpelze, hatte mit dem Ashim Riak Assai gebrochen und verfolgte fortan seine eigenen Vorstellungen zur Gestaltung des dritten Jahrtausends orkischer Zeitrechnung. Er ließ sich am Rand der kalkklirrenden Eiszinnen nieder, wo er bei der Errichtung seines Tempels Kharrtak überraschend auf andere Orks mit reinweißen Pelzen stieß, die sich als 'Shurachai' bezeichnen.

Die Weißpelzorks sind fast kälteunempfindlich, flink und hinterlassen kaum eine Spur im Schnee – angeblich soll ihr dichtes Fell und rauhes Leder sie sogar vor Belshirashs Blutharsch schützen, in den sie auch bisweilen vordringen. In ihren ältesten Geschichten berichten sie davon, einst aus einem "Gebirge des Sonnenuntergangs" vertrieben worden zu sein und danach jahrhundertlang als Sklaven in den lichtlosen Pilzkammern der Wilden Zwerge gedient zu haben, wo die finstere Dunkelheit ihr schwarzes Fell ausbleich. Erst ein Eiszauberer, den sie als 'Riul'Sari' ken-

Kharrtak

Unter dem schwarzen Dach des *Aschezinkens* in den Eiszinnen ziehen sich mit geometrischer Präzision die spießbewehrten Kreise von Kharrtak, dem Domizil von Uigar Kai. Der mächtigste Schamane der Orks hat zu Ehren seines Blutgottes Hunderte von Pfähle mit den Köpfen erlegter Wesen aus der Welt der Sterblichen schmücken lassen: Yaks, Schnee-Eulen, Meerkälber und Eisbären, ja, sogar Widderhyänen, Riesenalken und ein Frostwurm. In den inneren Ringen glotzen die leeren oder von Schädelbohrern bewohnten Augenhöhlen von etlichen Menschen und einigen anderen Zweibeinern auf kalte Steinbehausungen, in denen gut hundert Khurkach mit Jagdbeute prahlen, Sklaven schinden oder Tairach angrölen.

Im Zentrum steht ein aus firnüberzogenen Mammutknochen, Fischbein und Steppenrindern zusammeng kitteter Rundbau, auf dem sich das Tuch der blutigen Mondscheibe ausdehnt. Von Uigar Kais Behausung heißt es, er könne sie mit seiner nekromantischen Kraft für eine Nacht als vielknochiges Monstrum aus den Abgründen aller Angstvorstellungen erheben. Der Träger des Schwarzen Stabes und der Blutroten Mondscheibe thront für Untergebene unsichtbar und bewacht von zwei Streitögern in der Tiefe des Tairachheims, wo er darüber nachgrübelt, wie er den Erwartungen der Shurachai an ihren zurückgekehrten Herrscher am Ende der Welt entsprechen kann. Tausend Hindernisse müsste derjenige überstehen, der bis zu ihm vordringen wollte.

An der jenseitigen Bergflanke sind Steinstelen mit alten Kultzeichen im Quadrat angeordnet. Auf einem Opferrad lassen die schädelgeschmückten Orks warmes Blut schreiender Opfer fließen und tanzen grässlich dazu, wenn der Mond rostig ist – was hier durch die von Vulkanasche geschwängerte Luft sehr häufig der Fall ist ...



nen, befreite sie und sagte vor seinem Verschwinden, er werde einst wiederkehren, um als Gegenleistung tausend Mondmonate über sie zu herrschen.

»So kamen die vier Brüder *Karmorrhagh*, *Efrun*, *T'Eirra* und *Inkra* zusammen und maßen sich an der Ungenannten miteinander. Als diese eine Tochter gebar, erkannte *T'Eirra* sie als die seinige und nahm sie zu sich. Die Ungenannte hingegen wurde von den drei Brüdern an den Rand des ewig kalten Landes verbannt.«

—*Mythologie der Schurachai*

Ihr reichhaltiges Götterbild unterscheidet sich von dem der Brüder des Orklandes. Sie beten zu *Karmorrhagh* und *Efrun*, die Naturgewalten verkörpern und einen ewigen Kampf mit den 'Wolfsfeinden' ausfechten: Eisspeere der Götter prallen auf harschstarrende Wolfsleiber und zerspringen in kalte, vom Himmel regnende Splitter, der Tritt der Wolfsgiganten wirbelt Schneegries und Firn auf und erzeugt Stürme. Das Aufeinanderprallen ihrer Waffen erzeugt gar die Wanderlichter, die nächtens im Norden am Himmel stehen. *T'Eirra* und seine Tochter *Brthona* stehen hinter den Sternen und lachen nur über dieses Geplänkel, sie sammeln nach dem Glauben der Schurachai die Toten und ihre Leiber. *Inkra* ist der ewige Widerpart aller anderen, denn er möchte das Eis tauen und die Welt im Wasser ertränken, in dem der Ottergott *Ghurqch* umherschwimmt.

Die Schurachai tragen alle die Bemalung eines Krähfußes auf der höckrigen Nase und Stirn (bei einigen sogar auf den Hauern als Metallziselierung), an deren Farbe man ihren Rang erkennen kann. Sie hängen sich Fellschurze oder helles Grobleinen mit Metallplättchen um, manchmal auch erbeutete Hörnerhelme. Ihre Arbache, *Byakkas* und *Gruufhais* sind manchmal mit Giftpaste von *Mandragora* oder *Shurinknolle* bestrichen.

Zwar verbirgt sie ihr glanzweißes Fell im Winter perfekt, doch sind sie im kurzen Sommer dafür um so mehr geplagt: Tundramücken und fingerlange Orkbremsen stürzen sich zahllos auf sie, als wäre ihr Blut süßer als das von Elfen. Da selbst Egel-schreck nicht hilft, kann ein Händler, der die seltene Orkbremsensalbe führt, das Geschäft seines Lebens machen (oder alles verlieren – Salbe und Leben).

Ihre Leidenschaft gilt der Jagd auf Mammuts, Schneelaurer und vor allem Firnelfen, die sie tagelang hetzen. Trotz deren Zauberei können die Orks bisweilen ein verhasstes Spitzohr mit ihrem Speer fällen und sich präparierte Elfenohren als hochangesehene Trophäe um den Hals hängen. Die Wilden Zwerge führen einen Schanzkrieg gegen die ehemaligen Sklaven; mit den *Fjarningern*

teilt man dagegen ein krudes Ehrgefühl, so dass es bisweilen zu fast sportlich anmutenden Zweikämpfen kommt. Ansonsten hatten sie bisher zu anderen 'Glatthäuten' so gut wie keinen Kontakt.

Das änderte sich mit *Uigar Kais* Ankunft, der sich zum *Maruk* (olog.: Anführer, Erster beim Essen) der *Shurachai* aufschwang, indem er erklärte, er sei der zurückgekehrte *Riul'Sari*, der sie in das neue Zeitalter des Blutmondes und Weißhaars führen wird und ein neues Orkenreich schafft, dessen Grenzen nur von *Tairach* selbst überblickt werden können. Um genauso viel Macht über das Eis zu erlangen wie jener *Riul'Sari*, gingen der oberste *Tairach*-Schamane und seine Kämpfergarde offenbar unter kehligem Gesängen einen Pakt mit *Nagrach* ein, der ihr Fell ebenfalls weiß färbte und das Alter besiegte – oder sollten das alles etwa Gaben des Blutgottes *Tairach* sein?

Obwohl manche *Shurachai* am neuen 'Herrn der Drei Welten' zweifelten, folgten ihm die meisten, so dass seit 29 Hal Gerüchte von weißpelzigen Orken in Nordaventurien die Runde machen. Meist streifen die Schneecorks in kleinen Gruppen von drei bis fünf Kämpfern über Eissteppe und Gletscherklüfte. Sie attackieren einzelne Jäger, Nivesen, die Freunde der Wolfsfeinde, aber auch Diener der kalten Herrinnen aus dem Eisreich. Manchmal rotten sie sich planvoll zusammen, um mit rauen Kriegsrufen, die von durchgeschnittenen Hälsen und der Ewigkeit des Todes künden, Nordlandsiedlungen oder die dämonischen Eisnadeln anzugreifen, wobei sie sich als zähe Streiter erweisen. Bei ersteren erbeuten sie Verpflegung, bei letzteren scheinen sie die *Theriakförderung* übernehmen zu wollen, stellen sich dafür aber zu einfältig an.

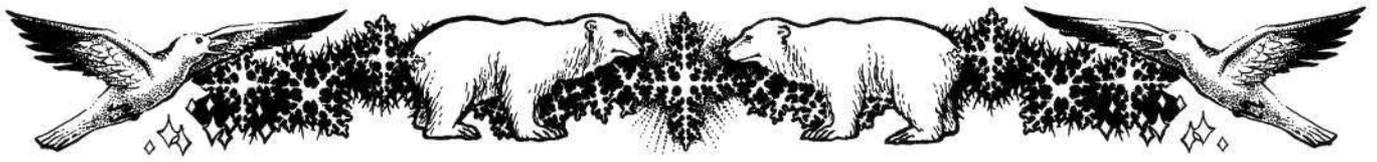
Ihre Behausungen sind oft von Messergras und Palisaden geschützte Kühlen oder versteckte Täler um den *Blauen See* und in den *Nebel- oder Eiszinnen*. Die Bindung zwischen einzelnen Banden ist nicht sehr groß, doch wenn die mit Elfenhaut bespannten Trommeln von *Kharrtak* sprechen, bedeutet das, dass *Maruk Uigar Kai* seine Pelzsohne zu Götzendienst, *Kriegsrat* oder *Beutezug* ruft.

Die gerüsteten *Tairachkrieger* des Schamanen sind hochgewachsen und kräftig, denn jeden Winter reisen seine Handlanger in das heimatliche Hochland und werben dort nur die Besten und Stärksten mit Versprechungen von einer neuen Welt der Jagd und des Kampfes, von ewiger Kraft und der Erfüllung des Orakels vom Blutmond. Kurze Zeit haben sie von den heimischen Stämmen auch *Orkfrauen* geraubt, um den Samen des neuen Volkes zu legen, mussten aber feststellen, dass sie mit der Fellfarbe auch ihre Fruchtbarkeit verloren hatten ...

Schneegoblins

Seit Generationen lebt ein besonderer Schlag Goblins an den Eismeerküsten des hohen Nordens. Sie tragen ein etwas dichteres Fell als ihre südlichen Verwandten, das sich auch dem Wechsel der Jahreszeiten anpasst: Wie bei Hermelin und Eisfuchs be-

kommen sie ein weißes Winterkleid, das im Frühling wieder flusenweise ausfällt. Manche Schneegoblins treiben sich in der Nähe der wenigen menschlichen Siedlungen herum, wo sie stehen oder niedere Arbeiten verrichten. Die meisten sind aber in



der gletschergesäumten Wildnis zwischen Nebelzinnen und Ehernem Schwert anzutreffen und wohnen teilweise noch in intakten Sippenverbänden samt Schamaninnen. Sie hausen in Verschlägen aus Walknochen und Robbenhaut, in Gletscherhöhlen oder Iglus.

Unter diesen 'wild' lebenden Goblins bedienen sich manche Sippen sogenannter 'Widderhyänen' anstelle der bekannten Wildschweine als Reittiere. Es heißt, diese Kreaturen seien ursprünglich von dem Chimärologen Zurbaran erschaffenen worden.

Und neben der Tatsache, dass die Schneegoblins praktisch je-

dem im Norden dienen, der sie genügend zu beeindrucken versteht, weiß man auch, dass sie zu den dreistesten Dieben Aventuriens zählen. Man munkelt sogar, dass sie noch nicht einmal davor zurückschrecken, die zwielichtigen Feilscher zu bestehen, vor deren Magie sie sich offenbar nicht zu fürchten scheinen.

Und man kann getrost davon auszugehen, dass sich in den Verstecken dieser 'weißen Phexensbrut', wie die Schneegoblins hin und wieder genannt werden, auch so mancher verschollene Gegenstand aus Glyndhaven, Leskari oder Frisov wiederfinden lässt.

Affenmenschen

»Bei der Erforschung des seltsamen Affenmenschen-Volkes, das nach Thunata gekommen war, fragte Magierin Regina von Helos ihren Zögling Shed nach dessen Herkunft. Sie beschrieb ihm sämtliche ihr bekannten Schluchten und Täler. Zu jeder ihrer Beschreibungen meinte dieser jedoch nur: "Nee, ander Tal!" Kurzerhand gab Magistra von Helos daraufhin dem fremden Volk den Namen Neandertaler. Auf Grund dieser wenig wissenschaftlichen Bezeichnung ist der Name Affenmensch eher angebracht, beschreibt er doch am besten Aussehen und Wesen der Kreatur.«

—Bericht des Arded ab Djugan'Kaij, Reisender im Namen der Göttin Hesinde

Die hauptsächlich in den Eiszinnen und in der Grimmfrostöde lebenden Affenmenschen sind primitiv, doch nicht dumm. Die Sippenmitglieder ernähren sich von der Jagd und sammeln Pilze und Flechte aller Art. Ackerbau und Viehzucht sind unbekannt, man sammelt und jagt, was man aufspüren kann.

Sie sind relativ friedlich, dennoch kann es aber schnell zu Konflikten kommen, wenn man eines der ungeschriebenen Stammesgesetze verletzt: das Wild auf ihrem Gebiet zur falschen Zeit jagt, die Jagdbeute 'verschwendet', indem man nur das Fleisch nimmt, in eine ihrer heiligen Stätten eindringt oder ähnliches. Mit kleinen Geschenken, besonders metallenen Waffen, kann man sie jedoch meist wieder beruhigen und sich gar zu Freunden machen. Die freundschaftliche Beziehung zu einer Sippe von Affenmenschen kann von unschätzbarem Wert sein: Sie kennen sich in ihrer Umgebung hervorragend aus und besitzen wahrhaft tierische Instinkte, die sie in freier Wildnis vor vielen unangenehmen Überraschungen bewahren. Wendet man sich jedoch

gegen einen der Ihren, hat man sofort den ganzen Stamm (meist zwanzig bis dreißig Individuen) gegen sich aufgebracht.

Die Affenmenschen pflegen einen ausgeprägten Jagd- und Knochenkult, so berichtet ein erfolgloser Besteiger des Ehernen Schwertes von "Höhlen mit Abertausenden Schädeln und Knochen – an den Wänden die Abbilder der toten Tiere. Allein einige hundert Widderschädel stapelten sich zu einer Pyramide des Schrecklichen."

In primitivstem Animismus verehren Affenmenschen die Geister der Natur und das Feuer. Die Affenmenschen der Grimmfrostöde pflegen zudem einen ausgeprägten Essenskult. Hier, wo jede Unze Nahrung zählt, ist es wichtig, nichts zu verschwenden.

So wird jeder Fremde aufgrund seines Nährwertes für den Stamm eingeschätzt und behandelt. Dies heißt nun nicht, dass die Affenmenschen Kannibalen wären, doch wenn dem Fremden etwas auf dem Gebiet der Sippe zustoßen würde, so wäre sein Fleisch selbstverständlich Eigentum des Stammes. Alte und Schwache, die nicht mehr in der Lage sind zu jagen und dem Stamm zur Last fallen, opfern sich oft selbst.

Wenn die Zeiten wirklich hart sind und der Winter so kalt ist, dass jegliche Nahrung ausgeht, dann bestimmen Kampfspiele unter den Stammesangehörigen, wer sich zum Wohle der Sippe opfern muss. Bietet sich jedoch auch hier ein Fremder als unfreiwilliges Opfer an, so muss dieser ebenfalls seine Stärke beweisen, sofern er nicht dem Hunger zum Opfer fallen will.

Von mindestens einer Sippe der Affenmenschen ist jedoch bekannt, daß sie es auch in Zeiten der Not ablehnt, ein intelligentes Wesen zu töten, um es zu verspeisen. Das Opfer wird jedoch solange am Leben gehalten, bis man alles von ihm abgeschnitten hat, das man abscheiden konnte, ohne ihn zu töten. Der *Grufmik* ('Jagdsprecher', eine Art Schamane) dieser Stammes hat eine wahre Meisterschaft darin entwickelt, diesen Moment weitestmöglich hinauszuzögern ...





Die großen Mysterien des Eisreichs

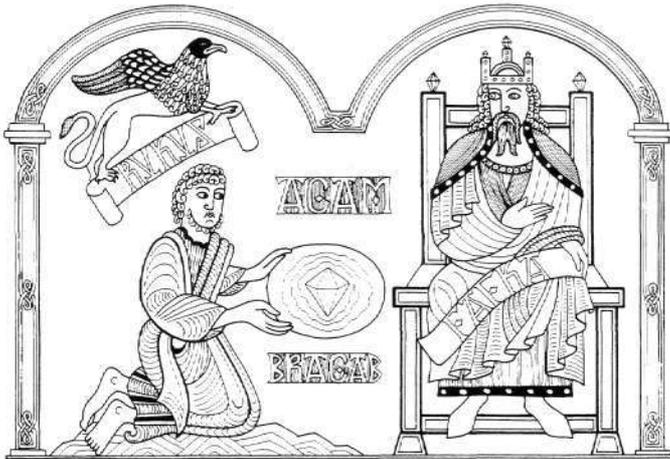
Zahlreiche Mythen, Fabeln und Legenden ranken sich um den hohen Norden Aventuriens. Einige von ihnen sind bereits seit Jahrhunderten bekannt, andere fanden erst in Folge der Geschehnisse um Borbarads Rückkehr Verbreitung. Die wichtigsten Mythen seien daher an dieser Stelle vorgestellt. Jede dieser Legenden mag für sich genommen schon einen triftigen Grund liefern, warum eine wackere Heldengruppe in den Norden zieht, um dort Firuns eisigem Atem zu trotzen.

Agam Bragab – Der Polardiamant

»Vor vielen, vielen Jahren, als es noch keine Menschen und keine Elfen gab und nur Götter und Zwerge in Aventurien lebten, stolperte Ruķus, der Zwerg, bitterlich schluchzend durch einen dunklen Stollen, dem Tageslicht entgegen. Ruķus hatte einem Freund einen kleinen Goldklumpen gestohlen; man hatte ihn dabei erwischt und vor den Thronrat gezerrt.

Ruķus' Verbrechen war eins der schwersten im ganzen Zwergenreich, und so konnte der Rat nur ein Urteil fällen: Verbannung!

Darum trottete Ruķus mit hängendem Kopf durch den Gang, der ihn zur Erdoberfläche führen sollte. In seinem ganzen Leben würde er Murķhall, den Berg, in dem das Zwergenvolk lebte, nie wieder betreten dürfen. Ein Zwerg lebt sehr lange, und Ruķus war noch jung, nicht einmal sechzig Winter alt.



Dicke Tropfen rollten über Ruķus' Wangen und tränkten seinen kupferfarbenen Bart. Seine Augen brannten, und sein Blick war trüb. Der Gang vor ihm wurde heller; die Außenwelt konnte nicht mehr fern sein. Ruķus stieß einen tiefen, verzweifelten Seufzer aus, und gerade in diesem Augenblick stolperte er über einen Stein. Ruķus stürzte, schlug sich das Knie auf, fluchte einen Zwergenfluch, rappelte sich wieder auf und versetzte dem Stein einen Tritt. Der Broķen kollerte ein, zwei Ellen weit über den Boden. Ruķus fluchte noch einmal, weil er sich die Zehen gestoßen hatte. Er warf einen empörten Blick auf das Hindernis – und riss die Augen auf. Heftig

zwickerte er die Tränen fort. Der Steinbroķen, das ärgerliche Hindernis, war das nicht ein Edelstein, ein Diamant, so groß wie ein Zwergenkopf? Nein, es konnte keinen Zweifel geben – sogar ein jugendlicher Zwerg wie Ruķus sieht so etwas mit einem Blick.

Blitzschnell hob Ruķus den Stein auf, presste ihn mit beiden Händen gegen die Brust und rannte los. Er lief und lief, bis er wieder vorm Tor von Murķhall stand. Den Wächtern brauchte er nichts zu erklären; sie warfen nur einen Blick auf den Diamant und öffneten das Tor. Ruķus aber eilte geradewegs zum König, warf sich vor ihm auf die Knie und streckte ihm den Stein entgegen.

Natürlich wurde Ruķus in Gnaden wieder aufgenommen. Der König selbst schliff den Diamant, und in einem Sommer und zwei Wintern schuf er einen Zwergenbrillanten von fast unerträglicher Schönheit. Nach dem Schleifen war die gleißende Kugel immer noch so groß wie ein dicker Apfel. Der König gab dem Stein dann auch den Namen 'Agam Bragab', was so viel heißt wie Leuchtapfel. (Die Zwerge sind ein nüchternes Volk, für blumige, poetische Namen haben sie nicht viel übrig.)

Der Stein Agam Bragab war lange Zeit die Zierde des Thronsaals in Murķhall. Doch eines Tages verliebte sich Zwergenkönig Fafķa in Ifirn, die Tochter des Wintergottes. Um die kühle Schöne zu gewinnen, versprach ihr der König sein ganzes Reich, alle Zwerge sollten Ifirns Sklaven sein, doch die Göttertochter lachte nur.

"Hier, nimm Agam Bragab!", flehte König Fafķa. "Dieses Geschenk wird mit seinem Feuer dein Herz erwärmen."

"Ich nehme es nur an, damit du nicht glaubst, etwas versäumt zu haben", erwiderte Ifirn, ergriff den Stein und verschwand für immer aus Murķhall.

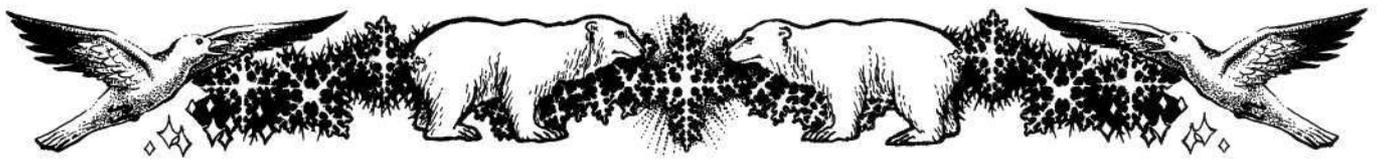
Der Zwergenkönig grämte sich von da an unablässig und wurde schließlich von seinem Volk, das sich einen fröhlichen König wünschte, vom Thron gestoßen.

Ifirn aber besprach den Stein, erfüllte ihn mit ihrer göttlichen Kraft und verwendete ihn, um das Herz ihres Reiches zu markieren.

Und so kommt es, dass Seefahrer und Wanderer Ifirn zu Dank verpflichtet sind, denn wie sollten sie sich sonst in der Nacht orientieren, wenn es nicht den Nordstern gäbe. Und dieses Himmelslicht ist nichts anderes als eine Spiegelung Agam Bragabs am Dach des Himmels.«

—aus der (menschlichen) Sage vom Agam Bragab

Die Legende vom Polardiamanten kennt jedes Kind in Aventurien, dennoch ist es fraglich, ob dieser größte und reinste aller Diamanten überhaupt existiert. Der berühmte, mittlerweile greise Alchimist und Mineraloge Tyros Prahe hat bereits ein halbes Dutzend Expeditionen ausgesandt, da er die Härte und Reinheit des Agam Bragab als Katalysator für ein großes Experiment benötigt, das die Grenzen der Alchimie sprengen soll. Andere schätzen hingegen nur die Ästhetik und den Materialwert dieses Schatzes – oder aber auch die phexgefällige Meisterleistung, einer Göttertochter ihr Kleinod zu stehlen: Diebe aus Phexcaer, gierige Edelsteinsammler, Ingerimm-Geweihte und auch die



Wilden und Roten Zwerge suchen auf dieser Basis nach dem Agam Bragab, während Rastullah-Anhänger den Riesendiamanten schlicht als Symbol der Allmacht ihres Gottes sehen. Verträumte Barden singen davon, dass dieser Stein einst als Stern vom Himmel gefallen sei, wo heute die Namenlose Sternenleere gähnt, und irgendwann den Zwölfkreis vollenden und Gesetz und Liebe vereinigen wird. Sphärologen glauben, einen Bezug zum adamantenen Bollwerk des Mysteriums von Kha herstellen zu können. Die Spitzhacke, mit der der Diamant angeblich aus der Erde gelöst wurde, befindet sich heute in der Waffensammlung Ilmenstein.

Verwendung im Spiel:

Wenn Sie den Polardiamanten nicht nur als Lockmittel für Reisen ins Eis verwenden wollen, so bietet sich an, das Experiment des Tyros Prahe und seine möglicherweise fatalen Folgen genauer zu betrachten.

Zudem eignet sich der Stein, den fast jeder Aventurier aus Märchen kennt, als Zankapfel, den jede der oben genannten Gruppen als ihr legitimes Erbe und Eigentum betrachtet.

Das Erste Schwarze Auge

»Das schwarze was? Ich verpass dir gleich 'n blaues Auge, wenn du weiterhin so blöde grinst. Ja, schon gut, bestell mir noch 'n Kwaß. Also die Yetis hatten mich gefangen da in Yeti-Land, mir die Augen verbunden und tagelang während dieser elenden Marschiererei nur "Gnalschrbrom" gesungen oder so, und dabei eklige Geräusche gemacht ... örps, tschuldigung. Blind bin ich glatte Treppen hinaufgegangen, und am Ende war überall nur noch Stein und Eis, so dass ich kaum atmen konnte. Dann haben sie's mir gezeigt, und ich hab's gesehn, wie 'ne rußige Kugel, aus der das Nordlicht ausbüxen will. Und hinter dem Licht, da ... voller Horizonte ... ihr Götter, sowas habe ich noch nicht gesehen. Nein, kann nicht drüber reden – und du alter Langfinger auch nicht, wenn du es mit deinen Augen sehen würdest, mit deinen eigenen Augen ...«

—Haijägerin Roande im Gespräch mit einem Phex-Geweihten, Glyndhaven, 12 Perval

»(...) ist zu vermuten, dass die urarke Kraft des subderisch aufsteigenden Eiselementariums einen Attraktor für liberierte Magie bildet. So mag sich ein präglobulärer Raum am Raum bilden, wenn ein magisches Subjekt mit eindeutig inhärenter Kraft von den astralen Strömen elementarer Quelle umspült wird. Es gibt aus dem Firunland zwei bestätigte Sichtungen einer solchen Kontinuumsdifferenz und eines Durchgangs. Diese Berichte sprechen von "einem schwarzen Feuer, in dem Bilder flackerten", einer "Pechkugel" oder "einem dunkel blinzelnden Auge in einer Eisblume".

Unzweifelhaft Berichte über das Erste Schwarze Auge, vielleicht tanzt es entlang der arkanen Ströme um das Hyperglacierion, respektive zwischen allen Zitadellen, und nähert sich bei wechselnder arkaner Feldkonstante dieser oder jenseitigen Sphären an.«

—Astrale Geheimnisse, um 467 v.H. von Niobara kompiliert, neuübersetzte Erstabschrift

»Die Prophezeiung des Lichtvogels nennt die Bewahrung des Schwarzen Auges gemeinsam mit dem Gewinn der sechs Schlüssel der Elemente. Angesichts der Entdeckungen der Phileasson-Expedition und der Questen zu den Zitadellen scheint es vorstellbar, dass auch die Hochelfen bereits diesen Weg gegangen sind, der zur Gründung ihrer sechs Städte in den Elementen führte, aber soweit wir wissen, das siebte Geheimnis des Schwarzen Auges – das möglicherweise für die Heptessenz, das vollständige Mysterium von Kha und die Ultima Ratio steht – nicht enthüllen konnte.

Und es ist nicht auszuschließen, dass dies die endgültige Queste ist, der sich Rassen und Völker aller Zeitalter verschrieben haben, die uns heute nicht einmal mehr namentlich bekannt sind.«

—Spektabilität Pyriander Di'Ariarchos vom Konzil der Elemente in seinem zweiten Expeditionsbericht vor der Academia der Hohen Magie zu Punin, 30 Hal

Eines der begehrtesten Erzarartefakte aventurischer Mythen ist das Erste Schwarze Auge, ein urzeitliches Artefakt aus dem Besitz des Gottdrachen Pyrdacor. Magierlegenden bezeichnen diese vielleicht zwei Schritt durchmessende Zaubersphäre (bequem in einer Drachenklaue zu halten) als Primoptolith und behaupten, sie sei aus schierem Endurium, während alle nachfolgenden Schwarzen Augen nur aus minderem Meteoreisen bestehen.

Der Drache Vitrador raunt jedoch davon, dass Pyrdacor einst seinem Bruder, dem Alten Drachen Nosulgor, das Allessehende Auge geraubt und an sich gebunden hat, um alle Tiefen der Sphären und Zeiten zu erblicken. Nosulgor fliegt seitdem blind durch die Äonen, weswegen von ihm in Aventurien noch nie ein Auftreten bekannt wurde, und ist ein Fanal für das gefährdete Gleichgewicht der Weltordnung.

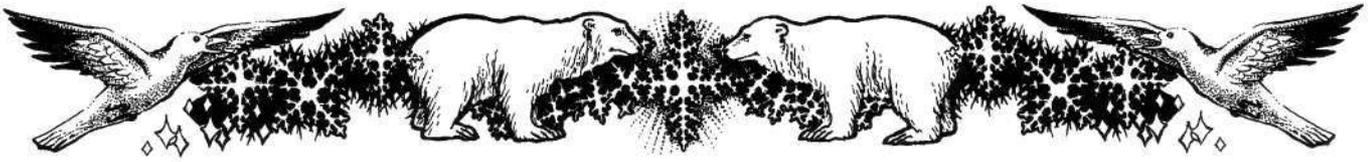
Dem Ersten Schwarzen Auge sollen die Mauern von Raum und Zeit kein Hindernis sein (nur die Zukunft bleibt im Nebel), und es soll den Blick auf alle Welten, Sphären und Globulen zu jedem gegenwärtigen oder vergangenen Zeitpunkt richten können. Selbst die Unsterblichen sollen dieses allessehende Artefakt fürchten, da sein Blick Schrecken zu offenbaren und Siegel zu erbrechen vermag, die es niemals geben dürfte.

Es heißt, daß vor etwa vier Jahrtausenden die Trolle den Primoptolith aus dem Hort des Drachen von Zze Tha stahlen und ihn bei ihren schneeschrattigen Vettern im ewigen Eis versteckten, über das Pyrdacor, der nur Herr über vier Elemente war, keine Macht hatte.

Es heißt auch, daß seit dieser Zeit die von ihm ausgesandten Frostwürmer wie besessen nach schwarzen Gegenständen suchen; von kälteresistenten Echsen wird ähnliches vermutet, und die steinerne Schlange von Paavi windet sich gierig durch das Nordland, doch wo das Erste Schwarze Auge wirklich zu finden ist, kann nur aus Legenden dämmern.

»Vielleicht sind auch alle Spekulationen über das Erste Schwarze Auge im Hohen Norden müßig, und es liegt längst in der Khôm-Wüste neben einem am Hitzschlag gestorbenen Frostwurm ...«

—Erzmagus Thomeg Atherion, Spektabilität der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar, 19 Hal



Verwendung im Spiel:

Das Erste Schwarze Auge lässt sich klassischerweise als wirklich zugkräftiger Köder für Reisen in den Hohen Norden verwenden. Die Suche führt immer zu anderen Geheimnissen.

Wenn Sie dagegen Ihren Helden einen letzten Blick über die Urgeschichte der Schöpfung gönnen wollen, können Sie von der Möglichkeit Gebrauch machen, das Erzarartefakt der Gruppe zeitweise in die Hände fallen zu lassen. Schließlich eröffnet sich die drohende Gefahr, wenn dunkle Fädenzieher über die Schwarze Schlange von Paavi den Primoptolith finden, und es ist eine gewaltige Queste, einem Alten Drachen sein verlorenes Auge zurückzugeben. Wahrscheinlich werden sich zukünftige Publikationen mit dem Ersten Schwarzen Auge beschäftigen.



—Vize-Spekabilität Selara Moriani, Interner Obstruktionserlass der Schule der Austreibung zu Perricum, 26 Hal

»So wie es die Rollen sagen, ist der faulende Paschach von Warunk im Besitz der Kette Thargunithots, während dieser Sohn einer Sumpfwiper, Darion Paligan, den Mantel der Charyptoroth an sich gerissen hat. Ich vermute, ihr Kinder der weisen Schlange, dass noch zumindest drei weitere Teile des Frevlergewandes in die gierigen Hände von Daemiurgen fallen könnten.«

—Erzmagus Dschelef ibn Jassafer vor dem Gildenrat zu Punin, 30 Hal

Meisterinformationen:

Die archaische Sage vom dämonischen 'Frevlergewand', das einst am letzten Tag der Welt vom größten

Der Dunkle Brunnen

»Der Dunkle Brunnen, eine der ältesten Magierlegenden, wurde schon vielerorts vermutet. Im Neunaugensee, im Zentrum der Khôm, in der Gorischen Wüste, den Echsen Sümpfen oder den verwunschenen Elfenwäldern der Salamandersteine. An fast jedem mystischen Ort Aventuriens, und bisweilen auch darüber hinaus, hat man nach dem magischen Hort der arkanen Energien gesucht.

Eine weitere Theorie besagt jedoch, dass der Brunnen im ewigen Eis des äußersten Nordens liegt. Dort, wo es so kalt ist, dass der Weltenlauf selbst erstarbt, sollen auch die arkanen Ströme gefroren und kondensiert sein. Erscheint diese Theorie zwar fragwürdig, so hat sie dennoch eine gewisse Faszination. Vielleicht war dies der wahre Grund, warum die Elfen ins unwirkliche Eis zogen, wo sie die Stadt Ometheons erbauten.«

—Transsphärische Betrachtungen, Vortrag zum Buch an der Puniner Akademie, 31 Hal.

Das Erstarnte Wams des Belshirash

»Hiermit deklarieren wir die berühmte Schriftrolle 237 zum Phantasmagoricum und untersagen weitere Forschungen zum sogenannten Frevlergewand. Alle Elaborate zu den angeblich zwölf bzw. dreizehn erzdämonischen Gewandteilen, apostrophiert als Dämonenkronen, Eisenkragen des BLK, Stachelpanier des BLH, Fließender Mantel der CPT, Trippelnde Stiefel des LGM, Untragbares Halsband der TGT, Spiegelmaske des AMZ, Erstarntes Wams des BLS, Wandelndes Tuch der ASF, Gestohlene Brosche des TSF, Wimmelschurz der BLZ, Vierfarbige Handschuhe des AGM und –zensiert– Gürtel der BLL sind der Akademieleitung unverzüglich zur Verwahrung zu übergeben. Zudem möchten wir allgemein anmerken, dass den Aussagen und Ansichten unserer Gäste mehr gesunde Kritik entgegengebracht werden möge.«

Erzfrevler getragen werden wird, zieht sich durch dunkle Schriften, auf die man erst im Zuge von Borbarads Rückkehr aufmerksam wurde. Schon früher sollen Dämonenpaktierer wie die große Pardona, Fran-Horas und natürlich der Dämonenmeister ein oder gar mehrere Teile dieses höllischen Hülle getragen haben, doch es konnte stets verhindert werden, dass sich alle zusammenfanden.

Von Nagrachs Erstarrem Wams heißt es, Firundiener hätten es in Dunkler Zeit im hohen Norden in Eis einschließen können, wo es auf ewig sicher vor den Sündern sein möge – bis schließlich mit Glorana eine dämonische Eisprinzessin die Macht an sich riss, die den kühlen Schauer dieses Wamses mit Freuden ihre Haut berühren ließe. Schon versuchen ihre Schergen wie Duqor Dreihand und seine Greifer, Geweihte des Firuns zu schnappen, und schleichen sich bis zu fernen Tempeln des Winterherrn, um den verborgenen Hort des Wamses in Erfahrung zu bringen. Vielleicht harret es im Firn des heiligen Asainyf, vielleicht aber in einer tiefen Eishöhle der Grimmfrostöde oder aber im Leib des sprechenden Eisberges Goraanthan.

Der Graue König

Glaukt man den Legenden der Nivesen und Norbarden, residiert auf der weit in die Bernsteinbucht hineinragenden Halbinsel 'Wolf' – gelegen zwischen Nebel- und Eiszinnen – seit Jahrhunderten der mystische Graue König, der zuweilen auch der Kalte König genannt wird. Der Name, den die Nivesen dem alten, weißhaarigen Mann geben, ist noch mysteriöser, lautet er doch übersetzt 'Beherrscher der treibenden Weißwolken'. Und so verwundert es nicht, dass sich sein Nebelschloss, ein trutziges Gemäuer mit vielzackigen, grauweißen Türmen, hinter dichten, ziehenden Schwaden aus grauem Dunst verbergen soll. Der schwermütige und weltabgewandte Monarch lebt hier angeblich



mit wenigen, absolut verschwiegene Getreuen, die von den verschiedensten Stämmen und Völkern stammen. Immer wieder ist er das Ziel einzelner Abenteurer, die sich von dem Alten Beistand und Hilfe erhoffen, da er über ein schier endloses Wissen um die Weiten und Geheimnisse des Nordens verfügen soll. Und zuweilen scheint es, dass der Unsterbliche diese Hilfe auch gewährt.

Gerüchteweise lebt an diesem Ort auch die geheimnisvollste seiner angeblich acht Töchter – von den Nivesen flüsternd *'Frau, die den Schneemond sehnt'* genannt. Von ihr geht die Mär, dass sie sich einst in einen Schneelaurer verliebte, bis dieser von einem eifersüchtigen Jäger getötet wurde. Das Gesicht der Warmherzigen soll stets hinter einer silbernen Wolfsmaske versteckt sein und ein entsetzliches Geheimnis verbergen.

Meisterinformationen:

Schon oft wurde versucht, die Identität des mysteriösen Grauen Königs zu lüften, den einige für einen von den Göttern verfluchten Sterblichen, andere aber für ein unsterblichen Göttersohn halten. Doch bislang vermochte der Alte sein Geheimnis zu wahren. Es deutet aber einiges darauf hin, dass der Graue König mit *König Eisbart* identisch ist, der einst nahe Bjaldorn gelebt haben soll und auf den die Ursprungssage von den *Drei Flügelpaaren* zurückgeht: jenen wundersamen, bornischen Artefakten, deren gemeinsame Kraft seinen Trägern erst den Sieg über die Borbaradianer bei der *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden* 28 Hal ermöglichte (eine Sage, die Sie in dem Roman *Das zerbrochene Rad* von Ulrich Kiesow nachlesen können).

Die Schwarze Schlange von Paavi

»Dies ist, was mir die Große Schlange befahl: "Gehe hin und entsende meine Sklaven und Kreaturen, wiederum nach Al'Szinturuch zu suchen."«

Der Goldene Drache selbstselbst erschuf jenen kolossalen steinernen Golem, das Erste Schwarze Auge aus dem ewigen Eis zurückzugewinnen. Doch nach dem Drachenkrieg erlahmte des Golems kristallenes Herz. In der Steppe von Brydya lag Al'Szinturuch, und die Beni Nurbad machten ein Sanktissimum Hesindes daraus.

Der Magus Olochtai, der bei den Schwarzpelzen gelernt hatte, nutzte die basaltene Form, seine Riesenkreaturen zu regieren. Da die Große Schlange davon erfuhr, entsandte sie ihren niederen Diener. Von Malachit war das Herz, das ich dem Golem gab, und meine Hand war es, die sein Schlangeln führte durch die Grüne Ebene und Tobrien. Als jiji'uchch h'szintoi, der Alveraniar des Verbotenen Wissens, am Todeswall sich zur Schlacht stellte, war seine Verbündete an seiner Seite und mit ihr das Werkzeug des Goldenen Drachen. Doch als der Dämonenmeister fiel, entführte die Schwarzelfe Pardona den Golem.*

Jenseits der Drakensteine, jenseits der Weite unter dem Heimatstern

*) echsisch etwa: *Fluch der Schlange/Die falsche Brut H'Szints*, meint vermutlich Borbarad

verliert sich die Spur. Und es scheint, dass nun Al'Szinturuch im Eis verloren ist wie das, wonach er suchte.»

—Al'Gorton der Reisende, genannt der Meister der Jahre, in seinen Befehlen an das Netz der Schlangenkultisten und Agenten der Skrechu, *Maraskan*, 29 Hal

Die Schwarze Schlange von Paavi ist ein Unikat aus vergangenen Äonen. Da Pyrdacor bereits dem Bann des Erzherren unterlag, musste er seine gigantisch-halbgöttliche Macht mit der Agrimoths erneuern, um das vielleicht größte Artefakt der Magie des bereits untergegangenen zehnten Zeitalters zu erschaffen: über hundert Schritt lang und stellenweise über zehn Schritt breit, aus seltsam leichtem, aber hartem Basalt. Zugang sind das geöffnete Maul und die einzelne leere Augenöffnung darüber. Die 'Innereien' des Golems haben die Form von Kulträumen und Altären, alchimistischen Laboren sowie einem Raum, der Opfer mit einem versteinernenden Gift besprühen kann. Die Antriebskraft erhielt der Golem über diverse (im Lauf der Epochen versuchten) Varianten, die alle letztlich die Kraft von Sumus Blut brauchen, ähnlich wie mit druidischen und geodischen Ritualen aus der Erde gezogen (in der reinsten Form Theriak aus Gloranas Eisreich) oder mittels Blutmagie aus Opfern (deren Seele dabei aber unbehelligt bleibt). Die Energie wird mit echsischer Kristallomantie in ausgewählten Edelsteinen gebunden und gebündelt, die als 'Herz der Schlange' eingesetzt werden müssen.

Verwendung im Spiel:

Die Schlange wurde konstruiert, um das Erste Schwarze Auge zurückzubringen, eventuell auch, um es an Zielorte zu tragen – aber welchen anderen Zielort könnte ein Artefakt haben, das Sphären überblickt, als den Hort seines Besitzers in Zze'Tha? Für das Gefolge Pyrdacors und Borbarads können schon einzelne Fähigkeiten des kolossalen Golems ein Grund sein, ihn in Bewegung zu setzen. Die typische Handlung erfordert dann, das kraftpendende Artefakt oder Ritual des aktuellen Beschwörers zurückerobern oder aufzuhalten, ehe er einen gefährdeten Ort der Macht oder eine Zivilisation erreichen kann. Doch die eigentliche Entdeckung sollte stets eine Perspektive sein: dass etwas so unvorstellbar Großes und Mächtiges wie die Schwarze Schlange nur ein Hilfswerkzeug für die Rückkehr des wirklich mächtigsten Artefaktes Aventuriens ist!

Die Sphinx im Eis

»Als aber das Zeitalter der Gryphonen zu Ende ging, da sprach Praios sein Urteil. (...) Jene, welche seinem blendenden Blick nicht standhalten konnten, verstreute er sodann heimatlos in alle Winde, und als Sphingen suchen sie seitdem nach der Weisheit, die ihnen dereinst mangelte (...)«

—Offenbarung der Sonne – Gespräche mit dem Götterboten, *Hoher Lehrmeister Arras de Mott, Orden des Heiligen Hüters*, 144 v. Hal

»Wenn nun Greif und Sphinx gleichen Ursprungs sind, weshalb zierte ein Menschenhaupt den Leib? Ist es vielleicht so, dass die Sphingen



gebrandmarkt sind mit dem Haupt derjenigen Wesen, die in einem jeden Zeitalter die Vorherrschaft haben? Wie wäre es sonst zu erklären, dass es bei Tsh'Awah in den Echsensümpfen eine steinerne Sphinx mit Echsenhaut gibt, deren Flanken geschuppt sind wie die Haut eines jeden Echsenwesens?»

—Bewahrer Rakorium Muntagonus: Anmerkungen zum Original des 'Codex Sauris', 7 Hal

In einigen wenigen Schriftensammlungen Nordaventuriens finden sich eifersüchtig gehütete Berichte über einen verborgenen, weit im hohen Norden liegenden Ort, zu dem es hin und wieder Suchende verschlägt, um einen vagen Einblick auf das Unbegreiflichste zu erhalten: die Zukunft! Immer wieder gab es Wagemutige, die diesen Platz aufgesucht haben oder aufsuchen ließen, um Antworten zu erhalten, die ihnen niemand sonst geben konnte.

Wer den Ort durch Träume, Runenwerfen oder Gesichte findet, stößt auf einen gletscherbedeckten Berg, auf dem sich scheinbar eine gewaltige weiße Kreatur niedergelassen hat.

Wenn man näher kommt, erkennt man, dass es sich in Wahrheit um ein kolossales, nebelumflortes Bauwerk aus Eis handelt. Mehr als 100 Schritt ist der gewaltige Löwenleib lang, und das stolze Haupt erhebt sich hoch über einem Eingangsportal, um das Eiskristalle wie Diamanten funkeln. Der rätselhafte Blick der Kolossalstatue ist – so kann einigen Berichten entnommen werden – meist nach Süden oder Südosten gerichtet, wo sie offenbar schon seit Jahrtausenden die Ereignisse in Bernsteinbucht und Blauem See beobachtet. Doch mit Sicherheit vermag dies niemand zu sagen, da es in anderen Aussagen heißt, dass das ganze Bauwerk wandert und manches Mal hier und manches Mal dort zu finden sei.

Der Kopf des Eiskolosses ist menschenähnlich genug, um als Elf oder Mensch erkannt zu werden. Betritt man den ungewöhnlichen Ort, findet man im Innern der von blaugrünem Dämmerlicht erleuchteten Leibeshöhle ein Wesen von völlig gleichartigem Aussehen, das seine ins Leere starrenden Augen immer dann öffnet, sobald jemand die Halle betritt.

Meisterinformationen:

Es handelt sich bei diesem Geschöpf in der Tat um eine der wenigen Sphingen, die sich auf dem Kontinent niedergelassen haben. Die Spur dieser Wesen zieht sich durch Legenden und Erzählungen vieler Völker. Im Laufe der Zeit sind einige Orte bekannt geworden, die scheinbar nur ein Abbild von ihnen zeigen; so z.B. die Steinsphingen östlich des Raschtulswalls und allen voran das mysteriöse Sphinxmonument vor Fasar.

Eine Sphinx ist kein Gegner für die Helden. Sie ist ein von Mythen umgebenes Wesen, auf das man nur selten durch Zufall trifft. Meist sucht man sie auf, um die Antwort auf eine wichtige Frage zu erhalten, da sie alle Geschehnisse aus Vergangenheit und Zukunft sowie alle Weltenrätsel zu kennen scheint.

Dennoch wirkt eine Sphinx so entrückt, dass man das Gefühl bekommt, sie sei am Gang der Welt vollkommen uninteressiert. Und die Antworten der Sphinx fallen meist so orakelhaft und doppeldeutig aus, dass ihre wahre Bedeutung zu spät offenbar wird. Nie sagt eine ihrer Antworten ein Ereignis in aller Klarheit voraus, dies verhindert die Macht Satinavs – doch auf wundersame Art und Weise treffen stets alle ihre Aussagen ein.

Im Spiel sollte die Sphinx daher als echtes Mysterium Verwendung finden, die allein schon Grund genug für eine Expedition in die frostkalten Nordlande darstellt.

Keine Macht Aventuriens kann eine Sphinx zu etwas zwingen, sie gibt nur Antwort, wenn es ihr gefällt. Falls man gegen sie Gewalt anwendet, weicht sie aus und verschwindet auf spektakuläre Weise. Beispiele sind ein Sturz in eine bodenlose, sich plötzlich auftuende Gletscherspalte, oder das – keine Wellen verursachende – Eintauchen in ein Gewässer.

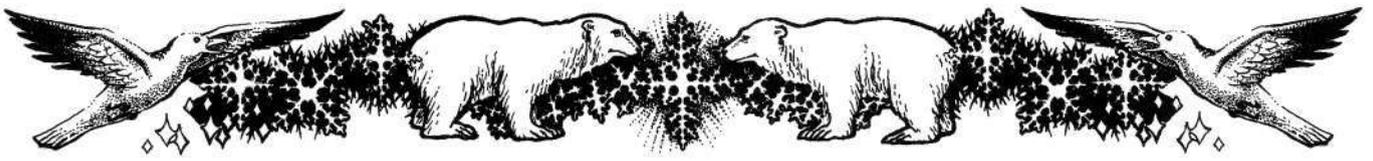
Doch nicht nur als Orakel kann eine Sphinx in Erscheinung treten, andernorts trifft man auf diese Wesen auch



als Wächter und Beschützer (siehe **Der Tiefe Süden**, S.75). Mehr zu dem 'Ersten Volk des Praios', den mythologischen Gryphonen oder Ucurianern, finden Sie in **Die Götter des Schwarzen Auges**, S.17.

Überliefertes Zitat:

»Unter deiner Führung werden Heere aufeinandertreffen, wenn Rache aus den Bergen jene schwächt, die sich eitel im gerechten Lichte sonnen und deren Herzen doch verschattet sind. Unvergessen macht



die Schicksalsschlacht die Diener der Löwenhäuptigen. Zu neuen Prüfungen und zu neuem Glanze wirst du sie führen.«

—Die Sphinx zu Anshag von Glodenhof während seines Exils um 680 v.H. Der spätere Marschall des Theaterordens zog aufgrund dieser Prophezeiung 657 v.H. beim Marsch des Marschalls gegen die Truppen der Priesterkaiser (dessen Ausgang können Sie in **Land an Born und Walsach**, S. 28f. nachlesen).

Der Berg des Schicksals

»Bedenket: Die Schöpfung vergisst nichts, sondern bewahrt das Präteritum wie eine heilige Reliquie auf, so als sei es eines Tages das einzige, was vom Kosmos noch existieren wird. Alles hinterlässt Spuren: Noch heute kann man auf der Wüststatt von Brig-Lo die Geister der vor 1.000 Jahren geschlagenen Schlacht wabern sehen. Ein ODEM ARCANUM-Cantus kann selbst nach Dekaden noch enthüllen, dass jemand als Kind verzaubert wurde. Irgendwo verewigen die Götter alle Schicksale und Ereignisse der Sphären und wissen dank des unbarmherzigen Wächters der Zeit, dass ihre Chronik wahr sein wird. Wo aber soll dieser immanente Chronist aller Epochen – zweifellos ein Immortalius – zu suchen sein, wenn nicht im Eis? In jenem Element, das dem Stillstand und der Zeitlosigkeit am nächsten kommt?«

—wenig beachteter Vortrag der Beschwörerin Ras'Tana Zanta an der Halle der Erleuchtung zu Al'Anfa, 25 Hal

»Nach nivesischem Glauben sitzt der Urvater aller Winterdrachen in den Eiszinnen, wo er mit seinen Krallen das Geschick der Bewohner dieser weißen Welt in einen riesigen Kristallberg eingraviert. Wenn der ganze Berg beschrieben ist, soll, so heißt es, der Berg auseinanderbrechen. Und das göttliche Wolfspaar wird kommen, und es wird wieder Glück und Eintracht herrschen, kein rotes Blut wird je wieder den Schnee benetzen müssen, denn dann ist der Frevel getilgt. Wenn aber irgendein Knecht im Rücken des Drachen die Zeichen ändert oder den Winterdrachen erzürnt, dass er den Berg entzweischlägt, dann ist die Trauer um die Welt besiegelt.«

—Markgraf Hagen der Dunkle, In den Schamanenzelten der Nivesen

Die Pyramide im Eis

»Langsam schälte sich aus dem Schneesturm über der Grimmfrostöde ein Hügel hervor. Und als wir näher kamen, erkannten unsere blinzelnenden, von der grellen Helligkeit und dem beißenden Frost entzündeten Augen, dass dies keine natürliche Erhöhung war. Nein, denn staunend offenbarte sich uns eine Stufenpyramide aus Eis, die auf einer Anhöhe lag.

Doch alle weiteren Gedanken waren schon bald eingefroren, es zählt nur noch eines: ein sicherer Unterschlupf vor dem sich nähernden Sturm, denn im Sockel der Pyramide gähnte ein verlockender, dunkler Eingang ...«

Meisterinformation:

Sofern die Höhle, die sich schon bald als künstlich geschaffener Raum entpuppt, nicht bereits Bewohner hat – von schutzsuchenden Nachtalben bis zu schlafenden Bären ist hier alles möglich – und sobald der Schneesturm sich gelegt hat, enthüllt eine weitere Erkundung so manche Absonderlichkeit: Es handelt sich hier um eine Zikkurat mit fünf Ebenen, die eine perfekte Kopie des Tempels der Roten Jaguare in Gulagal, 120 Meilen nördlich des Oberen Mysob, ist. (Siehe **Der tiefe Süden**, Seite 73f.)

Doch im Gegensatz zu Gulagal ist dieses Monument nicht aus Stein, es ist aus blankem Eis geschnitten. Keine eisernen Katzen zieren die Treppenaufgänge, sondern lauende Jaguare aus Firn. Dort, wo sich in Gulagal das Mysterium vom Kessel des Lebens auftut, gähnt hier ein leerer Schacht. In zwei Schritt Tiefe ist er jedoch bereits zu Ende, und nur wer lange und ausdauernd gräbt, wird die Leichen vierer Wesen entdecken, die keines Aventuriers Auge je lebend erblickte: aufrechtgehende, luchs-köpfige Katzenmenschen. Als Todesursache sind unschwer große Fleischwunden zu erkennen. Die Körper wurden hier offensichtlich bestattet, denn sie sind in breite Binden aus einem leichten, aber dennoch sehr festen, unbekanntem Stoff mit seltsamen, purpurnen Schriftzeichen gehüllt. Wenn es gelingt, Stufen emporzusteigen, die so glatt sind, dass sich auf ihnen kein Schnee festsetzen kann, steht man vor einer Statue der luchs-köpfigen Jägerin *Zerzal*, der elfischen Personifizierung des Todes.

An den Wänden der Pyramide gibt es Schriftbänder in Asdharia, die bestätigen, dass dieser Ort als ihr Heiligtum diene. Sie überdecken und umspielen ältere Darstellungen: jaguar- und luchs-köpfige Katzenmenschen, die von Sonnenluchsen begleitet werden und auf gewaltigen Luchsen reiten, die nur Wissende als Lyncide erkennen; Yétis, Trolle und Riesen, die den Himmel starren, von dem Bernsteinsplitter herabregnen, und doch nichts sehen, denn dort klafft nur ein gezacktes Loch im ansonsten unversehrten Relief. Leere Nischen verraten nicht, was hier einst stand.

Mit der Praiosscheibe wird ein weiteres Phänomen ans Licht gebracht: Je nach Sonnenstand wirft die Pyramide wie ein gigantisches Prisma ein buntflackerndes Farbenmeer auf die Umgebung und kann meilenweit über die Öde strahlen.



Pardonas Refugien

Pardona

»Wenn ich die Gedanken und Gebärden dieser Firnelfe richtig lese, hat ihr eine halbgöttliche Wesenheit ihrer eigenen Rasse die Zunge aus dem Mund geschnitten und für ein Ritual benützt, das so grausig war, dass selbst Shayariel Gletscherkalt sich daran nicht erinnern kann.«

—Spektabilität Jesko von Koorbruch vom Seminar der Elfishen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach, 28 Hal

»Sie hat ganze Völker vernichtet – und keiner weiß warum. Borbarad hat sie gemieden, beinahe gehasst. Und er hat von ihr stets gesprochen als dem Werkzeug einer Macht, mit der selbst er sich nicht messen wollte.«

—G.C.E. Galotta, selbsternannter Dämonenkaiser

»N'Chrsch'Ziurg, Orima, Ometheon, Pyrdacor, Fran-Horas, Borbarad. Sie sind alle gefallen. Sogar ich bin letztlich gefallen. Aber ich habe sie alle verraten und bin wiedergekommen.«

um 5.100 v.H.: Errichtung von Ometheons Himmelsturm durch die Hochelfen

ca. 4.950 v.H.: Schlacht im Eis und Exodus der Firnelfen. Der Himmelsturm fällt als erste der sechs elementaren Städte.

Pardona sucht auf eigene Faust nach dem Ersten Schwarzen Auge.

um 3.100 v.H.: Untergang des Hochelfenreichs. Nach mehreren Belagerungen und Kriegen wird Tie'Shianna schließlich vernichtet. Pyrdacor ruft im Kampf gegen Famerlor den Namenlosen an. Ende des Zweiten Drachenkrieges.

Pardona sucht nach den anderen der Dreizehn Kessel, die von vergessenen Städten wie H'Rabaaal, H'Rezxem, Raxx'Mal und Gulaghal bis zu globalischen Orten wie Zze'Tha, Akraabaal und den Inseln im Nebel verteilt wurden. Pardona experimentiert mit Hochelfenschiffen in der Luft und unter Wasser.

Vor 5.000 Jahren schuf der Gottdrache Pyr Dracon (Pyrdacor) mit Hilfe der Elfenkönigin Orima im mächtigsten der Dreizehn Kessel der Urkräfte, die die Elfen Nurti und Zerzal nennen, eine Elfe mit silberweißen Locken und goldfarbenen Augen, ursprünglich Pyrdona genannt (später im Isdira: *bhardona* = Begehrenauslöser/in). Doch der Namenlose korrumpierte bereits ihre Entstehung mit seiner dunklen Macht.

Weisungsgemäß ging Pardona nach Tie'Shianna und förderte den Kult Pyrdacors, damit dieser seine Macht über die Hochelfen ausdehnen konnte. Ihre Intrigen waren es, die den Einfluss des Ingerimsohnes Simia brachen und zur endgültigen Blendung der vergöttlichten Orima führten. Vor allem brauchte Pyrdacor aber nach Aufgabe der Macht über das Eis und nach Brendans Pakt mit dem Erzherren Agenten, die ihm seine Macht zurückgewannen: Pardona das Eis, ihre 'Schwester' A'Sar das Erz. Statt Ometheon zu helfen, sabotierte Pardona den Plan ihres Gefährten und übernahm, nur fünfzig Jahre nach ihrer Erschaffung, die Macht über den Himmelsturm. Erst Pyrdacors direktes Eingreifen (im Eis!) stoppte ihren namenlosen Vernichtungsfeldzug, der dem elften Zeitalter den Todesstoß versetzte.

Pardona verbrachte tausend Jahre in den Kammern im Eis, als Herrin der dunklen Stadt der Dunkelalben von *Ryl'Arc*, während das Netz ihrer Intrigen zwischen allen Hochelfenstädten wuchs. Etwa 4.000 v.H. reifte ihre größte Schandtat: Unbemerkt hatte sie jene Wesenheit aus den dunkelsten Urklüften der Welt ins Diesseits gerufen, die die Sagen später den 'Basiliskenkönig' nannten, und nach Simyala geführt; damit fiel die älteste und lebendigste der Elementaren Städte. Doch beim Studium der Finger der Finsternis war ihr ein Fehler unterlaufen, und eine Beschwörung mittels des echsischen Originals des *Daimonicon* misslang ihr, worauf ein Vielgehörnter des Dämonensultans sie in die Seelenmühle verschleppte.

Was für ein Preis für den Namenlosen: eine Seele, so abgrundtief verderbt wie seine und dennoch keiner der Niederhöllen verbunden. So entsandte er einen seiner höchsten Diener und seine abgeschlagene Hand Maruk-Methai und ließ Pardona nach 1.000 Jahren retten. Seit damals ist sie höchste Legatin des Rattenkindes und ihm durch einen Pakt verbunden. Wie in jedem Zeitalter hat der Dreizehnte, um sich selbst zu befreien, ein weiteres Teil seiner Existenz in die Sphären geschleudert: Pardona ist die Zunge des Namenlosen, die seine goldenen Lügen verbreitet.

Zurückgekehrt, fand sie weder Pyrdacor noch eine der Elfenstädte vor, daher drang sie in den folgenden zwei Jahrtausenden auf die anderen Kontinente vor: Es heißt, sie folgte ihren Dunkelalben ins Güldenland und ließ sie ein eigenes Reich gründen; es heißt auch, daß sie sich im Riesland mit den Schwertmagiern und schwarzen Vulkanschraten verband. Im ewigen Eis schuf sie um 2.000 v.H. die ersten Gletscherwürmer, drei durchwegs namenlose Chimären. Um 1.000



v. Hal kehrte sie zu den untermeerischen Städten zurück: Ihre Dunkelalbenexperimente zeugten die Feylamias, ihr Versuch, in Isiriel und Mandalya einzudringen, brachte die daimoniden Neunaugensee-Monstrositäten hervor, und die Suche nach der Fliegenden Stadt erschuf die Harpyien (aus Elfen und Geiern).

In jüngster Zeit entdeckte sie die Menschen als Werkzeug, um die Macht ihrer Halb-göttlichkeit zu mehren. Chimärologen wie Zurbaran und Abu Terfas wurden ihre Schüler, ohne sie je gesehen zu haben. Vermehrte Präsenz ihrer Gletscherwürmer und ihrer eigenen Drachengestalt lösten die Drachenhatz von Notmark aus. Als Pardona wusste, wer der Mächtigste der 'Kleinen Nagetiere' war, bot sie sich ihm an: mit einem der Dreizehn Kessel verlich sie Borbarad einen Leib. Zwar wies der wiedergekehrte Halbgott sie zurück, aber letztlich öffneten seine Rückkehr und sein Fall den Weg: Pardona residiert nun auf dem Unverdammbaren Thron in der Dämonenzitadelle, über die nur mehr Fuldigor wacht ... Es ist ein Ort, wo selbst ihr unentwegt um ihre erkaltete Seele bang ist – aber sie hat schon in der Seelenmühle lernen müssen, mit dieser Angst zu leben. Und sie ist allein: Dunkelalben verfallen in der Dämonenzitadelle dem Wahnsinn, Harpyien siechen zusehends dahin, Kristallibellen lösen sich einfach auf. Lediglich einige ihrer Gletscherwürmer horsten in den obersten Hallen.

Pardona ist 'die Verderberin der Leiber' der alanfischen Prophezeiungen. Die Firnelfen hassen und fürchten 'Pardona-Die-Alles-Vergiftet' als Zerstörerin ihrer Hochkultur, alte Lieder sehen sie als die Verkörperung der Lieder Dagals des Wahnsinnigen, die Elfenmacht begründeten und zerstörten, und die Auelfen sagen bis heute 'Pardonasgaben' zu zweiseitigen Geschenken. Pardona ist die verderbte Frucht des elften Zeitalters, die der Namenlose bewahrt hat, um auch das zwölfte Zeitalter zu vergiften. Die Heptarchen ahnen, dass sie viel mehr als eine Erbin Borbarads ist. Unter den durchwegs verfeindeten Hochgeweihten und Augen des Namenlosen gilt sie als oberste Prophetin. Die Weißpelzorks glauben, Brthona sammle die Leiber und Seelen ihrer Toten, die Yetis fürchten oder folgen ihr als Drachenherrin, und Nachtalben, Werratten und Kultisten verschiedenster Couleur auf drei Kontinenten verehren Pardona bereits als Göttin.

Ihre Strategie war immer die gleiche: Sie hat sich stets dem Mächtigsten angeboten, ob es sich um Hochelfen, Halbgötter, Alte Drachen, Götter oder Bewohner der Niederhöhlen handelte. Sie spinnt Netze, die Rassen und Epochen überspannen. Sie steht hinter Herrschern, die ihrerseits Horden von Gefolgsleuten dirigieren, und lässt sie eiskalt fallen – und letztlich dienen alle ihre Pläne dem einen, der hinter ihr steht.

(Weiteres zu Pardona finden Sie in **Die Phileasson-Saga**, S. 21f., **Geheimnisse der Elfen**, S. 84f., **Unsterbliche Gier**, S. 57f., **Unter der Dämonenkrone**, S. 136f., und im neuen Abenteuer **Namenlose Dämmerung**.)

19 Hal: Experimente im Neunaugensee mit dem Ungeheuer und einer Pforte des Grauens führen zu einem Vulkanausbruch in Mandalya, gemeinhin Vorzeichen einer Zeitenwende.

23 Hal: Pardona entfesselt in Weiden die 'Unsterbliche Gier'.

Pardona kämpft mit der Skrechu von Maraskan um die Hinterlassenschaften Pyrdacors, insbesondere die Schwarze Schlange von Paavi.

Die Konflikte zwischen der Eishexe Glorana und der Wolfsdämonin Kyrjaka werden von ihr hämisch geschürt.

Der Bau der zweiten Dunkelalbenstadt Tieaha Mhagra nähert sich der Vollendung.

Der Himmelsturm – Stadt der Hochelfen

*«(...) und es war eine Musik in der Luft, die etwas in uns zum Klingen brachte und uns heimführte zum Licht. Unsere Leiber waren Klangkörper, unsere Seelen Saiten, die angeschlagen wurden, bei den Festen in den Hallen der Musikanten und Instrumentenbauer.»
—aus einer alten Sage der Firnelfen*

*«Nur wer aufwacht, kann seine Träume leben – und so weckte Pardona die Fenvar aus ihrem Traum, und die Träumer wurden Shakagra.»
—Aus der Chronik von Tieaha Mhagra, aus der Sprache der Nachtalben transkribiert.*

Meisterinformationen:

Eine Warnung vorweg: Wer als Spieler die **Phileasson-Saga** nachspielen möchte, sollte dieses Kapitel überspringen, um sich uneingeschränkter Spielspaß und so manche Überraschung nicht entgehen zu lassen. Wer mehr über das Schicksal der alten Elfenvölker erfahren möchte, dem sei die Lektüre von **Dunkle Städte, lichte Wälder** empfohlen.

»Drei Tage, nachdem wir das Grab im Eis hinter uns ließen, erhob sich vor uns ein gewaltiger, flammenförmiger Fels wie eine Speerspitze in den Himmel. Pfeilschnell schossen wir auf den Turm zu, als plötzlich ein Ruck durch den Eissegler ging und unsere Kufen sich



vom Boden lösten. Immer höher wurden wir getragen, doch als ob wir auf Firuns Atem dahinglitten, hatten wir scheinbar festen Boden unter uns. Während das Eis in schwindelerregender Tiefe immer weiter zurück blieb, hielten wir auf die Spitze der steinernen Flamme zu, an der einige seltsame Schiffe festgemacht waren.»

—Erzählung der Travia-Geweihnten Shaya, Teilnehmerin der Phileasson-Expedition

Vor der Expedition des Asleif 'Foggwulf' Phileasson waren die Begriffe 'Himmelsturm' und 'Pardona' allenfalls ein paar Kosmologen, Feyiamas und Chimärologen bekannt. Legenden berichteten davon, dass der Turm gebaut sei, damit sich das Himmelsgewölbe um ihn drehe, alte Elfenweisen, -lieder und -sagen erzählten von der dämonophilen Pardona, ihrem namenlosen Wirken und ihrem Wohnort, der einst stolzen Stadt Ometheons, die ihres Schöpfers Hochmut zum Opfer fiel.

Wie eine zu Stein erstarrte Flamme erhebt sich der Himmels-turm einige hundert Meilen nördlich der Grimmfrostöde hoch über das ewige Eis der Klirrfrostwüste.

Einst wurde er Zeuge von Hochmut und Fall eines Teils des Elfenvolkes. Vor vielen tausend Jahren bauten die Elfen prächtige Städte, und es entstanden Meisterwerke der Architektur und Magie. So zogen auch hier unter der Führung von Ometheon 700 Elfen aus zwölf Clans ein, um seinen Traum wahr zu machen: Ometheon war besessen von der Idee, dass es dem genialen Geist auch in der unwirtlichsten Umgebung möglich sein müsse, zu überleben. Unter seiner Führung und Anleitung und mit ihren Fähigkeiten schufen sie eine Heimat voller Wunderwerke. Selbst ein Garten und ein riesiges Aquarium, mit Fischen aus den tiefsten Meeren, entstanden in den Tiefen des Felsens. Die heißen Quellen und Geysire in den Tiefen des Berges, die auch schon vor den Elfen anderen Wesen eine Heimstatt geboten hatten, halfen ihnen, in der eisigen Kälte zu überleben. Ihr Wasser wurde mit elfischem Wissen bis in die Paläste der Clans gelenkt.

Durch eine Intrige Pardonas, deren Geist der Namenlose verdorben hatte, wurde die Stadt Ometheons im sinnlosen Bruderzwist vernichtet. Die vertriebenen Elfen wurden zu den Firn-

elfen, und die zurückgebliebenen Anhänger Pardonas wurden Opfer ihrer Experimente. Heute lebt kein Elf reinen Blutes mehr im Turm, nur noch die von Pardona geschaffenen 'Nachtalben' und die 'Wächter': Kreaturen, die halb Elf, halb Dämon sind.

»Pardona hat uns die Freiheit des Geistes geschenkt, kein Gewissen plagt uns, keine Tat macht uns grübeln, kein Feind schreckt uns.»

—der Nachtalb Darkatli im Gespräch mit dem gefangenen Beorn

Viele Forscher würden alles dafür geben, die Geheimnisse des Turmes zu studieren, die alten Zauber der Elfen zu ergründen und die Theorie zu prüfen, ob sich der Turm tatsächlich im Schnittpunkt mehrerer arkaner Kraftlinien befindet. Eine Handvoll Abenteurer brach bereits auf, um die Schätze von Ometheons Volk, alte magische Wunderwerke, Artefakte und Bücher, aber auch Endurium, Meteoreisen und Gwen Petryl oder den von Pardona verschleppten Beorn zu finden, doch keiner kehrte bisher zurück.

Pardona weiß, dass durch Phileassons Expedition der Himmels-turm von einer entrückten Elfenlegende zur Tatsache wurde, die einigen aventurischen Forschern und Magiern bekannt ist. Um ihr Volk und ihr Werk vor weiteren 'Besuchen' zu schützen, lässt sie ihre ehemalige Heimstatt von 13 Gletscherwürmern bewachen (siehe **Bestiarium Aventuricum**, S. 261), und im Turm hält ihr Volk ewige Wacht.

Meisterinformationen:

Wie ihr Herr, so schmiedet auch Pardona ihre verderbten Pläne weit im voraus. Für den Fall, dass dennoch jemand in den Himmelsturm eindringt, liegt ein Köder bereit, der demjenigen den Tod bringt, der ihn schluckt. In Ometheons ehemaligem Laboratorium liegt der Thorwaler Garad Avason, der seinerzeit zusammen mit Beorn dem Blender verschwand, im magischen Kälteschlaf. Pardona infizierte Garad mit den Zorgan-Pocken, die einige Tage, nachdem die Helden ihn aufgeweckt haben, ausbrechen. Wenn Sie möchten, kann Pardona diese Art der 'mishkarischen Kriegsführung' selbstverständlich auch an anderen Orten einsetzen.

Tiefe Städte

»Tiefes Ryl'Arc, ewiges Tieaha Mhagra,

Göttin, Du gibst uns

Heim und Heimat,

Wir gehören Dir,

Heimat und Heim,

Göttin, Du nimmst uns,

Ewiges Ryl'Arc, tiefes Tieaha Mhagra»

—Lyrik der Nachtalben

Tief auf dem Meeresgrund ließ Pardona zwei Städte errichten, denn sie wollte ihr Volk vor der unangenehmen Praioisscheibe

schützen und wusste um den kostbarsten Schatz der See hier: Endurium, dessen einzige weitere (den Aventuriern) bekannte Fundstelle auf Maraskan liegt.

Gewaltige Kuppeln aus Glas, das in den Vulkanschmieden am Fuße des Himmelsturmes entsteht, schützen Ryl'Arc (etwa: unheimliches Schwarzwasser) und Tieaha Mhagra (etwa: Wasserstadt des Tobenden Traums) vor den eisigen Fluten. Für diese unglaublichen Glaskonstruktionen wird Sand vom Meeresboden gefördert, aber Kalk und Pottasche müssen auf verschlungenen Wegen aus fernen Ländern zum Himmelsturm gebracht werden. In Häusern und Palästen aus ölglänzenden Basalttürmen,



dunklem Kristallglas und schwarzem Stahl lebt ein lichtloses Volk, das die Welt nur aus dem Mund seiner Priesterschaft und Göttin kennt.

Bleiche Pflanzen und halbblinde Tiere leben hier ebenfalls, und Blumen findet man gar nur im verwilderten Park des Himmelssturmes. Trotz der immensen Anstrengungen, die nötig sind, um auf dem Meeresgrund eine Stadt zu errichten, wurde bereits kurz nach Fertigstellung der zweiten Kuppel vor einigen Jahren mit dem Bau einer dritten begonnen, diesmal über den Überresten eines vorzeitlichen, schwarzen Korallenriffs, dessen immense Äste wie tote Bäume emporragen.

Die Basalttürme, in denen die Nachtalben leben, wurden am Meeresgrund vorgefunden, und nicht einmal sie selbst wissen, wer einst dort lebte. Es gibt zwar unter Nachtalben das Gerücht von den Schwarzen Mahren, die in der ewigen Schwärze des Eismeeres leben, doch eine Bedrohung der Tiefen Städte scheint ausgeschlossen, denn zu ihrem Schutz wurden am Meeresgrund einige von Pardonas Scheußlichkeiten angekettet – mit Fesseln aus schierem Endurium.

Pardona suchte aber noch etwas anderes in den Basalttürmen: etwas, das sie als 'Finger der Finsternis' bezeichnete und das heute noch in einem ihrer beiden Tempel in der Tiefen Stadt Ryl'Arc auf eine Erforschung wartet ...

Obwohl sie sich meist in der Dämonenzitadelle im Ehernen Schwert aufhält, kehrt Pardona gelegentlich an die Stätte ihres

alten Wirkens zurück oder spricht durch ihre Statuen zu den Bewohnern der tiefen Städte. In ihrer Abwesenheit bestimmen die Priester Pardonas und die Führer der drei Clans das Leben in den Städten. 'Die vom ersten Blut' bezeichnen sich stolz als erste von Pardonas 'Kindern', 'Die vom letzten Blut' sind der Meinung, sie wären die vollkommenste Schöpfung ihrer Göttin. Die Angehörigen des Clans der 'Schöpfer der Generationen' glauben zu wissen, dass allein sie alle anderen hervorgebracht haben – als ob all dies nach Tausenden von Jahren und der Vermischung des Blutes noch eine Rolle spielen würde. Dennoch glauben einige Nachtalben, ihren Ursprung auf ein Kind Emetiels und einen benannten Dämon zurückführen zu können.

Seit kurzem gibt es eine neue Generation der Nachtalben. Sie wurden nicht gezeugt, sondern von ihrer Schöpferin mittels eines uralten Rituals in einem magischen Kessel geschaffen, mit dem sie später auch Borbarad einen Leib gab. Jahrtausende hat Pardona gebraucht, um das Ritual zu vervollkommen, mit dem man in jenem, wohl ursprünglich tsageweihetem Relikt aus echsischer Vorzeit Leben formt und schafft. Während ihre ersten Versuche lebensunfähige Kreaturen und Feylamias – die Elfen-vampire – waren, sieht Pardona ihrer jüngsten Brut mit Befriedigung entgegen: Sollen diese doch die Beschränkungen überwinden, denen die Nachtalben Zeit ihres Lebens unterworfen sind, und einst die neue Stadt bevölkern, die eigens für sie erbaut wird.

Schwarze Augen und finstere Seelen – Die Nachtalben

»Und dann sah ich ihn: Reglos balancierte er auf den Zehenspitzen am Rand der Klippe. Das andere Bein war angewinkelt, und die Arme, die ein nachtschwarzes Schwert hielten, hoch erhoben. Wild flatterten ihm die Haare ins Gesicht, an den Überresten seines Gewandes zerrte der Wind. Plötzlich öffnete er die Augen, und seine Blicke trafen mich wie Eisnadeln. In einer einzigen fließenden Bewegung riss er das Schwert herunter, sprang empor und segelte mit ausgebreiteten Arme ein halbes Dutzend Schritt mit dem Wind auf mich zu.«

—Bericht eines Teilnehmers der Phileasson-Expedition 14–16 Hal

»Geschändet, sagst du? Pardona hat die Leiber unserer Vorfahren vollendet. Indem sie unsere Körper mit Wesen höherer Ebenen mehrte, hat sie auch uns erhöht.«

—der Nachtalb Darkatli im Gespräch mit dem gefangenen Beorn

»Man sagt, die Augen seien der Spiegel der Seele. Wenn dies stimmt, so wundert es mich nicht, dass diese Kreaturen keine Pupillen haben. Ich kann in den Augen jeder Kreatur lesen, aber Nachtalben ...«

—Bericht des Abdul el Mazar, befreit durch die Phileasson-Expedition

Immer wieder schuf Pardona Kreaturen, die ihr zu Diensten sein sollten. Mit den Nachtalben, ihrer vollkommensten Schöpfung,

kreierte sie sich ein eigenes Volk, von dem sie als Göttin verehrt wird. Die finstersinnigen Verwandten der Elfen sind ihrer Herrin bis in den Tod treu ergeben, nur in jener Zeit, als sie in den Niederhöhlen gefangen war, ging ein Teil der Nachtalben eigene Wege.

»Das Volk war verwirrt. Zweifel kam auf, und was eins war, ging entzwei. In diesen Dunklen Jahren der großen Zweifel, der Orientierungslosigkeit und der Rebellionen zog ein Teil des Volkes fort. Auch die Menschen kennen eine Zeit des Chaos und der Schwäche ihrer überaus kraftlosen Kultur. Doch unsere Wirrnis war weit größer. Die Menschen heischen um die Ehrfurcht ferner Götzen, die ihr Wimmern kaum erhören. Doch unsere Herrin und Göttin war unter uns gewesen. Sie hatte mit uns gelebt und uns mit ihrer Präsenz gesegnet!«

—Aus der Chronik von Tieaha Mhagra, aus der Sprache der Nachtalben transkribiert

Die Nachtalben im Spiel:

Die *Shakagra* – wie die Nachtalben sich selbst nennen – haben feines weißes oder silbernes Haar, lange schlanke Körper und bewegen sich geschmeidig wie Raubkatzen. Nur wenige Menschen halten dem Blick ihrer pupillenlosen schwarzen oder blauen Augen stand. Die Schönheit dieser blassen Geschöpfe steht



der anderer Elfvölker in nichts nach, und trotz ihres zierlichen Körperbaus sind sie ausgezeichnete Kämpfer. Ihre größte Begabung liegt jedoch auf dem Gebiet der Magie. Shakagra beherrschen alle Zauber elfischen Ursprungs mit einem

TaW von mindestens 2. Darunter sind auch viele Zauber, die inzwischen bei anderen Elfvölkern in Vergessenheit geraten sind. Darüber hinaus sind sie äußerst bewandert in den Gebieten der Beschwörung sowohl dämonischer als auch elementarer Kräfte, außerdem haben sie sich die meisten Formeln der Beherrschungs- und der Kampf magie angeeignet.

Trotz oder gerade wegen ihrer vielen Vorzüge sind aber auch sie nicht vollkommen. Die Berührung von Eisen verbrennt ihre Haut, und wer Nachtalben mit eisernen Waffen bekämpft, darf W6 zu den Trefferpunkten hinzuzählen. Außerdem ist diesen Geschöpfen, die ihr Leben unter der Erde oder auf dem Grund des Meeres verbringen, Sonnenlicht sehr unangenehm. Sind sie dem Tageslicht ausgesetzt, erhalten sie auf Attacke, Parade und Zauberproben einen Abzug von jeweils drei Punkten.

Die Sprache der Nachtalben und ihrer Diener, der Wächter, ist eine in den Ohren eines Elfen schmerzhaft klingende Abart des Asdharia, der Sprache der alten Hochelfen.

RS je nach Rüstung TP je nach Waffe
GS: GST 1 AU LE+KK MR 3W6 (+3/+6)



Mit (wenig) Endurium legiertes Eisen färbt sich nicht nur schwarz, sondern verliert auch seine schmerzhaften Nebenwirkungen für Nachtalben. So fertigen die Shakagra aus Enduriumlegierungen reichverzierte schwarze Waffen und Rüstungen. Sie tragen Muskelpanzer sowie Arm- und Bein schienen.

Wenn sie den Himmelsturm verlassen müssen, sind sie in Vollrüstungen gewappnet, die den ganzen Körper vor dem Licht der Sonne schützen. Dazu legen sie Visierhelme an, in deren Augenschlitze kunstvoll geschliffene Linsen eingepaßt sind, die das ihnen unangenehme Sonnenlicht filtern. (Hier sei ausdrücklich angemerkt, dass das Licht des Praiosgestirns den Nachtalben zwar unangenehm ist und auch ihre Kampfkraft beeinträchtigt, sie aber keineswegs tötet!)

Die Lieblingswaffe der 'dunklen Ritter Pardonas' ist ein schwerer, leicht gekrümmter Säbel; daneben führen sie schwere Dolche, Rabenschnäbeln ähnliche Kriegshämmer mit Dämonenfratzen und Armbrüste, die ihnen Zwergensklaven fertigten.

In Gefechten werden die Nachtalben zunächst die durch den Zauber SAFT KRAFT ... zusätzlich gestärkten 'Wächter' vorschicken und ihren Gegnern mit den Zaubern

HÖLLENPEIN, EIGENE ÄNGSTE und SCHWARZER SCHRECKEN zusetzen.

Ein häufig angewendeter Zauber, dessen Theses aventurischen Magiern völlig unbekannt ist, erschafft schmierige, dunkle Flecken auf Wänden oder Böden, die einen Großteil des Lichts in sich aufsaugen. Im Gegensatz zum bekannten Zauber DUNKELHEIT vermag der Zaubernde in dieser Finsternis auch nicht unbedingt besser zu sehen als andere. Die Dunkelheit ist jedoch auch nicht so vollständig wie bei dem genannten Zauber, und sowohl Nachtalben als auch Wächter können in der entstehenden Schwärze besser sehen als bei hellem Licht.

Verbreitung: etwa 750 Nachtalben: der Himmelsturm, die Tiefen Städte, der hohe Norden Aventuriens (sehr selten)

Größe: 9–10 Spann **Gewicht:** um 60 Stein

MU W6+8 (+0/+1) **KL** W6+10 (+1/+1) **IN** W6+8 (+2/+3)
CH W6+8 (+1/+2) **GE** W6+9 (+2/+2) **FF** W6+9 (+1/+2)
KK W3+7 (+1/+1)

Besondere negative Eigenschaften: NG 5+ (besonders auf die Welt jenseits des Eises)

AT 9 (12/16) **PA** 8 (11/14)
LE 20+W6 (+12/+25) **AE** 30+2W6 (+25/+40)



Neben den bereits genannten Spruchgebieten verstehen sich eine Hand voll mächtiger Nachtalben auf eine der Freizauberei ähnelnden, aber keineswegs derart mächtige Improvisations-Magie. Die meisten von ihnen werden in den Tiefen Städten Priester Pardonas.

Einige Nachtalben haben sich jedoch mehr auf ihre körperlichen Fähigkeiten als auf arkane Möglichkeiten besonnen. Sie kämpfen mit der Eleganz einer Sharisad, der Effektivität eines maraskanischen Meuchlers und dem Kampfgeschick eines Schwertmeisters, und sind zudem meist etwas 'zäher' als ihre Artgenossen. Im Ausgleich dazu verfügen sie über weniger Zauber als ihre Artgenossen – doch diese wenigen Zauber verstehen sie andererseits umso besser einzusetzen: beispielsweise eine DUNKELHEIT, aus der heraus sie plötzlich angreifen, ein AXCELERATUS, um ihre Reaktionen vor einem Kampf zu verbessern, oder eine Kombination aus beidem.

Die Wächter

Die 'Wächter' waren die ersten lebensfähigen, elfenähnlichen Geschöpfe, die bei den Versuchen Pardonas entstanden. Bei ihnen dominieren elfische Körpermerkmale, obwohl sie oft die Gliedmaßen von niederen Dämonen besitzen (Tentakel, einen Schlangunterleib, Bocksbeine, Krabberscheren anstelle von Händen, geschuppte Schwänze usw.). Alle Wächter sind sehr muskulös, verfügen aber nur über bescheidene Geistesgaben. Ihren Namen haben diese Kreaturen von ihrer ursprünglichen Aufgabe: der Bewachung des Himmelsturms. Nachdem allerdings auch der letzte Elf den Intrigen der Nachtalben zum Opfer gefallen war, nahmen sie deren Platz als gemeine Arbeitskräfte ein. Die mehr als tausend Wächter leben in den Tiefen Städten und verlassen diese äußerst selten.

Die Wächter im Spiel

Verbreitung: Himmelsturm und die Tiefen Städte

Größe: 75–130 Finger **Gewicht:** 80 Stein und mehr

MU W3+17 **KL** W3+4 **IN** W3+9 **CH** W3+5

GE W6+11 **FF** W3+7 **KK** W6+18

Besondere negative Eigenschaften: Kampfrausch (Die Wächter kämpfen immer bis zum Sieg oder ihrem Tod.)

LE 40–80 **RS** 2–6 **AT** 8–13 (2AT/KR)* **PA** 6–11

TP 3W6+2 (sehr variabel)**

GS GST 1 **AU** LE+KK **MR** 6–10 **GW** 13

*) Die Wächter können gleichzeitig mit jedem ihrer 'Arme' attackieren, müssen diesen Angriff aber stets auf einen Gegner richten, somit haben sie zusätzlich zu einer Parade zwei Attackemöglichkeiten. Ein guter Doppelangriff gilt dabei als Angriff zum Niederschlagen. Einen am Boden liegenden Gegner greifen sie aber nur dann weiter an, wenn kein anderer mehr auf seinen Beinen steht.

**) Die 'Arme' der Wächter können von sehr unterschiedlicher Beschaffenheit sein, so dass man sich zum Beispiel gegen ein Scheusal mit Tentakelarmen nach den Regeln für den Kampf in Umklammerung wie durch einen Krakenmolch oder eine Würgeschlange zur Wehr setzen muss. Als Spielleiter haben Sie alle Freiheiten, Ihre ganz individuellen Wächter zu entwerfen. Wenn ein Wächter über menschliche Arme verfügt und mit gewöhnlichen Waffen kämpft, erhält er wegen seiner gewaltigen Körperkraft einen Bonus von +4 auf seine Trefferpunkte.

Optionale Kampfregeln: Doppelangriff / Niederschlagen

Die Zitadelle der Dämonen

»Die Vollendung aller Invocatio aber ist in den jenseitigen Konzilsburgen zu finden, verbunden und gekettet durch Stränge von Kraft: das Konzil der Geister (die Wudu-Festung im Regengebirge) am Weltenpuls, das Konzil der Elemente (der Drachen Monasterium im Raschtulswall) am Weltennabel und das Konzil der Dämonen (das auch älteste Völker nie zu greifen vermochten) im Ehernen Schwert am Weltenrand.«

—Die Wege ohne Namen, *Brabaker Abschrift, Kaiser-Menzel-Zeit, Übersetzung aus dem Zelemya*

»Der Tod ist bei weitem das Harmloseste, was einem Sterblichen hier droht!«

—Das Arcanum, *Kusliker Urschrift, seit 363 v.H. nie länger als zwölf Jahre an einem Ort aufbewahrt, Übersetzung aus dem Alt-Güldenländischen*

»(...) hörten wir erstmals von der Zitadelle der Dämonen im Eher-

nen Schwert: unzweifelhaft der Ort, den wir suchten, und hundertmal schrecklicher, als wir ihn uns vorgestellt hatten. Die Stimme beschrieb uns eine Wunde in der Schöpfung, die Spitze eines Speeres aus den Niederhöllen, ein Gebilde von Berggröße, das seinen Aufenthalt täglich um ein Dutzend Meilen veränderte – in den Schluchten des größten Gebirges der Welt.«

—aus dem Nachlass des Schwertkönigs Raidri Conchobair

»Und das anmaßend redende Maul zeigte mir den in alle Himmel aufragenden, gottvergessenen Abgrund im Götterschwert: Über Sonne und Mond höhnend, bestimmen nur die nimmerruhenden Windungen des Mahlstrom von Chaos, der unablässig lästert und brodelte, den Standort der wuchernden Zitadelle. Doch denjenigen, in denen das kreichende Wissen wohnt, brennt sie an jedem Ort des DEREKREISES in die Augen: ein faulender Pfahl in SUMUs Leib. Hass, Neid und Eifersucht sind ihr Atem, Tränen tränken ihre schmatzenden Wurzeln, jeder Schmerzenschrei ist ein Klang in den jaulenden Akkor-



den, die ihre Äste verzückt wiegen. Ein tiefendes Gespinnst von Mysterien und Hysterien in alle Winde streuend, wartet sie auf diejenigen Erzfreuler, die ihr das äußerste Elixier schenken: Machtwahn. Wer sich dem Kerker von Myriaden Seelen nähert, wird umwabert vom gelbfettigen Nebel Yadhret-Ylam und begrüßt vom eiskalten Sturm Kh'bli. Asche wirbelt auf dem Boden, auf Haut und im Haar. Schatten wachsen und zittern, bis sich der dunkle Begleiter des unfassbar Staunenden selbst zu lösen beginnt, denn – so sprach das anmaßende Maul – wer das Tor der unsäglichen Glyphe zum Dämonaion der Unendlichkeit durchschreitet, braucht keinen Schatten mehr. [...] Das Zeichen, das Stigma, das die Dämonenzitadelle repräsentiert, legte ich mit meinem Blut auf Pergament nieder. Als es meine Leibsklaven erblickten, fielen sie zu Tode und trockneten wie hundert Jahre in der Khôm gelegen, meine Prätorianer warfen sich in ihre Klingen, die Akyolythen stammelten sich in den Irrsinn oder erwürgten sich gegenseitig mit ihren Tuniken. Im Sonnenlicht verging das Zeichen quälend, und doch verfinsterte sich das strahlende Gestirn für einen Tag.«

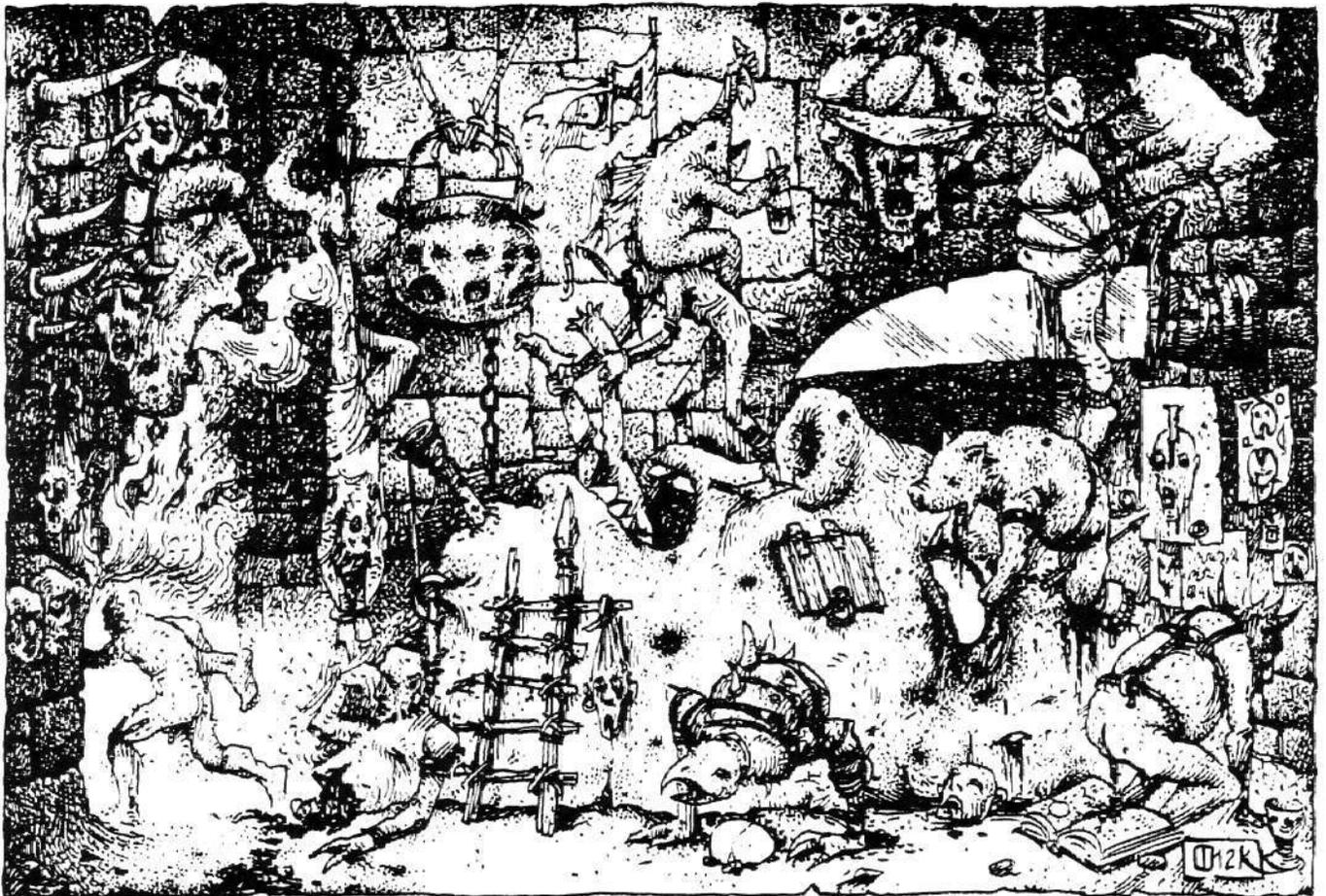
—aus dem Nachlass des Fran-Horas, Epitome zur kompletten Formelsammlung, geraubt 1557 v.H., derzeit im Besitz der Großen Schlange von Maraskan; Übersetzung aus dem Zhayad

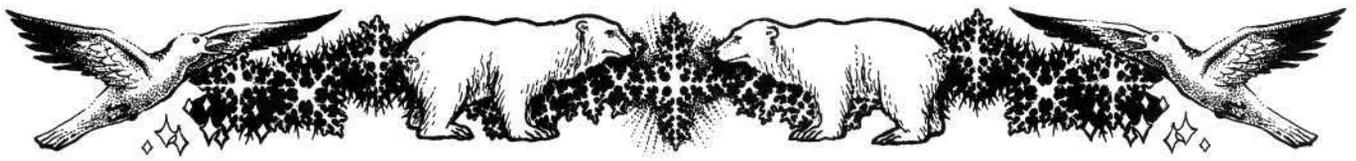
»Man stelle sich vor: Von jedem der Berggiganten ringsum entspringt

eine fein verästelte Linie in warmem Rot. Es gibt sie in ganz Aventurien, aber es gibt nur eine Handvoll Orte, wo sich mehr als vier oder fünf treffen. Es ist ein Bild voll Macht – und der größte Frevel, den ich je gesehen habe. All diese Kraftlinien bilden ein Netz, das verzweifelt um seine Weiterexistenz kämpft. Eine katastrophale Ansammlung von orthosphärischen Interferenzen, Perturbationen und Rupturen. Denn die Zitadelle bricht hindurch wie eine Lanze ...«
—Spektabilität Pyriander Di'Ariarchos vom Konzil der Elementaren Gewalten in seinem Referat vor dem Gildenrat der Grauen Gilde des Geistes, 29 Hal

»Die Zitadelle der Dämonen ist aber neben der Letzten Kreatur – der Vielleibigen Bestie – die erste endgültige Waffe des Dämonensultans und größte Bedrohung der gesamten Schöpfung. Denn die grauenerregende Wahrheit ist, dass dieses gewaltige, berggroße Ungebilde nur die oberste Spitze des Dämonenbaumes ist, der sich seinen Weg durch die Sphären bricht.

Denn siehe! Während der Gigantenkriege konnten die Dämonen in die Sphären einsickern. Die Gartenmeister des Dämonensultans, Abyssmaroth, Abyssabel und Abyssandur, legten in der Zweiten Sphäre Widharcals Saat des Bösen. Als sie aufging, wucherte der Dämonenbaum hervor und empor – dort, wo nach Madas Frevel ein Siebtel der Schöpfung ungebunden und zwischen den verbliebenen sechs





Elementaren Zitadellen Raum war. Die Götter, Hohen Drachen und Himmelswölfe sahen, wie das Gewächs des Dämonensultans trachtete, die Sphären zu sprengen, und hießen Ingerimm zu handeln. Der Gigant schmiedete mehr als ein Äon lang die bislang gewaltigste Waffe, größer als jede zuvor geschaffene, und nannte sie 'Kientalka' – das Eherne Schwert. Doch indessen war der Dämonenbaum in die Dritte Sphäre eingebrochen. Nochmals vergingen Ewigkeiten, in denen sich um die Weltenwunde Reiche wie das der Blauen Mahre bildeten. Da ließen die Götter mit vereinter Macht das Eherne Schwert herabsausen, spalteten den Kontinent und begruben Agrimoths Samen unter dem Erz.

Dennoch war einem geringen Teil der Macht der Niederhöhlen bereits Bahn gebrochen. Die Wurzeln des Baumes sind inzwischen in Sumus Herz gedrungen, bis vor das adamantgleißende Bollwerk der Ersten Sphäre, die Stillstand heißt. Die Spitze hat sich während der folgenden Zeitalter um und durch die Waffe gewunden, die sie hemmt. Schon lange ist die Zitadelle der Dämonen nicht mehr nur eine Pforte des Grauens: Sie ist Portal und Schlüssel und Kerker in einem, um Niedere Dämonen, Gehörnte, ja selbst die Erdämonen zu rufen. In den Schwarzen Landen haben Limbusdurchbrüche die Magie spürbar verändert. Vielfache Durchdringungen haben Teile des Guldlandes sowie Wajahd und Lamahria verwandelt und vor die Schwelle einzelner Domänen gehoben. Doch neben dem Riss, den die Dämonenzitadelle seit Jahrtausenden vergrößert, werden all diese Dämonenreiche verblasen. Schon jetzt hat sie die nötige Schwachstelle erzeugt, damit sich Belshirashs Klaue bleibend in Aventurien festkrallen könnte ...

Zwölf Gipfelriesen haben die Zitadelle umzingelt, um sie wenigstens großräumig zu zügeln. Zwölf Kraftilinien, die singende 'Götterharfe', vereinigen sich hier, darunter die Linie durch Bosparan und Gareth, auf der die Prophezeiung der Dritten Hauptstadt beruht, die Konzilslinie den Flusslauf des Nagrach hinunter ins Regengebirge, die große Schwertader, die Überwalmlinie, jene, die die ausgezeichneten Punkte der Grimmfrostöde und des Yetilands bis zum Ifirnspfeiler verbindet, und mehrere riesländische zum Meer der Schatten und nach Marhynia. Der Zugang durch den Limbus wird bewacht durch Abyssmaroth, Abyssabel und Abyssandur, die so einzigartig und unbeschwörbar sind wie alles, was vom Dämonensultan kommt. Für die Götter hielt einer von Praios' Greifen Wacht bei der Zitadelle, bis ihn Borbarad als Zeichen seiner Machtübernahme tötete. Für die Giganten harren stets ein Himmelswolf aus und der Alte Drache Fuldigor, der weiß, dass im Karmaqorthäon, dem Wechsel der Zeitalter, die Dämonenzitadelle stets Ziel von Übergriffen großbewohnsinniger Sterblicher und Unsterblicher wird.

In jedem Zeitalter gelang es nur einer Handvoll Lebewesen, die Zitadelle zu betreten, und die meisten davon gelten als unverwundbar oder unsterblich: Greifen, Sphingen, Jhrarhra, Ssrkhrsechim, Leviatanim und Rassen, deren Namen heute keiner mehr kennt. Die Überreste derer, die scheiterten, sind heute Teil dessen, was sie suchten: von innen geborstene Drachenskelette, Trolle, die vorzogen, sich selbst zu versteinern, verkohlte dreizehnbeinige Spinnen und dämonisch enthäutete Shinthr. Alleine die verstreuten Titanenpanzer, Flügelrüstungen, Zauberstäbe und Schlüsselartefakte machten ein

Dutzend veritable Drachenhorte aus. In der nördlichen Brecheisbucht wartet ein eisernes Schiff bis heute vergeblich auf zurückkehrende Zyklopen. Die Blauen Mahre und die Necker sind nur noch verblässende Erinnerung der zerschlagenen Reiche an der Grenze zum Riesland und im fernen, versunkenen Lamahria. Expeditionsflotten guldländischer Beschwörer führen vor über zwei Jahrtausenden in solcher Macht götterhöhnend über das Meer der Sieben Winde, bis Efferd einen Dämonenbann darauflegte. Von den Zugtieren gescheiterter Flugschiffe aus Uthuria stammen heute die Schwärme der Riesenalken ab. Im Zweiten Drachenkrieg führte die Riesenstraße das Riesenheer des bestialischen Kazak an der Zitadelle vorbei in den Kriegswahn gegen die Städte der Hochelfen. Und selbst wer beinahe unwissend den wurzelnden Gewölben der Zitadelle begegnet wie der Zwergenstamm Brogar in Brumils Stieg, den Tunneln ins Riesland, fällt der Verdammnis anheim.«

—aus einer neuzeitlichen Abschrift der berühmten Chroniken von Ilaris, angeblich in Shafirs Hort unter Verschluss und Bewachung

»Dem Sterblichen der grausigste Ort überhaupt: denn für ihn sind Entkommen und Tod fast gleichermaßen erfreuliche Aussichten – verglichen mit dem, was ihm viel wahrscheinlicher droht: hinabgerissen zu werden in die Verdammnis. Diesen Seelen ist nicht einmal die Gnade der knirschenden Seelenmühle gegeben, ihr dereinst als Dämon zu entsteigen. Die Verdammten der Dämonenzitadelle werden im Sud ihres eigenen Blutes als Bohrstaub gemahlen bis ans Ende der Zeit, wenn der Dämonenbaum die Sphären sprengt und mit ihm die ganze Schöpfung vernichtet.«

—Porta Aithericca – Tore in den Äther, Urschrift des Onithios von Teremon, ca. 900 v.H.

In vom Chaos bestimmten Zeitabständen verschwindet die Festung: Sie wird nicht einfach unsichtbar, sondern gleitet in den Limbus – um nach Ablauf einiger Zeit an einem anderen Ort wieder zu erscheinen. In den Schluchten des Ehernen Schwertes kann eine Versetzung um zehn Meilen bereits eine Suche von einer Woche bedeuten. Binnen weniger Stunden beginnen sich über dem neuen Aufenthaltsort schwarz-violette Wolken zu sammeln, während die Elemente fliehen.

Über das Innere können nicht einmal die Überlebenden der Lichtvogel-Expedition einhellige Aussagen treffen; einzig sind sie sich nur darüber, dass die monströsen Räume, Gänge und Schächte jedes weltlichen Vergleiches entbehren und dass das Innere eher fleischgewordene Ungedanken seien denn Geformtes oder Gewachsenes. Raum und Zeit spielen keine Rolle; mag die Zitadelle von außen wie eine Meile hoch erscheinen, sind es im Innern 1.000 Meilen – die man binnen Herzschläge bewältigt oder für die man ein ganzes Äon benötigt. In den obersten Hallen führte Borbarad seine wohl frevelhafteste Beschwörung durch, als er einen Dämonenschwarm entsandte, um das Ei des Lichtvogels, das Auge des Allschöpfers Los, zu entführen. Heute residiert hier Pardona, und lediglich Gletscherwürmer, die sie planastral begleitet haben, leisten ihr Gesellschaft. Harpyien sterben, Nachtalben werden wahnsinnig, und die daimoniden Wäch-



ter lösen sich schlichtweg auf. Über ihr, im unentwegten Dröhnen und Mahlen des Dämonensturmes, liegt die immerwährend keimende Dornenspitze. Ihre Zerstörung durch die größten Opfer, die Sterbliche erbringen können, würde das Wachstum der Zitadelle für tausend, wenn nicht zehntausend Jahre aufhalten, aber selbst ein Fuldigor benötigte dafür sterbliche Werkzeuge, während er Mächte bannt, die seinen Helfern unbegreiflich bleiben müssen.

»Vielfach treibt der Baum der Dämonen, dessen Bürde selbst auf mir lastet, als würden dich 1.000 Eichen erdrücken. Sprossen, die sich winden unter der Scholle des Diesseits, und berstende Knospen magst du finden auf jedem Kontinent und in jedem Ozean und selbst in

anderen Sphären. Denn so sprach Menacor zu mir: Der grimmigste Spross mag gar bereits der Vierten Sphäre zuwuchern, so dass Gestade des Nirgendmeeres Boron bereits von einem ungebetenen Heim-sucher streitig gemacht werden.«

—Antwort Fuldigors an den Leviatan-Beschwörer N'Chrsch'Ziurg, spätes Zehntes Zeitalter

Quellen zur Dämonenzitadelle: **Götter des Schwarzen Auges**, Seite 10; **Mysteria Arcana**, Seite 21; **Rauh Land im Hohen Norden**, Seiten 15ff. und 20f. sowie der Heyne-Roman **Der Lichtvogel**, der einen Besuch der Dämonenzitadelle durch Sterbliche ausführlich beschreibt. Einige erwähnte Dämonen finden Sie im Pandämonium (**Mysteria Arcana**, Seiten 147ff.).

Persönlichkeiten im Norden

Uigar Kai, Verkünder des Tairach, Maruk der Shurachai, Träger des Schwarzen Stabes, Meister der Drei Welten

Der ehemalige Oberste Schamane aller Orks war stets unerbittlich zu sich selbst und ging für seine Ziele über Leichen: Nachdem sein Lehrmeister Charrnek den Forderungen Tairachs freiwillig ins Auge sah, stieg er einer Blutfontäne gleich in den Priesterschaften seiner Sippe, seines Stammes und Stammesverbundes auf, bis er der mächtigste Tairachi der Orichai war, denn alle Konkurrenten hatte er von Geistern in den Wahnsinn treiben lassen. Zusammen mit dem Aikar Brazoragh und dem Schwarzen Marschall schuf er das vorhergesagte Orkenreich von Khezara und versetzte die 'verweichlichten Völker der Blankhäute' mit der Kraft des Blutgottes und schlachtentscheidender Nekromantie in Angst und Schrecken.

Von Machtgier erfüllt, wollte er den Aikar Brazoragh vom Thron stürzen, scheiterte jedoch und wanderte in die Eiszinnen, wo er mit den Weißpelzorks unter der Herrschaft seines Schwarzen Stabes den Schein der Blutroten Mondscheibe auf ganz Aventurien ausdehnen, das neue Zeitalter in Besitz nehmen und das Tor zur 'Letztgültigen der Drei Welten' aufstoßen will. Um den Shurachai als rechtmäßiger Gebieter zu erscheinen, gibt er sich als wiedererschienener Zauberer Riul'Sari aus, dessen legendäre Fähigkeiten als Beherrscher der Kälte er trotz seiner überlegenen schamanischen Kräfte offenbar nur durch einen Pakt mit Nagrach erlangen konnte.

Unter seinem strähnigen, weißen Fell hervorlugend hockt Uigar Kai meist in perleschmücktes Leder gehüllt auf seinem kalten Thron in Kharrtak, wo er die gebrüllten Huldigungen seiner Untertanen entgegennimmt. In der Linken hält er den gewundenen Schwarzen Stab umkrallt, in der Rechten seine Keule aus dem Oberschenkelknochen eines Büffels, mit der er die Welt der Geister betritt. Seine zwei gerüsteten Streitoger Kharrasch (Ham-

mer) und Morkha (Blitz) weichen ebenso wenig wie ein halbes Dutzend treue Orkwachen von seiner Seite. Einer von ihnen soll bald die Keule Xarvlesh, den 'Fleischreißer', in den Händen halten, die Uigar Kai im Kriegstempel der Blankhäute zu Donnerbach vermutet (siehe **Das Jahr des Greifen II**).

Zitate:

"Möge dir Tairach gönnen, deine Klinge wieder in das Blut unserer Feinde zu tauchen, oder dein Kopf wird zum Krähenfraß auf einer Stange stecken."

"Du bist so bedeutungslos wie ein Staubkorn in der Steppe. Werde zum Felsbrock und zermalme unsere Feinde."

MU 17 **KL 15** **IN 16** **CH 14** (17 unter Orks)

FF 14 **GE 12** **KK 14**

AG 1 **HA 3** **RA 0** **TA 0** **NG 5** **GG 6** **JZ 4**

ST 16 **MR 16** **LE 53** **AE 98** **AT/PA 13/14** (Knochenkeule)

Geb.: um 25 v.H. **Größe:** 84 F

Fellfarbe: weiß **Augenfarbe:** gelb

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 13, Bekehren 11, Lügen 10, viele Wildnitalente 11+, Geschichtswissen (orkisch) 17, Magiekunde 14, Staatskunst 11, Prophezeien 14

Zauberfertigkeiten und Rituale: allg. Schamanenrituale 13+, orkische Rituale 16+, viele nekromantische und dämonologische Formeln 10+, diverse Eiszauber oder Nagrachbeschwörungen 7+

Besonderheiten: Der Schwarze Stab und die schamanistische Knochenkeule unterstützen ihn bei etlichen Zauberhandlungen.

Kladogant der Stampfer

Der Häuptling eines Stammes der Firnklippen ist fast jedem Fjarninger ein Begriff: Kladogant ist ein Berg von Muskeln und Sehnen, der schon in etlichen Wettkämpfen vor anderen Jägern und Kriegerern mit unerhörtem Vorsprung gewann oder seine



Gegner einfach in den Tiefschnee stampfte. Man erkennt ihn schon von weitem am hochaufragenden Bronzehammer und dem langen, mehrfarbigen Haarschmuck, der sich bei näherer Betrachtung als bedrohlich aufgerichteter Federkranz eines Riesenskalen entpuppt. Von seinen Heldentaten künden auch das Amulett eines Bannstrahlers, das von einem Höhlendrachen versengte rechte Bein und eines der acht Augen der Riesenspinne Girkra, das seit kurzem an seinem Gürtel baumelt. Gerne wird gespottet, der baumlange Kladogant unternehme nur so viele Heldentaten auf den Gletschern und den Landen der "Zitterer", um nicht zu seiner Frau Lykvuda, einer unerträglichen Keiferin, die die Sippe in seiner Abwesenheit führt, zurückkehren zu müssen.

Zitate:

"Sieh her, Frunu, ich habe den Schneelaurer mit bloßen Händen erlegt! Was ist die nächste Aufgabe?"

(Sich kratzend:) "Tausend blutlose Plagedämonen! Dieses verdammte Ungeziefer!"

Verwendung im Spiel: Der Stampfer ist ein typischer angesehener Krieger der Fjarninger und für jede Gruppe ein Prüfstein, wenn sie sich Achtung bei den Eisbarbaren verdienen will. Auf ihm liegt stets ein dem SPINNE EGEL ... ähnelnder Fluch, der ihm von der achtbeinigen Girkra angehext wurde. Im Eis der Firnklippen mag dies nur eine Gletscherflohplage bedeuten, doch wenn Kladogant sommers wieder gen Süden aufbricht, bekommt er das volle Ausmaß dieser Rache zu spüren.

MU 17 KL 12 IN 14 CH 10 FF 14 GE 16 KK 18

AG 5 HA 0 RA 6 TA 1 NG 4 GG 3 JZ 5

ST 14 MR 4 LE 91 AE - AT/PA 19/15 (Hammer)

Geb.: 4 v.H. **Größe:** 101 Finger

Haarfarbe: dunkelbraun **Augenfarbe:** grün

Herausragende Talente: Raufen 15, Wurfaffen 10, Klettern 16, viele Körperliche Talente 11+, Fährtensuchen 12, Orientierung 11, Wettervorhersage 10, Wildnisleben 15, Gefahreninstinkt (Lykvuda Ausweichen) 13

Quenia Goldwige vom Berg,

Hohe Hüterin des Klosters Auridalur

Die Base des Reichserzmarschalls Leomar vom Berg sorgte bereits als Novizin in der Stadt des Lichts für Aufsehen: Zu viele Keuschheitsgelübde gefährdete die unschuldige Schönheit mit dem sonnengoldenen Haar und kobaltblauen Augen in der von Männern dominierten Praios-Geweihtenschaft. So wurde sie vor vier Jahren nach einer Affäre mit einem hochrangigen Würdenträger zur Hochgeweihten ernannt und gleichsam ins frostige Glyndhaven verbannt, wo sie mit leidlichem Geschick das Kloster vom Orden des Heiligen Hüters leitet und sich der gierigen Blicke ihrer Mönche erwehrt. Die Sehnsucht nach ihrer warmen Heimat verdrängte die 28jährige mit dem Studium der Zeitrechnung und fand darin ihre wahre Bestimmung: Inspiriert von den perfekten Proportionen des Dreiecksportals in Auridalur,

dessen Goldglanz sie manchmal ganze Nächte in Pelze gehüllt studiert, berechnete sie auf neue Weise Sonnenlauf und die Gestirne des Nordhimmels. Mittlerweile glaubt sie, dass der bisherige Jahreskalender ungenau sei und vielmehr alle 144 Jahre ein zusätzlicher Tag des Götterfürsten eingefügt werden müsse, um die Fehler auszugleichen. Eine Ansicht, mit der sie sich viele Feinde im erzkonservativen Zweig der Kirche gemacht hat.

Zitate:

(Vor dem Dreiecksportal:) "Beim heiligen Owilmar, erkennt nur diese Symmetrie der Proportionen. Ich nenne es das Goldene Muster."

"... und wenn Ihr nicht sofort Eure Hand da wegnehmt, bekommt Ihr zu spüren, warum man das Sonnenszepter auch 'Praiosgeißel' nennt!"

Verwendung im Spiel: Als Quasi-Herrscherin über Glyndhaven und höchste Repräsentantin der Praios-Glaubens in Firuns Land kann Quenia in vielerlei Funktion eingesetzt werden. Der *Communio Luminis* ist sie in zweifacher Weise unbequem: Fanatiker, die die Vollkommenheit des bisherigen Kalenders nicht gefährdet sehen wollen, würden sie ebenso gerne verschwinden lassen, wie derjenige hohe Würdenträger, der ihr über das Bett hinweg zu viele Geheimnisse anvertraut hat: *Pagol Greifax von Gratensfels*, Wahrer der Ordnung Mittellande, ein Karrierist, der sich schon durch den Irrsinn seines Bruders Baldur und die Heirat seiner Schwester mit Answin von Rabenmund nicht auf seinem Weg zum Thron des Lichtboten aufhalten ließ ...

MU 13 KL 15 IN 15 CH 17 FF 9 GE 12 KK 11

AG 1 HA 4 RA 4 TA 6 NG 5 GG 3 JZ 3

ST 8 MR 4 LE 51 KE 50 AT/PA 13/12 (Sonnenszepter)

Geb.: 2 Hal **Größe:** 91 Finger

Haarfarbe: goldblond **Augenfarbe:** kobaltblau

Herausragende Talente: Bekehren 10, Betören (passiv) 14, Götter und Kulte 11, Rechnen 11, Sternkunde 12

Rrnorg, Häuptling der Bron Bron

Noch als Frischling wurde der Yeti Rrnorg vor Jahrzehnten von Jägern gefangen und Uriel, dem Grafen von Notmark, als bedrückender Wächter und Ogerschmetterer verkauft. Drei Jahre musste er in der für ihn unerträglichen Hitze Sewerriens die Knute Uriels ertragen, unmenschliche Aufgaben ausführen und ungehorsame Leibeigene und Räuber erschlagen. Auch nach seiner Flucht erinnern noch immer das eiserne Halsband, die gewaltige Hellebarde und seine Kenntnis des Garethi an seine Sklavenszeit.

Rrnorg hat einen unbezähmbaren Hass auf alle Menschen entwickelt, der auch nicht in brutalen Kämpfen um die Häuptlingswürde gegen die anderen Yetis seines kriegerischen Stammes verlöschte. Jedesmal, wenn wieder ein Schiff an der Firunstraße auf Grund läuft, stürmt er an der Spitze seiner Schneeschrate die Planken und macht die Glatthäute nieder – in der Hoffnung,



irgendwann einmal jenes Warzengesicht zu finden, das sein Leben zur Qual gemacht hat. Jeder Gefangene wird nach einer ominösen "Figur aus Zahn von Eiswurm" gefragt, die ihm offenbar Uriel genommen hat und die für die Bron Bron viel bedeutet.

Wer nicht erschlagen wird und als Trinkschädel endet, findet sich – gegen schwarze Metallkrumen getauscht – meist als Sklave bei Rdack und seiner Bande von Ausgestoßenen wieder, die wiederum mit pupillenlosen Bleichhäuten aus der Klirrfrostwüste handeln ...

Zitat:

"Du stirrb und sagg deinem Totengott: Rrnorg wirrd so lange Glatthäute zu ihm schicken, bis Warrzengesicht auch tot."

Verwendung im Spiel: Rrnorg zu beweisen, dass Uriel von Notmark bereits seine gerechte Strafe erteilt hat (siehe den Heyne-Roman **Das zerbrochene Rad**), würde seinen Hass auf die Menschen vergehen lassen. Doch wer wagt sich schon freiwillig in die Fänge des brutalen Yeti?

Wenn Rrnorg glaubt, Glatthäute vor sich zu haben, die fähig sind, ihm seine verlorene Zahnplastik aus den viel zu heißen 'Glatthautlanden' zurückzubringen, wird er sie durch Geiselnahme von Gefährten, Abnahme persönlicher Kleinodien oder sogar Zauberei zu dieser Queste nötigen.

MU 15 KL 6 IN 10 CH 7 FF 7 GE 8 KK 21
AG 6 HA 2 RA 8 TA 1 NG 6 GG 2 JZ 9
MR 4 LE 75 AT/PA 14/8 (Hellebarde, 3W+3) RS 3

Geb.: um 10 v.H. **Größe:** 154 Finger

Fellfarbe: hellgrau **Augenfarbe:** gelbbrot

Besonderheiten: Sprachen kennen 5 (Garethi, Goblinisch)

Sven Gabelbart und Nirka

Der blonde Thorwaler mit dem gespaltenen Kinnbart ist als hartnäckiger Kopfgeldjäger im ganzen Norden bekannt geworden, lebt aber nun zusammen mit seiner Gefährtin Nirka in Glyndhaven. Seit er in ihr seine große Liebe fand, schultert er nur noch selten seine Axt und stellt seine Erfahrungen lieber gegen gutes Geld zur Verfügung. Er mied stets die Schifffahrt und das Meer, denn er wird schnell seekrank – ein für einen Thorwaler peinliches Schicksal.

Sven Gabelbart hat einen etwas versponnen Ehrenkodex. Er würde niemals auf Distanz einen Gegner niederschließen, obwohl er keine Skrupel hat, den Gegner im Nahkampf mit der Streitaxt übel zuzurichten. Seit einer langen Gefangenschaft bei den Fjarningern glüht nicht nur Furcht, sondern auch Rachsucht den Nordlandbarbaren gegenüber in Svens Herz.

Zitat: "So, du willst in das Gletscherland aufbrechen? Vielleicht lernst du erstmal, wie man Schneeschuhe richtig schnürt, das wohl!"

Die kühle Nivesin Nirka wirkt mit ihrem schneeweißen Haar und den bernsteingelben Augen auf faszinierende Weise anziehend und zugleich unheimlich. Ihre Stimmungslage pendelt ständig zwischen Extremen. Oft ist sie fröhlich, ausgelassen, ja sogar wild, um dann im nächsten Moment plötzlich verschlossen und melancholisch zu werden.

Nirka ist eines jener seltenen Nivesenkinder, das aus einer Verbindung zwischen Mensch und Wolf hervorging. Vor 35 Jahren wurde sie als Kleinkind allein in den Weiten der verschneiten Tundra gefunden und vom Nivesenstamm der Rauhwölfe aufgenommen. Der kinderlose Häuptling des Stamms nahm sie in seine Jurte und erzog das Mädchen wie einen Sohn.

Oft verlässt sie Glyndhaven, um mit den Wölfen das Lied des Madamals zu singen. Sven Gabelbart, von dem sie sich immer wieder aufs Neue erobern lässt, ist ihr Anker in der Welt der Menschen, denn sie ist ebenso mit den Wölfen wie den Menschen vertraut.

Zitat: "Psst! Hörst du das Singen der Wölfe? Wieviel reiner ist es doch als das bedeutungslose Geschnatter der Zweibeiner."

Verwendung im Spiel: Der Kopfgeldjäger und die Nivesin sind vor allem als Ratgeber oder Auftraggeber für Neulinge im Hohen Norden und bei den Nivesen geeignet, können aber auch als Retter im Schneetreiben unvermutet auftauchen. Ihre eigentliche Faszination zieht das exotische Paar jedoch aus seiner von Jagdinstinkten geprägten Liebesbeziehung. Spielwerte der beiden finden Sie in **Die Phileasson-Saga** S. 51 und 63.

Galandel Yetimutter

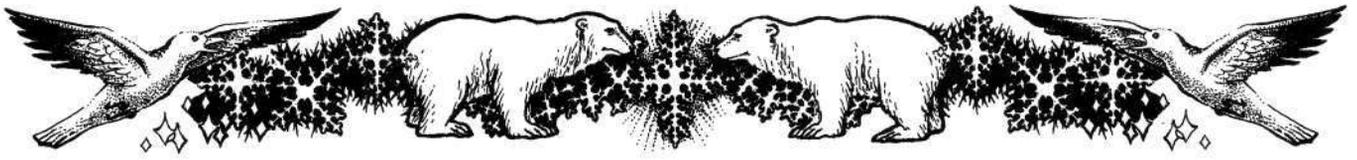
Wie manche Expedition nach Yetiland schon erstaunt feststellen musste, lebt beim Stamm der Hrm Hrm-Yetis eine uralte, weißhaarige Elfe, die man als 'Mutter Galandel' kennt. Vor langer Zeit gehörte die Auelfe zu einem Häuflein Verwegener, die nach Norden aufbrachen, um eine 'Stadt der Harmonie und des Wissens', die ein Elfenclan im ewigen Eis errichtet haben soll, zu finden. Ein Schneesturm setzte der kühnen Expedition ein Ende, und nur Galandel überlebte, wurde von den Yetis aufgenommen und blieb aus Dankbarkeit bei ihnen. Als weise Frau kümmert sie sich fürsorglich um das Wohlergehen der Sippe.

Beim seltenen Besuch von Menschen vermittelt die etwas schrullige Galandel zwischen den Yetis und den Gästen, ist dabei aber selbst auch recht gesprächig, um zu erfahren, was sich in der Welt in den letzten Jahrhunderten getan hat. Seit 21 Hal hat sich ihr die Firnelte Larylla angeschlossen, die auch etwas über das Vermächtnis der Hochelfen in Erfahrung bringen will.

Zitat:

"Sanya bha, talar. Du bist willkommen. Ob mit oder ohne Pelz, wir sind alle Kinder Nurtis."

Verwendung im Spiel: Als eine der wenigen Personen, die sowohl Garethi als auch Yetisch versteht, ist Mutter Galandel Ansprech-



partner für alle, die in das Reich der Schneeschrate eindringen. Sie ist die alte, einfühlsame Frau, die inmitten von 'Ungeheuern' lebt und sich Harmonie zwischen Yetis und anderen Völkern herbeischnt.

Gafka Sohn des Mafka, König der Wilden Zwerge

Wenn die gezupften Klänge einer Vardari-Laute durch die Gänge von Murkhall säuseln, wissen die Brobim der Eiszinnen, dass ihr König wieder vom Rivaner Instrumentenbauer Storanio Vardari in den Schlaf gespielt wird. Bergkönig Gafka ist krank, vom Zipperlein geplagt und im Geist umnebelt. Nur bei der Musik einer Vardari kann er überhaupt zu traumlosen Schlaf finden, und so hält er den besten Lautenmacher Aventuriens seit Jahren gefangen.

Mit schütterem Barthaar, blauunterlaufenen Augen und dem falschherum gehaltenen Szepter in der Linken ist der alte Gafka schon längst eher Schreckgespenst denn weiser Richter über sein Volk. Dennoch finden die Brobim nichts an seinen willkürlichen Sprüchen, unsinnigen Befehlen und der kindischen Liebe zu einem Goldpilz, denn er ist für sie Ausdruck des Willens der Ahnen und Spiegelbild ihres verrückten Schöpfergottes Ingra.

Zitate:

"Oioi, da müsste doch mal wieder der Pilz geputzt ... wer seid ihr? ... ja, die Ahnen sagten uns bereits, äh ... von hinnen mit euch, ihr Langbeine ... hui, ein Pilzbier ich gerne hätt'!"
(Zu Storanio:) "Großling, spiel etwas! Ich will die Melodien des Schlafs hören."

Verwendung im Spiel: König Gafka ist als völlig unberechenbarer Herrscher für ein Abenteuer bei den Wilden Zwergen immer für eine überraschende Entscheidung gut. Vielleicht benötigt er auch die Begleitung gestandener Helden, wenn er – wie er häufig faselt – einst seine "letzte Reise antreten wird, die in die entferntesten Adern der Unterwelt führt, wohin kein Brobo folgen kann"; vielleicht möchte die Gruppe aber auch den bedauernswerten Storanio aus seiner Knechtschaft befreien.

Bernik von Bjaldorn

Bernik, einst Knecht zu Bjaldorn, gehört zu denjenigen, die den

Angriff von Borbarads Söldnern auf die Stadt überlebten. Zusammen mit einigen Bjaldornern konnte er sich in den zerstörten Firun-Tempel retten, der von einer Eismauer umgeben war, die vor den dämonischen Horden schützte.

Als die anderen Flüchtlingen wenige Wochen später von Abenteurern aus dem Sanktuarium ins freie Bornland geführt wurden, ging Bernik nicht nach Süden, sondern wanderte nach Norden in die Grimmfrostöde, wo er drei lange Monde ohne Nahrung ausharrte.

Während dieser Zeit hatte er eine Vision, in der ihm der Weiße Mann erschien, der in Bärengestalt gegen Gloranas Schergen und die verfluchten Nagrach-Diener kämpfte. Bernik, der ohnehin nicht viele Worte macht, würde niemals von dieser Vision erzählen.

Sein zweites Geheimnis ist, dass er, sollte den Weißen Mann das Schicksal ereilen, sich als legitimen Nachfolger sieht, auch wenn er keine offizielle Weihe der Firun-Kirche erhalten hat.

Ob Bernik diesen Anspruch zu Recht hegt, wird der Grimmige entscheiden, wenn es an der Zeit ist, aber der ehemalige Knecht tut alles, um sich seines selbstgewählten Herrn würdig zu erweisen.

Inzwischen hat sich Bernik viele Fähigkeiten selbst und ohne Lehrer angeeignet, die man zum Leben im hohen Norden und als Jäger braucht. Er führt nun in der Grimmfrostöde einen einsamen Kampf gegen Gloranas Schergen, und auch wenn Berniks Pfeile selten fehlgehen, so scheint das Streben des jungen Mannes vergebens. Tag für Tag frisst sich Glorania Schritt um Schritt weiter ins reine Eis der Gletscherweiten.

Zitate:

"Geh nur dort übers Eis, wenn du dumm genug bist."
(Legt einen Pfeil in den Bogen:) "Und der hier ist für meine Schwester Joka."

Verwendung im Spiel: Bernik kann sowohl als Auftraggeber als auch als Kampfgefährte gegen Gloranas Schergen dienen.

MU 13	KL 12	IN 11	CH 11	GE 12	FF 12	KK 12
AG 3	HA 2	RA 5	TA 3	NG 4	GG 2	JZ 4
Geb.: 1. Firun 7 Hal			Größe: 85 Finger			
Haarfarbe: hellblond			Augenfarbe: grau			

Flora und Fauna

»Wo der Dauerfrostboden, die schwarz-braune Erde der Tundra, zumindest durch Praios' Sonne oder die Geysire auftaut, findet man noch einige vertraute Flora, die der des mittelländischen Hochgebirges ähnelt, etwa der Zwergstrauch Silberwurz.

So schneidend sind Kälte und Wind, dass alle Pflanzen geduckt und sehr langsam wachsen. Die Sträucher bilden jeden Sommer nur zwei

oder drei neue Blätter. Typisch sind Zwergbirken, Krüppelkiefern und Knorrweiden und noch seltener Krummeichen. Den Boden decken Wintergras und Wollgras sowie selten rote, bittersüße Moosbeeren. Wo es noch karger ist, findet man den unverwüstlichen Sturmkriecher, dessen vereiste, knotige Triebe auf den kurzen Sommer hoffen, wenn sie langsam aus ihren eisigen Säulen heraustauen.



Auf den Bäreninseln hat man einen Sturmkriecher gefunden, der, obzwar 500 Jahre alt, nur einen Schritt groß geworden war. Das einzige Winterfutter in der Tundra bilden die einfachsten Pflanzen. Das gelbe Eislandmoos wird im Sommer grellgrün; noch greller ist das Scharlachmoos.

Die fransige Karenflechte oder Schwarzflechte, zu der auch der Talaschin gehört, wächst vor allem auf Steinen, wo Vögel abkoten. Am widerstandsfähigsten ist die Krustenflechte.

Im äußersten Norden schließlich schmelzen Eis und Schnee nicht mehr. Was darauf wächst, ist elementar wohl eher dem Eise als dem Humus zuzuordnen. Dort gedeihen nur noch der Eisflex mit seinen kristallharten Blättern und Wurzeln, Schneevalgen, die den Schnee rot oder grün färben, und der geheimnisvolle Eisigel.»

—Herbarium Kuslikum: Die Flora Aventuriens, Band IX, 12 Hal

Prinzipiell gilt: Alles, was im hohen Norden lebt, ist selten. An den Küsten sowie am Südrand von Nebelzinnen, Firnklippen und der Grimmfrostöde ist der Tier- und Pflanzenreichtum vergleichsweise groß. Am Meer finden sich Kolonien von Meerkälbern, Seetigern und Boronskuttentauchern, im Süden leben Karene, Mammuts, Mastodonten. Den gewaltigen Firunsbären, der von Fisch und Robbenfleisch lebt, trifft man gar bis hinauf in die Klirrfrostwüste an.

Je weiter man in die Gebirge vordringt, desto mehr zieht sich das Leben zurück, bis es im ewigen Eis, abgesehen von einigen Flechten, ganz er stirbt.

Näheres zu Pflanzen und Tieren des Nordens finden Sie in der Box **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos**. Im folgenden möchten wir uns auf neue Kreaturen beschränken.

Neue Kreaturen

Boronskuttentaucher



»Den Boronskuttentaucher im Wasser zu sehen ist ein wahre Pracht. Pfeilgeschwindigkeit schießt er auf seiner Jagd nach Fischen durch das klare Efferdnass im Norden. An Land ist sein plumper Watschelgang drollig und belustigend, so dass sich schon Adlige im Alten Reich in ihren Menagerien diese Tiere halten.«

—Prens Tierleben, Prem, 70 v.H.

Boronskuttentaucher (Isdira: *puin guin*) sind gesellige Vögel, die in Kolonien von bis zu mehreren

zehntausend Tieren leben. Sie ernähren sich von Fisch, und das Wasser ist ihr wahres Element. Ihr spindelförmiger Körper mit den Füßen am Ende ist bestens an des Efferdreich angepasst, und der plumpe Gang an Land täuscht auch, denn mit den kurzen, kräftigen Beinen können die Tiere erstaunliche Strecken zurücklegen.

Verbreitung: Hoher Norden (Küste), Klirrfrostwüste

Größe: bis zu 7 Spann **Gewicht:** 25 Stein

MU 8 AT 4/9* PA 1/8*

LE 10 RS 1 TP 1W-1 (Schnabelhieb)

GS 2/12* AU 30/60* MR -3

Jagd -1 (in Kolonie)

Beute: 6 Rationen, aber zäh und nur im Notfall genießbar

*) zu Land / im Wasser

Frostforelle

»Kommt dann der Winter, lässt sich die Frostforelle einfach einfrieren, bis Praios' Strahlen sie im Frühjahr wieder zum Leben erwecken.«

—Prens Tierleben, Prem, 70 v.H.

Der eineinhalb Spann lange, seltene silbrige Süßwasserfisch mit dem blauen und dunkelgrünen Streifen an der Seite verfügt über eine wirklich bemerkenswerte Eigenschaft: Er kann Wasser zum Gefrieren bringen, weshalb er auch dem Herrn Firun als heilig gilt. Bei Gefahr setzen unter den Schuppen befindliche Drüsen ein Sekret frei, das mit Wasser reagiert, und zwar unter so starker Wärmeaufnahme, dass das umgebende Nass gefriert. Als Eisblock kann das Tier bis zu einem Jahr ausharren und ist für jeden Beutejäger ungenießbar. Erwähnt werden sollte noch, dass seit Jahren versucht wird, die Tiere ins dekadente Al'Anfa zu bringen, um dort Eis für Eisspeisen oder kühle Getränke zu produzieren. Bislang sind die Fische aber stets südlich der Linie Thorwal-Vallusa eingegangen.

Verbreitung: Hoher Norden (Seen und langsam fließende Flüsse)

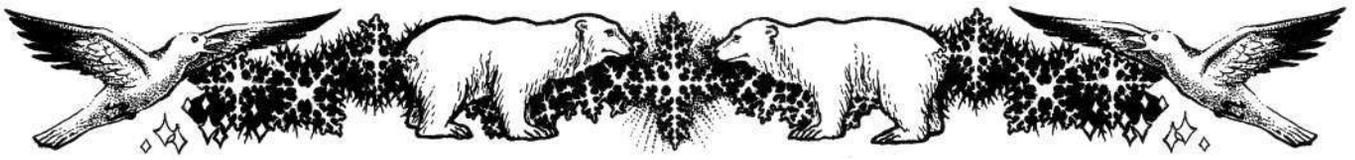
Größe: 1,5 Spann **Gewicht:** 2 Stein

MU 8 AT - PA -

LE 10 RS 1W Kälteschaden bei Berührung

GS 14* AU 20 MR -6

Beute: ungenießbar



Unheimliche Kreaturen

Vandigra, der Schreiter im Sturm, der Schatten im Rücken des Wanderers

»Der Wind kam wieder und mit ihm jenes einstimmige Heulen aus den Höhen der Welt. Auch nach stundenlangem Gerenne war er noch hinter mir, doch jedes Mal, wenn ich mich umdrehte, war da nur noch das Rascheln der Krüppelkiefer. Polarlicht warf einen langarmigen Schatten auf Wolken, der auf mich zuraste. Struppiges fuhr durch mein Gesicht, und dann leuchtete das Geisterlicht seiner Augen durch mich: Der Sturmschreiter hatte mich.«

—Kopfgeldjäger Sven Gabelbart über eine nächtliche Begegnung

Überall nördlich des Oblomon, so ermahnen Nivesenmütter ihre Kinder, kann der *Sturmschreiter* einsamen Wanderern auflauern und sie in den Tod treiben. Er zählt zu den Wind- und Frostgeistern, denen die Karentreiber bisweilen ein Opfer zurücklassen, damit er den Rest der Sippe verschont. Die Elfen bezeichnen ihn als *vandigra* (isd.: 'Zornwächter der Weite'), aus dem Süden stammende Menschen sprechen vom 'Unsichtbaren Inquisitor'. Er soll als unwirklicher Schatten oder Windböe Reisende in Schnee und Eis mit seiner Windhand packen und von Klippen und in Gletscherspalten stürzen. Als immer wiederkehrendes Einzelwesen sieht man oft in ihm einen gefallenen Wind Effers, Druiden gehen dagegen von Elementargeistern oder heimatlosen Seelen aus. Schamanen der Schneegoblins und Yetis können ihn beschwören und auf Feinde hetzen.

Meisterinformationen:

Ob es sich beim Vandigra um ein immer wiederkehrendes Einzelwesen oder eine Klasse von Geistern handelt, können wir an dieser Stelle auch nicht klären. Er verfolgt für gewöhnlich nur einzelne Wanderer, die durch seine furchteinflößende Präsenz eine MU-Probe bestehen müssen, um nicht Hals über Kopf davonzueilen und möglicherweise in ein Unglück zu rennen.

Der Sturmschreiter kämpft nicht, sondern wartet, bis seine Opfer vollkommen erschöpft in den Schnee fallen. Dann raubt er ihnen 3W6 LP (bei einer gewürfelten 18 davon einen permanent), was in der Kälte meist den Tod bedeutet. Als Geistwesen kann er nur mit Zauberei gesehen und bekämpft werden, worauf er sofort verschwindet (was auch bei einem gelungenen GEISTERAUSTREIBEN +9 geschieht).

Lyncide, die Krallen aus dem Grab

In der Nähe von Orten, denen die Legenden eine Verbindung zu den zauberkräftigen 'Alten Alben' oder Hochelfen nachsagen, findet man selten die Leichen heruntergekommener Gestalten und Totenschänder, die – oft noch ein hochhelfisches Schmuckstück in der Hand – von Raubkrallen bis zur Unkenntlichkeit zerrissen wurden und deren Geruch Hunde aufheulen lässt.

Meisterinformationen:

Über viele hochhelfische Grabstätten scheint noch immer ein 'Hauch der schwindenden Macht der Todesgöttin Zerzal' zu wachen: Lyncide, Geistwesen aus fremden Sphären, die angeblich in früheren Äonen Geisterdiener und -berater der Gryphonen waren und dem 'Gefolge Zerzals' zugeschrieben werden, verfolgen Grabräuber unerbittlich und besiegeln meist ihr Schicksal. Diese Rächer ähneln einem zwei Meter großen weißen Luchs mit bernsteinfarbenen, glühenden Augen. Obwohl ihr Knurren und Fauchen jeder hören kann, sind sie doch nur für den Frevler sichtbar. Der Lynx erreicht den Leichenschänder 20 Stunden nach dem Diebstahl und stellt ihn zum Kampf, ganz egal, wo der sich gerade aufhält.

Lynx

MU 20 AT 15 PA 8 LE 100 RS 6
TP W+10 (Biss)/2W+6 (Krallen) MR 18 GW 19

Tagsüber sind sämtliche Werte dieses Geistes und Nachträubers zu halbieren.

Wer dem Angegriffenen im Kampf gegen den Lynx beistehen will, kämpft wegen dessen Unsichtbarkeit mit AT/PA -7/-7 (alchemistischer Bannstaub oder ein ILLUSIONEN ZERSTÖREN machen ihn für alle sichtbar). Ein Lynx kann nur durch Magie, magische oder geweihte Waffen verwundet werden. Ein PENTAGRAMMA+10 ist sicherlich die beste Vorgehensweise.

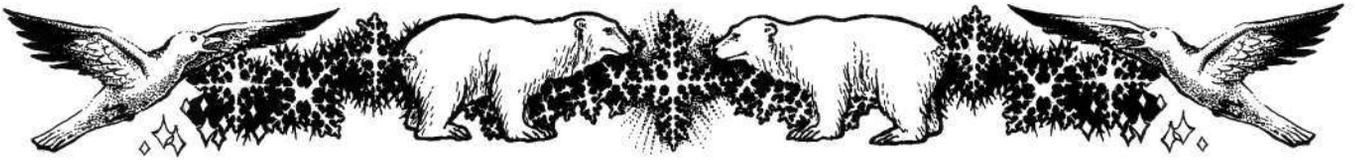
Eisigel

Diese kristallinen Kreaturen haben einen kugelförmigen Leib von zwei Spann Durchmesser, aus dem ringsum zwei Dutzend jeweils einen Schritt lange Stacheln wachsen. Diese Wesen gelten allgemein als friedlich, zumal sie sich aus eigener Kraft nicht bewegen können, doch entwickeln ältere Eisigel eine auf kaum zu beschreibende Art bedrohliche Ausstrahlung, die auf der Widerspiegelung der Ängste des Betrachters beruht. Wird ein Eisigel alt, steigt die Spannung des runden Körpers durch die schweren Stacheln so sehr, dass das Wesen irgendwann implodiert. Aus den Splittern erwachsen neue Eisigel.

Näheres zu den Eisigeln steht im Band **Unter der Dämonenkronen**, S. 137.

Schneelaurer

Der Schneelaurer sind selten – ansonsten ist über diese blutgierige Kreatur, die bisweilen auch 'Weiß-Schrecke' genannt wird, nichts Positives zu vermelden. Sie bewohnen vor allem die kargsten, schneereichsten Gegenden Nordaventuriens und greifen aus dem Hinterhalt alles an, was ihnen irgendwie essbar erscheint. Ob die Beute viel größer ist als der Jäger, spielt dabei keine Rolle.



Größe: 1 Schritt **Gewicht:** 20 Stein
MU 12* **AT** 12 **PA** 5 **LE** 20 **RS** 2 **TP** 1W*
GS 8 **AU** 20 **MR** 12

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

Drachen

Nur der Vollständigkeit halber möchten wir an dieser Stelle die Frost- und Gletscherwürmer erwähnen, die im hohen Norden leben. Näheres zu diesen Drachen finden Sie im **Bestiarium Aventuricum**, S. 261 ff, sowie in unserem Kapitel über den Frostwurm Schirr'Zach in diesem Heft auf S. 37.

Überleben in Eis und Schnee

Kleidung

Um in den kalten Regionen nicht auf der Stelle zu erfrieren, muss man sich durch entsprechende Kleidung schützen. Geeignete Materialien sind Wolle und vor allem Pelz. Unbestritten am besten schützt der nivesische *Anaurak*, ein pelzgefüttertes Lederhemd mit eng schließender Kapuze und Hose gleicher Machart, der seine Wirkung aber nur zusammen mit Pelzstiefeln und -fäustlingen entfaltet.

Schuhe sollten pelzgefüttert und aufs beste vernäht sein, damit keine Feuchtigkeit eindringt. Zusätzlich sind sie gut zu fetten. Durchnässte Kleidung oder Schuhe schützen überhaupt nicht vor Kälte.

Speis' und Trank

Grundsätzlich gilt: Bei Reisen durch den hohen Norden sollte man unbedingt ausreichend Proviant mitnehmen (etwa 1 Stein pro Tag und Person als Minimum). Ist man länger unterwegs als geplant oder verdirbt unterwegs die mitgeführte Nahrung, dann bleibt einem nur noch die Jagd. (Regeln dazu finden Sie im Heft **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos**.) Allerdings sei angemerkt, dass Wild im hohen Norden sehr selten ist. An der Küste mag man noch auf Robben treffen, im Binnenland kann man in den wenigen Bächen und Flüssen fischen. Die Axt, mit der man zu diesem Zweck Löcher ins Eis schlägt, gehört zu den wichtigsten Ausrüstungsgegenständen einer Nordlandreise.

Wird das Feuerholz knapp, dann heißt es, die Speisen roh verzehren. Brennmaterial wird auf alle Fälle gebraucht, um Schnee zu schmelzen und auf diese Weise an Trinkwasser zu gelangen. Während man zwei, drei Wochen ohne Nahrung auskommen kann, ist man in zwei, drei Tagen verdurstet.

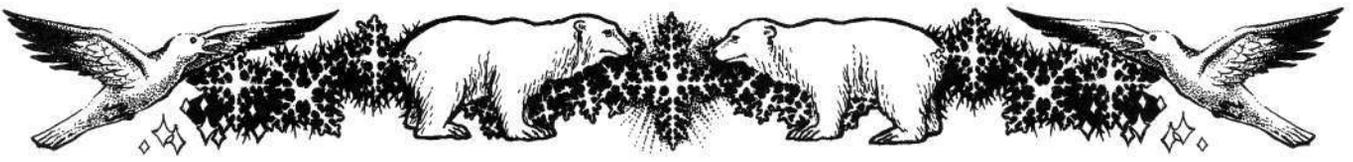
Reisen

Zu Fuß: Ein Marsch durch Eis und Schnee ist kein Vergnügen. Die Beine sinken knietief ein, was an den Kräften zehrt und damit die Tagesleistung merklich reduziert sowie Schuhe und Hosen durchnässt. Abhilfe schaffen *Schneeschuhe*, die mindestens doppelt so lang und breit sein müssen wie die Schuhe ihres Besitzers. Mit einer gelungenen Probe +3 auf *Holzbearbeitung* kann

man Schneeschuhe selbst anfertigen – sofern man Holz zur Verfügung hat (zur Not reichen sogar Zweige der Sturmkriecher). Häufiger Fehler ist, dass zu viele Verstrebungen eingebaut und die Schneeschuhe damit zu flächig werden. Dann tragen sie zwar, greifen aber nicht.

Größere Tagesetappen als mit Schneeschuhen kann man mit nivesischen *Skjern* bewältigen. Diese vorn hochgebogenen, dreiviertel Spann breiten und eineinhalb Schritt langen Föhrenholzbretter sind unterseits mit Seehundfell bezogen und gewachst (bzw. geeist, siehe Hundeschlitten) und gleiten leicht über tiefen Schnee. Doch Vorsicht: Skifahren will gelernt sein, die Verletzungsrisiken sind im Gegensatz zu denen bei Schneeschuhen





Tages-Etappen

In der untenstehenden Tabelle finden Sie die Wegstrecke, die durchschnittlich an einem Tage zurückzulegen ist.

	Leicht verschneites Gebiet	Tiefschnee	Eisflächen	Gletscher und Packeis
Wanderer	20	12	6	3
Wanderer mit Schneeschuhen	25	20	15	10
Skifahrer	30	25	30	10
Reiter	25	20	10	–
Dachsschlitten	35	35	35	10
Hundeschlitten	50	40	50	10

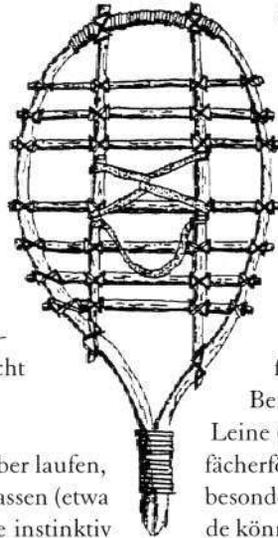
sehr groß. Nun zu leicht wird das Bein selbst bei einem leichten Sturz durch die Hebelwirkung des Skis so stark verdreht, dass ein Knochen bricht. (Regeln zum Skifahren finden Sie im **Anhang I.**) Während Schneeschuhe in ein bis zwei Stunden anzufertigen sind, braucht man für ein gutes Paar Skier schon mehrere Tage und vor allem gutes Holz. Für Abfahrten sind die Nivesenski nicht geeignet, wohl aber zum Gleiten über flache Hänge. Zum Abstoßen und für die Balance wird ein gut anderthalb Schritt langer Stock benutzt, an dessen Enden eine kleine, runde Holzscheibe angebracht ist.

Zu Pferd: Zu Pferd muss man zwar nicht mehr selber laufen, schindet aber dafür das arme Tier. Nur großhufige Rassen (etwa Norburger Riesen) oder die zähen Paaviponys, die instinktiv im Schnee einen sicheren Tritt haben, kommen überhaupt für einen Einsatz in dieser Region in Betracht. Man muss unbedingt bedenken, dass Pferde auch in der weißen Einöde fressen wollen und dass deshalb Futter mitgeführt werden muss. Als Faustregel mag hier gelten, dass ein Packpferd drei Tagesrationen für zwei Pferde tragen kann.

Blutharsch kann die Läufe eines Pferdes rasch so stark wundschuern, dass das arme Tier keinen Schritt mehr gehen kann und erlöst werden muss. Hat der ehemalige Reiter dann seine ganze Ausrüstung auf einen Ritt und nicht auf einen Fußmarsch eingestellt, folgt er seinem treuen Ross oft nach wenigen Tagen.

Hundeschlitten: Die von den Nivesen domestizierten Firnläufer (**Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos**, S. 29) sind die einzigen Hunde Aventuriens, die im Gespann laufen. Sie sind darauf abgerichtet, schwere Schlitten über lange Strecken zu ziehen.

Ein Gespann wird mit besonderer Sorgfalt ausgewählt. Zum einen müssen die Hunde von Kraft, Größe und Verhalten her zueinander passen und – was noch wichtiger ist – zum Gespannführer. An der Spitze läuft der Leithund, der nicht nach Rangstellung, Alter oder Kraft ausgewählt wird, sondern danach, wie gut er den Kommandos des Gespannführers folgt, der, da er keine Zügel hat, das Tier nur durch Zurufe lenken kann. Ein wirklich erfahrener Leithund zeigt aber nicht nur Gehorsam, son-



dern er sucht sich auch den besten Weg durch schwieriges Gelände – wenn er nicht von Herrchen oder Frauchen daran gehindert wird.

Im Ährengespann werden die Hunde beidseitig einer langen Leine angeschirrt (so wie die Körner rechts und links des Stengels an einer Ähre sitzen), an deren Spitze das Leittier läuft. Das hat den Vorteil, dass die Tiere mit geballter Kraft in die gleiche Richtung ziehen. Nachteilig ist, dass es häufig zu Reibereien unter den Hunden kommt, die sich meist nur lösen lassen, indem man den Störenfried ausschirrt.

Beim Fächergespann hängt jeder Hund an einer eigenen Leine (der Leithund an der längsten), so dass den Tieren ein fächerförmiges Ausschwärmen ermöglicht wird. Es eignet sich besonders für eine Fahrt über weite Eisflächen, denn die Hunde können einander 'aus dem Weg gehen'. Bisweilen verheddern sich aber die Leinen, die bei strenger Kälte mit den Zähnen entknotet werden müssen.

Die zwischen zwei und vier Schritt langen Schlitten werden von den Nivesen aus Holz gefertigt, sofern diese mit den Karenen wandern und für den Winter die weiter südlich gelegenen Wälder aufsuchen. Als Zugleinen dienen entweder Lederriemen oder verknotete Sehnen. Die größten dieser Gefährte wiegen nicht mehr als dreißig Stein und können so bequem auf den Wanderungen getragen werden, falls der Schnee sich verspätet oder im Frühling zu rasch zurückzieht.

Im höchsten Norden ist Holz allerdings rar, und daher behilft man sich an den Küsten auf höchst originelle Weise: Für die Kufen wird eine unbrauchbar gewordene Zeltwand aus Robbenfell geteilt, im Wasser aufgeweicht und wieder aufgerollt. Zur Versteifung wickelt man gefrorene Fische, in eine Reihe gelegt, in die Haut mit ein. Als Querstreben werden Robbenrippen verwendet, die mit Sehnen an den Kufen befestigt werden. Um die Kufen gleitfähig und für die Fahrt auf rauhem Untergrund haltbar zu machen, werden sie mit einer Mischung aus zerriebenem Moos, Wasser und Schnee eingerieben, die nach dem Festfrieren glattgeschabt werden.

In der Literatur findet man oft die Darstellung des Nivesen, der auf seinem Schlitten stehend in rasanter Fahrt die Hänge hinaufjagt. Das ist stark romantisiert. Oft muss der Gespannführer



errichten. Schon einige Schritte hangaufwärts können den Unterschied zwischen Eiskälte und Firunkälte ausmachen. Außerdem wird man in Mulden im Falle eines Schneesturms leicht zugeweht. Besonders steile Hänge verbieten sich wieder wegen drohender Lawinengefahr. Dass man nicht unter und schon gar nicht auf einer Wächte kampieren sollte, versteht sich von selbst. In Waldlandschaften legt man das Lager günstigerweise zwischen Gruppen kleinerer Bäume an, die vor scharfem Wind und Schneetreiben schützen. Hohe Bäume haben einen Nachteil: Sie geben schon bei leichtem Wind ihre Schneelast gerne ab.

Zelte

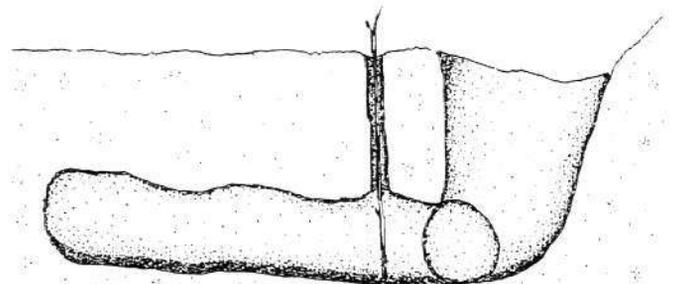
Ein Zelt, das im Lieblichen Feld auf einem Jagdausflug gute Dienste leistet, ist für den hohen Norden mit Sicherheit ungeeignet. Hier braucht es schon besonders dichtgewebten Baumwollstoff, der allerdings die Feuchtigkeit aufsaugt und dadurch beträchtlich an Gewicht zunimmt. Nivesen, Fjarninger und erfahren Nordlandjäger mögen sich damit normalerweise nicht belasten. Sie bauen sich lieber eine Unterkunft aus Schnee (siehe unten).

Um nachts nicht zu (er)frieren, sollte man entweder mehrere Lagen Fell als Lager und Decke haben oder einen nivesischen Schlafsack (der ähnlich wie der Anaurak aus gefüttertem Leder besteht). Wer trotzdem noch friert, setzt sich eine Mütze auf – das wirkt wahre Wunder, da der Körper über den Kopf erstaunlich viel Wärme verliert. Der erfahrene Nordlandreisende bettet kalte Füße etwas höher, da die warme Luft unter der Decke oder im Schlafsack aufsteigt.

Unterschlupf aus Schnee

Wenn es gilt, schnell im trockenen Schnee vor einem Sturm Unterschlupf zu finden, gräbt man ein **Schneeloch**. Man legt sich dazu flach auf den Boden und wühlt sich einen knappen Schritt tief in den Schnee ein. Dann wird das Graben zur Seite hin fortgesetzt, bis der Körper unter der Schneedecke Platz findet. Die Öffnung, die beim Einwühlen entstanden ist, wird schließlich mit Schnee verschlossen, wobei man ein Luftloch nicht vergessen darf. Für ein Schneeloch braucht man keinerlei Werkzeug. Der Innenraum heizt sich durch die Körperwärme rasch so weit auf, dass man nicht erfriert, und man kann hier unten sicher ausharren, bis der Sturm weitergezogen ist – es sei denn, es kommt zufällig ein Mammut des Weges.

Für einen längeren Aufenthalt, etwa ein Nachtlager, im mannhohen Schnee eignet sich auch ein **Schneetunnel**, für den man



auf Skiern nebenher laufen, da der Schlitten bis zur letzten Unze ausgelastet ist, bisweilen muss der Ärmste sogar schieben. Nur im Gefälle kann sich jemand auf die hinteren Kufen stellen.

Dachsschlitten: Schneedachsschlitten sind vor allem bei den nomadisierenden Nivesen gebräuchlich. Die Schneedachse (**Bestiarium Aventuricum**, S. 67) sind langsamer als Firnläufer und können auch nicht soviel ziehen, dafür sind sie aber genügsamer, und es besteht auch nicht die Gefahr, dass sie streunen und ein Karen reißen oder fortlaufen und sich einem Wolfsrudel anschließen. Für gewöhnlich werden die Tiere paarweise vor den Schlitten gespannt, der dem Hundeschlitten ähnelt, aber kleiner ist (bis eineinhalb Schritt Länge).

Das Lager

Ein guter Lagerplatz ist nicht leicht zu finden. An geschützten Stellen ist der Schnee oft locker, so dass sich dort weder ein Zelt aufstellen noch eine Behausung aus Schnee bauen lässt. Abhilfe schafft Festtreten mit Skiern oder Schneeschuhen, und wenn das nichts nützt, muss gegraben werden, bis man auf eine ältere, hartgefrorene Schicht stößt.

Da Kaltluft stets abwärts fließt und sich unten sammelt, ist davon abzuraten, das Lager in Mulden oder tiefen Talgründen zu



allerdings schon einen Spaten zur Hand haben sollte. Man gräbt ein knapp zwei Schritt tiefes Loch und an dessen Sohle eine leicht ansteigende Röhre von einem guten dreiviertel Schritt Durchmesser, in die man sich bequem hineinlegen kann. Das hintere, obere Ende ist das Kopfende. Am Fußende wird noch ein senkrecht Luftloch gebohrt, durch das ein Stecken geschoben wird. Weht das Luftloch zu, reicht es, ein wenig am Stecken zu rütteln, und die Lüftung ist wieder gesichert. Der Einstieg wird noch mit einer Schneekugel verschlossen, und schon kann man es sich gemütlich machen. Was die Mammuts angeht, unterscheidet sich der Schneetunnel nicht vom Schneeloch ...

In südlicheren Gefilden, wo es auch Wälder gibt, kann man rasch eine **Wurzelhütte** errichten. Man suche eine vom Wind umgerissene Tanne und baue vom Wurzelteller des Baumes



bis zum Boden eine Gerüst aus Zweigen, in das dann noch Tannengrün eingeflochten wird. Da das Tannengrün kaum vor

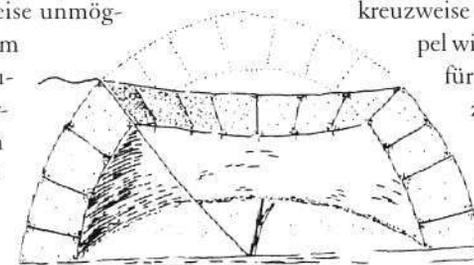
Wind und Kälte schützt, bewirft man es noch mit einer dicken Schicht Schnee.

Auf ähnliche Weise lassen sich auch **Zweighütten** bauen. Zweige werden entweder kuppelartig oder als Schrägdach in den Schnee gesteckt, Tannengrün wird dachziegelartig eingeflochten, und schließlich wird die ganze Konstruktion zur Wärmeisolierung noch mit Schnee beworfen.

Ganz wenig Aufwand bereitet der **Baumunterschlupf**. Man benötigt lediglich einen ausgewachsenen Nadelbaum, dessen Zweige schirmartig bis zum Schnee hinab reichen. Man entfernt den Schnee rings um den Stamm und die untersten abgestorbenen Äste und bewirft die lebenden Zweige, die das Dach bilden, notfalls noch mit etwas Schnee. In dieser Art Unterschlupf lässt sich auch ein kleines Lagerfeuer entfachen.

Für eine **Schneehöhle** wirft man einen ausreichend großen Schneehaufen auf, den man eine Stunde sacken lässt und gegebenenfalls zur Sicherheit zusätzlich feststampft. Von der windabgekehrten Seite wird der Schneehügel ausgehöhlt, wobei eine Wandstärke von eineinhalb Spann erhalten bleiben sollte. Beim Aushöhlen sollte man Schlafbänke stehen lassen, damit man nicht direkt auf dem Boden liegen muss, wo sich die kalte Luft sammelt. In die Wand können noch Nischen für Kerzen oder Laterne eingearbeitet werden.

Lagert man mehrere Tage an einer Stelle, etwa weil die Verletzung eines Gefährten die Weiterreise unmöglich macht, kann man sich mit einigem Aufwand ein **Schneehaus** oder **Iglu** bauen, wie es die Nivesen und auch die Fjarningen bisweilen tun. Zunächst wird ein Stock in den Schnee gesteckt, an ihm eine Schnur befestigt und an deren anderen Ende ein weiterer Stock, mit dem



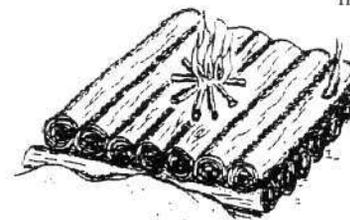
der kreisförmige Grundriss in den Boden geritzt wird. Entlang des Kreises wird ein Fundamentring festgetreten. Die etwa vier Spann langen, zweieinhalb Spann breiten und einen Spann dicke Schneeböcke schneidet man mit einer Klinge aus dem Schnee. Zunächst ritzt man parallele Linien für die Länge, dann schneidet man die Dicke quer dazu. Zuletzt werden die Böcke mit Schnitten parallel zur Oberfläche herausgelöst. Diese 'Ziegel' legt man nun auf den Fundamentring, dann die nächste Lage darauf und so weiter, bis das Haus fertig ist. Den Abschluß bildet ein Kegelstück. Wichtig ist, dass das Schneehaus eine Halbkugel bildet; dadurch ist wie bei einem natürlichen Gewölbe Stabilität gewährleistet. Die Kugelform lässt sich leicht mit der anfangs erwähnten Schnur, die ja am Stock im Mittelpunkt der Halbkugel hängt, nachmessen.

Lagerfeuer

Die wärmenden Flammen machen das Leben doch um vieles angenehmer und sind bisweilen sogar überlebenswichtig. Darum achtet der Nordlandreise besonders auf seinen Zunder und den Feuerstein.

Ohne Holz gibt es auch kein Feuer, das ist eine altbekannte Tatsache. Im dicht bewaldeten Bornland muss sich der Reisende da keine Sorgen machen, aber wenn man in die baumlosen Weiten der Grimmfrostöde vordringen will, dann muss man schon ausreichend Brennmaterial mitnehmen. Aber auch in Waldgebieten sollte man vorher ausreichend Holz sammeln. Nichts entlarvt den unerfahrenen Wanderer so leicht wie ein lustig flackerndes Feuer, für das plötzlich keine Scheite zum Nachlegen mehr da sind.

Die Feuerstelle muss vor starkem Wind geschützt sein, braucht aber auch genügend Zug, damit die Flammen nicht verlöschen. Soll das Feuer im Schnee nicht im selbst hervorgerufenen Schmelzwasser absaufen, sind besondere Vorkehrungen zu treffen. Wenn die Schneedecke nicht sehr dick ist, schaufelt man sich rasch eine Feuerstelle frei; liegt die weiße Pracht aber manns-



hoch, kann man diesen Aufwand nicht mehr treiben. Die Alternative zum Freigraben ist eine passende Unterlage auf dem Schnee. Will man nur ein wenig Tee kochen, was inklusive der Wassergewinnung durch

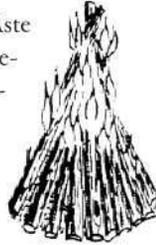
Schmelzen von Schnee vielleicht eine halbe Stunde dauert, genügt eine Unterlage aus Tannengrün oder Rinde. Soll das Feuer länger unterhalten werden, legt man mehrere Knüppelschichten kreuzweise übereinander. Auf einem genügend hohen Stapel wird dann das Feuer aufgeschichtet. Astplattform für Astplattform versinkt schließlich im geschmolzenen Schnee, das entstehende Schmelzwasser versickert jedoch und kann den Flammen nichts anhaben. Ein Feuer kann so über mehrere Stunden brennen.

Flackert und knistert das Feuer lustig vor

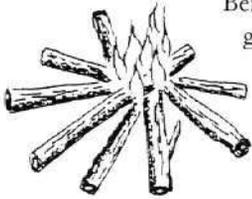


sich hin, dann ist's gemütlich – zumindest für die Körpervorderseite, der Allerwerteste friert aber immer noch. Notdürftig hilft da schon eine lose umgehängt Jacke oder Decke, doch der erfahrene Nordlandreisende baut aus Schnee eine Wand in seinen Rücken, die die Wärme des Feuers reflektiert und rundum für Wohlbehagen sorgt.

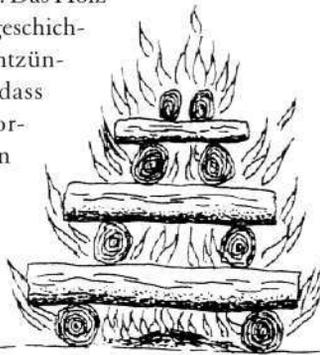
Für ein **Köhlerfeuer** werden dünne, trockene Äste pyramidenförmig aneinandergestellt – die dickeren Prügel werden aufgelegt, wenn das Feuer richtig in Gang ist. In den Hohlraum kommt das Material zum Anfeuern: Rinde, Reisig oder feine Späne, wenn vorhanden ein paar Harzklümpchen. Beim Anzünden sollte man tunlichst drauf achten, dass kein Wind ins Innere der Pyramide gelangt, da er das erste zaghafte Flämmchen sofort löschen würde. Nötigenfalls muss ein Windschutz gebaut werden. Ein Köhlerfeuer gibt das hellste Licht.



Beim **Jägerfeuer** wird das Holz nicht aufgeschichtet, sondern sternförmig ausgelegt. Die Flammen im Zentrum können reguliert werden, indem man brennende Scheite hineinschiebt oder herauszieht.



Das beste Kochfeuer gibt das **Gitter** oder **Bjaldorner Feuer** ab (bisweilen von Satuarientöchter zynisch auch **Praiosfeuer** genannt, da Scheiterhaufen ähnlich errichtet werden). Das Holz wird waagrecht über Kreuz aufgeschichtet. Gitterfeuer sind schwer zu entzünden, haben aber den Vorteil, dass feuchte Scheite im Gitter vortrocknen können. Am leichtesten kommt das Gitterfeuer in Gang, wenn man erst ein kleines Köhlerfeuer als 'Zünder' baut und darüber die Scheite entsprechend aufschichtet. Möchte man Kleidung über

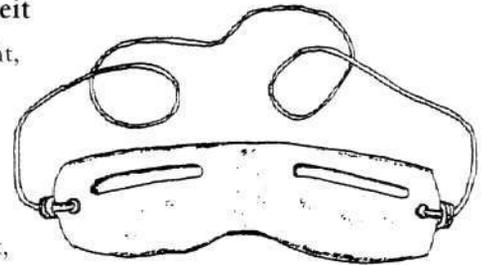


dem Feuer trocknen, lässt man es erst niederbrennen und errichtet dann über der Glut ein kuppelartiges Gerüst aus Zweigen, über das die nassen Sachen gehängt werden können, ohne Rauch und Ruß ausgesetzt zu sein.

Expeditionen der Kaiserlich Derographischen Gesellschaft oder auch der Bruderschaft des Aves erkennt man an den riesigen Feuern, die sie in ihren Nachtlagern entzünden. Doch zum Kochen und auch Wärmen reicht ein relativ kleines Feuer, wie Nivesen, Firnelven oder Fjarninger beweisen, wenn man Schliche wie etwa Schneemauern zur Wärmereflexion kennt. Brennholz ist im höchsten Norden halt zu kostbar, als dass man verschwenderisch damit umgehen würde. Der erfahrene Nordlandjäger macht auch niemals ein Feuer unter einem Baum, da der Schnee in den Ästen schmilzt und in die Flammen plumpst. Ein ordentliches Feuer aufzubauen macht viel Arbeit, die dann mit einem Schlag zunichte ist.

Schneeblindheit

Das Sonnenlicht, das durch die gleißenden Schneefelder reflektiert wird, führt zur Schneeblindheit, die sich durch Augenbrennen, Tränenfluss, verstärkte Lichtempfindlichkeit und Rötung der Augen ankündigt. Rasch stellen sich Augenschmerzen und Lidkrämpfe ein, und schließlich kann man die Augen gar nicht mehr öffnen. Linderung und Heilung kann man durch Verbinden der Augen erreichen.



Um der Schneeblindheit vorzubeugen, sollte man eine Schneibrille aus Rinde, Bein oder Leder tragen, die nur schmale Sehschlitze freilässt. Dunkle Färbung der Sehschlitze verstärkt die Schutzwirkung; die Nivesen reiben sich zusätzlich Augenlider und Nasenflügel mit Ruß ein, um den Glanz des Schnees zu brechen.



Anhang 1: Regeln zum Spiel in Eis und Schnee

Temperatur und Kälteschaden

In der untenstehenden Liste finden Sie sechs Kältestufen, dazu zum Vergleich die irdischen Temperaturwerte in Klammern. Kälte verursacht einerseits Schaden bei Mensch, Elf und Zwerg, andererseits hat sie Auswirkungen auf verschiedene Materialien, die sich im Spiel vor allem durch eine Erhöhung des Bruchfaktors äußern. Den Schaden der einzelnen Kältestufen haben wir in kTP, also durch Kälte verursachte Trefferpunkte (nicht Schadenspunkte!) angegeben.

Kalt (0 °C bis -10 °C), 1W+1 kTP pro Tag
Eiskalt (-10 °C bis -25 °C) 2W+1 kTP pro Tag
Firunkälte (-25 °C bis -50 °C) 2W+2 kTP pro 2 Stunden
Grimmfrost (-50 °C bis -100 °C) 2W+2 kTP pro 2 Spielrunden, der BF von Metallwaffen steigt um 1, von Holz Waffen um 2.
Namenlose Kälte (-100 °C bis -150 °C) 2W+2TP pro Spielrunde, der BF von Metallwaffen steigt um 2, von Holz Waffen um 5.
Niederhöllische Kälte (unter -150 °C) 3W+3 TP pro 2, der BF von Metallwaffen steigt um 3, der von Holz Waffen um 7.

Bei einer steifen Brise oder starkem Wind verwenden Sie die Schadensauswirkungen der nächstkälteren Stufe, bei Orkan die der übernächsten Stufe. Nivesen, Firnelven, Fjarninger und Orks erhalten zwei TP weniger, Zwerge, Norbarden und Bewohner der Gebiete nördlich der Salamandersteine erhalten 1 TP weniger. Waldmenschen müssen 2 TP addieren, Bewohner der südlichen Stadtstaaten 1 Punkt.

Kälteschutz

Wie Rüstungen gegen Wunden, schützt Kleidung gegen Kälte. Wir haben für verschiedene Kleidungsstücke einen Kälteschutzwert angegeben, der von den kTP abgezogen wird. Die Kälteschutzwerte sind additiv, beachten Sie aber, dass nicht beliebig viele Kleidungsschichten übereinander getragen werden können. Unter dem nivesischen Anarak sind höchstens ein Hemd oder Unterzeug erlaubt. Die Kälteschutzwerte gelten nur für **trockene** Kleidung.

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

Erfrierungen

Jedesmal, wenn ein Held 10 SP durch Kälte einsteckt, erleidet er Erfrierungen. Welches Körperteil betroffen ist, wird mit W6 ermittelt (siehe untenstehende Tabelle). Steckt der betroffene Recke wieder 10 SP ein, wird erneut gewürfelt. Ist dieselbe Stelle zum zweiten Mal betroffen, erleidet er die doppelten Einbußen, verliert einen permanenten LP und erkrankt bei 11–20 auf W20 an Wundfieber. Beim dritten Mal ist eine Amputation unvermeidlich, außerdem erkrankt das Opfer spätestens jetzt an Wundfieber. Ist das Gesicht betroffen, muss das brandige Fleisch in mehreren Operationen entfernt werden, was der Patient bei 11–20 auf W20 nicht überlebt, ansonsten verliert er drei Viertel seines CH-Werts, sofern er keine Maske trägt.

W6	Körperteil	Auswirkung
1	rechter Fuß	Bewegungstempo halbiert
2	linker Fuß	Bewegungstempo halbiert
3	rechte Hand	GE, FF je -2*
4	linke Hand	GE, FF je -1*
5	Gesicht	CH -2, Sinnenschärfe -3
6	verteilt	keine Auswirkung

*) bei Linkshändern umgekehrt

Regeneration

Die Regeneration beträgt bei Kälte 1W–2 LP pro Nacht, bei Eiskälte 1W–4 pro Nacht. Bei einem negativen Ergebnis werden die Punkte unter Null von der LE abgezogen. Ein gefütterter nivesischer Schlafsack oder ein Lager aus mehreren Lagen Fell heben die Kältstufe um 1, ebenso eine geheizte, winddichte Hütte. Bei Firunkälte oder tieferen Temperaturen ist keine Regeneration möglich.

Schneestürme

Bei Schneestürmen verwenden Sie die Schadenswirkung, die drei Kältestufen weiter unten steht. *Orientierungs*-Proben sind je nach Stärke des Sturmes um bis zu 15 Punkte erschwert bzw. ganz unmöglich. Der Schneesturm zieht binnen 2W6 SR auf und dauert W6 Stunden, es folgt meist W6 Stunden normaler Schneefall.

Lawinen

Ein Held am Rande einer Lawine kann sich mit einer gelungenen *Körperbeherrschungs*-Probe + 15 zur Seite werfen. Wer von einer Lawine erfasst wird, erleidet zwischen 2W20 und 5W20 TP, je nach Maßgabe des Meisters. Die Ausrüstung wird dabei verstreut, die Einzelteile werden bei 1 auf W20 wiedergefunden (für jedes Teil extra würfeln). Bei einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe, erschwert um die Hälfte der erlittenen TP, kann ein Lawinenopfer wiedergefunden werden. Jeder suchende Held kann die Probe einmal pro Stunde ablegen. Ein auf Fährtsuche ausgebildeter Hund erleichtert die Probe für jeden Teil-



nehmer um 3 Punkte. Das Lawinenopfer erhält für jede Stunde, die es verschüttet ist, 1W6 SP. Die durchnässte Kleidung bietet keinen Kälteschutz.

Helden, die sich im Norden auskennen, können mit einer *Wettervorhersage*-Probe +5 feststellen, ob Lawinenwetter herrscht, und mit einer *Wildnisleben*-Probe +7, ob sie sich in einem lawinengefährdeten Gebiet aufhalten. Für alle anderen Helden sind die Probenzuschläge verdreifacht.

Schneewächten

Wächten, die mit 100 Stein am inneren Rand belastet werden, brechen in der Regel ab und stürzen – mitsamt dem Helden, der das Schneebrett losgetreten hat – 3W20 Schritt in die Tiefe. Ein nordlanderfahrener Held kann bei gelungener *Wildnisleben*-Probe +7 feststellen, ob es sich bei dem vor ihm liegenden Schnee um eine Wächte handelt oder nicht.

Gletscherspalten und Packeis

Eine Gletscherspalte kann bei einer *Sinnenschärfe*-Probe mit einem Aufschlag von +3 bis +12 von einem nordlandkundigen Helden entdeckt werden (für unkundige Recken gelten dreifache Aufschläge). Droht ein Held in eine Gletscherspalte zu stürzen, kann er sich mit einer gelungenen *Körperbeherrschung*-Probe mit einem Aufschlag, der der doppelten Spaltenbreite entspricht, retten. Da Gletscherspalten sehr tief sein können, legen wir in Ihre Hände, was bei Misslingen der Probe passiert.

Körperliches Talent: Skifahren (GE/GE/KK)

Proben auf dieses Talent sollten vor allem abgelegt werden, um festzustellen, ob ein Skifahrer seine pro Tag zurückgelegte Strecke vergrößern (+5 % pro übriggebliebenem Talentpunkt) oder plötzlich auftretenden Gefahren ausweichen kann (nach Meisterentscheid +3 bis +7). Bei einer Abfahrt können Sie getrost Probenzuschläge zwischen +10 und +30 verlangen, für Sprünge über kleinere Abhänge oder Spalten +10 bis +20.

Für Verfolgungsjagden: Die Marsch-GS eines wintertauglich gekleideten und durchschnittlich bepackten Skifahrers beträgt 3, im Dauerlauf (den er AU Minuten durchhalten kann) 6, die Höchst-GS (für AU Sekunden) 9; bei Abfahrten kann sie sogar bis auf 20 steigen. Es ist nicht möglich, vom Ski aus zu kämpfen, Fernwaffen oder Zauber einzusetzen.

Startwerte: Nivesen 3, Fjarninger 2, Norbarden und Thorwaler 1, Herkunft aus dem Bornland oder Gjalskerland 0, alle anderen Helden –4

Handwerkstalent: Hundeschlitten fahren (CH/FF/GE)

Dieses Talent regelt den Umgang mit einer Hunde- oder Dachsmeute, wozu das korrekte Anspannen ebenso gehört wie die benötigten Kommandos mit Peitsche und Leine, aber auch, ob man sich bei höheren Geschwindigkeiten überhaupt stehend auf dem Schlitten halten kann. Übliche Zuschläge sind +5 bis +15 für scharfe Wendungen oder Ausweichmanöver, +7 für das Beruhigen einer durchgegangenen Meute und +10, um aus den Hunden noch ein wenig zusätzliches Tempo herauszupeitschen.

Die Höchst-GS (für Verfolgungsjagden) eines Hundeschlittens beträgt 12, die übliche Reisegeschwindigkeit 5.

Startwerte: Nivesen 4, Norbarden 2, Fjarninger 1, Herkunft aus Thorwal, dem Gjalskerland oder dem Bornland 0, alle anderen Helden –5

Anhang 2: Der Fjarninger als Heldentyp

Hintergrund

Mehr zum Hintergrund des Fjarningers, seiner Kultur und der Ausgestaltung eines Fjarninger-Helden erfahren Sie auf den Seiten 57 bis 61.

Voraussetzungen

MU: 13
GE: 12
KK: 13
JZ: 4+
NG: 4+

Kleidung und Waffen

Fjarninger tragen, wo immer es geht, ihre traditionelle Pelz- und Lederkluft, d. h. eine Lederhose und weiche Stiefel, dazu Fellgamaschen und einen Fellschurz, am Oberkörper meist eine Fellweste und einen Fellumhang, dazu eine Pelzmütze. Tätowierungen und Schmucknarben sind nicht unüblich.

Fjarninger unterliegen keinen Waffen- oder Rüstungsbeschränkungen,

bevorzugen aber Rüstungen mit niedriger Behinderung und gutem Kälteschutz-Wert. Als Waffen verwenden die Eisbarbaren gerne schwere Hieb- und Stichwaffen, seien es Äste, krude Schwerter oder massive Keulen, vorzugsweise natürlich die sogenannten Barbaren- und Barbarenschwerter und Barbarenstreit- und Stichwaffen.

Besonderheiten

Fjarninger gelten als *eiskundig*; d. h., sie können viele der oben genannten *Wildnisleben*- oder *Sinnenschärfe*-Proben mit einem deutlichen Bonus ablegen; sie erleiden durch Kälte 2 TP weniger als ein Durchschnittsaventurier.

Fjarninger können sich in eine Berserkerwut steigern: Wenn ihnen eine *Selbstbeherrschung*-Probe +15 gelingt, steigern sie sich binnen W3 Kampfrunden (in denen sie nur rote Nebel vor den Augen sehen und weder attackieren noch parieren können) in einen Kampfrausch, in dem sie keine Schmerzen mehr wahrnehmen (der Meister würfelt verdeckt die erlittenen Schadenspunkte aus), keine Einbußen aus besonders wichtigen Treffern erleiden und mit folgenden Werteveränderungen kämpfen: AT+5, PA–5, Ausweichen–5, TP+5. Außer AT+ und Ausfall können sie keine komplizierteren Kampfmanöver ausführen, und Fernkampf ist ihnen nicht möglich.



Wann immer ein Fjarninger mehr als 15 SP in einer Kampfunde erleidet, *muß* er eine erfolgreiche *Selbstbeherrschungs*-Probe +15 ablegen, um *nicht* in Berserkerrausch zu verfallen.

TaW-Änderungen (auf Basis des Thorwalers)

Boxen -2, Ringen +1, Infanteriewaffen -2, Schwerer +1, Speere +1,

Klettern +2, Schleichen +2, Körperbeherrschung +2, Schwimmen -4, Sich Verstecken +2, Zechen -4, alle gesellschaftlichen Talente -1, Fährtensuchen +7, Fallenstellen +7, Fischen/Angeln -2, Tierkunde +2, Wildnisleben +5, Geographie -1, Götter und Kulte -4, Kriegskunst +1, Lesen/Schreiben -1, Mechanik -2, Rechnen -1, Sternkunde -1, Abrichten +4, Boote Fahren -6, Lederarbeiten +1, Gefahreninstinkt +3, Glücksspiel -2, Sinnenschärfe +1

Anhang 3: Armalion-Spielwerte

Wilder Zwerg

BW 6 AT 12 PA 12 FK - TP 2 RS 2
LE 2 AE - MU 13 GE 12 INI -1

Firnel

BW 12 AT 12 PA 12 FK 14 TP 1 RS 5
LE 1 AE 5 MU 12 GE 14 INI +1

Talente: Wildnisgang (Eisgelände) oder Schleichen

Eisork

BW 10 AT 13 PA 12 FK - TP 1 RS 5
LE 1 AE - MU 13 GE 14 INI 0

Talente: Wildnisgang

Yeti

BW 10 AT 10 PA 6 FK - TP 2 RS 4
LE 3 AE - MU 12 GE 8 INI -1

Talente: Wildnisgang (Eisgelände)

Schneegoblin

BW 8 AT 12 PA 12 FK - TP 1 RS 4
LE 1 AE - MU 11 GE 14 INI +1

Talente: Wildnisgang (Eisgelände) oder Schleichen

Fjarninger

BW 11 AT 15 PA 13 FK - TP 1-2 RS 5
LE 2 AE - MU 16 GE 15 INI 0

Talente: Wildnisgang (Eisgelände) oder Selbstbeherrschung

Affenmenschen

BW 11 AT 13 PA 11 FK - TP 1 RS 3
LE 1 AE - MU 10 GE 9 INI -1

Talente: Wildnisgang (Eisgelände) oder Schleichen



Anhang III: Glossar aventurischer Begriffe

Aboraln: einer der acht legendären Stammväter der Zwerge; sein Stamm zog aus, um die Binge Umrazim im Orkland zu bauen.

Adelsmarschall: auf fünf Jahre gewähltes Oberhaupt der bornländischen Aristokratie

Alicorn: zauberkräftiges Horn des Einhorn

Answinisten: geächtete Gefolgsleute des einstigen Grafen Answin von Rabenmund, der 17–18 Hal den Kaiserthron usurpierte.

Äon: auch: Weltzeitalter; enorm langer Zeitraum, der durch die Vörherrschaft von Göttern oder Rassen gekennzeichnet ist; derzeit befinden wir uns am Beginn des 12. Äons.

Arbach: orkischer Krummsäbel

Asdharia: auch: Altelfisch; komplexe Sprache der untergegangenen Hochelfen

Ashim Riak Assai: prophezeiter Einiger und Herrscher über alle Orkstämme; residiert in Khezzara

Aves: halbgöttlicher Schutzpatron der Reisenden, Seefahrer und Abenteurer; Sohn von Rahja und Phex

Balträa: bedeutendes Orakel des Praios auf der Zyklopeninsel Baltrea

Bardo: gemeinsam mit seiner Schwester Cella Kaiser des Mittelreichs von 45–18 v.H., von Dekadenz geprägte Regierungszeit

Bastan Munter: bedeutendster Derograph Aventuriens, bereiste im 4. Jh. v.H. fast alle bekannten Länder und beschrieb sie in vier Standardwerken.

Belen-Horas: Kaiser Bosparans von 1.873–1.849 v.H., der sich zum Gott ausrufen ließ; vervielfachte durch militärische Expansion die Reichsfläche zunächst, mußte dann aber vernichtende Rückschläge erleiden.

Belshirash: Bezeichnung des Erzdämons Nagrach im Zelemja

Beni Nurbad: Stamm, der mit den Al'Hani um 2.650 v.H. aus dem Balash nach Norden zog, wo sich die Sippen der Serach, Nunnur und Gajka ansiedelten.

Brydja: große Steppe zwischen Frisund und dem Ehernen Schwert

Buch der Schlange: persönliches Forschungsbuch und Tagebuch eines Hesinde-Geweihten; wird nach dessen Tod meist in der Halle der Weisheit zu Kuslik aufbewahrt.

Byakka: orkische Streitaxt

Charyptik: malerische Inselwelt im südlichen Perlenmeer

Chimäre: durch dämonische Magie erschaffenes Mischwesen

Dereapfel: Modell, das Dere als Kugel darstellt.

Derographic: Lehre von Dere, seinen Ländern und Kulturen

Dunkle Zeiten: Epoche von ca. 1.560–1.134 v.H., in der fast alle menschliche Zivilisation durch Barbarei, Krieg und Götzenverehrung brachlag.

Dunkler Brunnen: Magierlegende von einem Quell schierer Astralenergie; oft in Verbindung mit Elfen, den Salamandersteinen und dem Neunaugensee gebracht.

Egelschreck: Kraut, das Ungeziefer vertreibt

Eissegler: auf Kufen über das Eis gleitender Segler; von Firnelfen und neuerdings den Schergen Gloranas verwendet

Elfenstern: schnell über das Firmament ziehender Stern, der mit Freiheit und Unbeständigkeit assoziiert wird.

Emetiel: Hochelf, Bruder des Ometheon, führte die späteren Firnelfen nach Bruderszwist aus dem Himmelsturm.

Ewiggrüne Ebene: auch Immergrüne Ebene; Jenseits im nivesischen Glauben

Fenvar: "Bewahrer der Träume"; Hochelfen im engsten Sinn, ursprünglich der Stamm der Elfenkönigin Orima, der die sechs elementaren Städte erbaute; von den Trägern des Sternenmals regiert.

Feylamia: von Pardona geschaffene elfische Vampire, die nur im Mondlicht zu verletzen sind.

Firunswall: Gebirge im Nordosten des Orklandes

Fischmenschen: auch Ziliten; schlanke Echsenwesen von der Gestalt eines aufrecht gehenden Molches

Fran-Horas: genannt der Blutige, unheiliger Kaiser des Bosparanischen Reiches von 1.611–1.557 v.H., Dämonenpaktierer, entfesselte die Erste Dämonenschlacht und die Dunklen Zeiten.

Freizauberei: Magieform, die mächtige Effekte erzielen kann, ohne an Thesis oder Formel gebunden zu sein.

Geodenring: meist Steinkreis, der als Heiligtum der Zwergendruiden gilt.

Gigantenkriege: vorzeitliches Gefecht zwischen den göttlichen Kindern Los' und Sumus um die Herrschaft über Alveran

Glorania: nordostaventurisches Eisreich im kalten Griff Nagrachs, über das die Hexe Glorana herrscht.

Goldenes Zeitalter: zukünftige Epoche der Harmonie und des Gleichgewichts, die z.B. von den Graumagiern erhofft wird.

Gruufhai: orkischer Kriegshammer

Gryphonen: mythologisches Erstes Volk des Praios mit Adler- oder Katzenköpfen

Güldenlandstrom: warme Meereströmung im Meer der Sieben Winde, die bei Thorwal von Südwesten kommend die aventurische Küste trifft.

Gwen Petryl: blaugrün leuchtender Stein, der auf Magie reagiert; angeblich Bruchstück der Zitadelle von Alveran; größere Stücke häufig in Efferdtempeln zu finden.

Halbfinger: Längenmaß, entspricht 1 cm.

Heptarchen: Dämonenpaktierer und Nachfolger Borbarads, die einen Splitter der Dämonenkrone besitzen und die Herrschaft über die Schwarzen Lande an sich gerissen haben.

Herr des Verbotenen Wissens: Umschreibung für den Erzdämon Amazeroth, Gegenspieler Hesindes

Hetmann der Hetleute: Oberster Sprecher der Thorwaler

Himmelswolf: götterähnliches Wesen im Glauben der Nivesen

Hjalmeßjord: thorwalsche Siedlung an der Mündung des Kvill, um 1.150 v.H. von Orkstämmen niedergebrannt

Hochelfen: untergegangenes Elfenvolk, das eine Städtkultur begründete.

Holk: moderner dreimastiger Schiffstyp

Horas: Sohn des Ucuri und mythischer erster Kaiser Bosparans; später Kaisertitel des Alten Reichs

Horasdor: Münze des Horasreichs im Gegenwert von 20 Dukaten

Hummerier: menschenähnliche Hummerwesen aus der Charyptik; in jüngster Zeit in Diensten Borbarads gesichtet

Ifirnspeiler: sagenumwobenes Eiland im nördlichen Meer der Sieben Winde

Ingra: Bezeichnung für Ingerimm im alten Feuerkult

Jahrhundertwelle: plötzlich auftretende Meereswelle, die an der Küste mehrere Dutzend Schritt hoch sein kann und alles mit sich reißt.

Karavalle: schnelles, mehrmastiges Segelschiff; häufig mit Dreieckssegeln getakelt

Kausalknoten, karmatischer: auch Nodix causalis; schicksalhafter Konzentrationspunkt (auf alle Dimensionen anwendbar) von scheinbaren Zufällen, Ereignissträngen oder antagonistischen Kräften

Khezzara: Hauptstadt der vereinigten Orkstämme im Orkland

Knorre: Handelsschiff der Thorwaler



Kogge: verbreiteter, aber etwas veralteter nordländischer Handelsschiffstyp

Kraftlinie: Astrallinie, die magische Orte verbindet

Leonardo der Mechanicus: genialer Konstrukteur und Erfinder aus Havena; 27 Hal in die Schwarzen Lande entführt

Liska: Himmelswölfin

Losstern: Bezeichnung für den Nordstern, Polarstern

Magierkriege: Zaubergefechte zwischen Magiergilden, die 403–398 v.H. um die Nachfolge Rohals des Weisen rangen.

Magisterin der Magister: Oberste Geweihte der Hesinde-Kirche

Malmer: gewaltige Krustentiere des Perlenmeeres

Mammutonpanzer: sehr seltene Rüstung der Elfen

Mandragora: Alraune bzw. das aus ihr gewonnene Gift

Marbo: Tochter Borons, die sich der Seelen der Gestorbenen erbarmt.

Messergras: scharfkantiges Gras der aventurischen Steppen

Mishkhara: Erdämonin von Siechtum und Fäulnis

Murakianer: Fraktion von aggressiven Expansionisten und Revanchisten im Horasreich

Mysterium von Kha: mythologisch: diamantenes Bollwerk der 1. Sphäre, in dem das Weltengesetz ruht

Nagrach: Erdämon des Frostes und der Blutigen Hatz

Nandus: mythologisch: Sohn von Hesinde und Phex; Halbgott der Einsicht und Volksbildung

Nardes: Kaiser des Neuen Reiches von 895–874 v.H.

Nexus: mächtiger Schnittpunkt mehrerer Kraftlinien

Nirgendmeer: mystisches Gestade, trennt das Reich der Toten vom Reich der Lebenden.

Nuianna: auch Nebelbringer; seltener Nordwestwind, der Eisnebel über Ifirns Ozean bringt.

Nuntius: Bote des Lichts

Nysjunen: kleiner Ort am Südufer des Alavi-Sees

Okwach: Elitekaste der verdientesten Krieger und Jäger bei den Orks

Ometheon: genialer Hochelf, der die eine götterlose Philosophie begründete und den Himmelsturm errichtete, fiel den Intrigen Pardonas zum Opfer.

Otta: thorswalsches Drachenschiff

Ottajasko: Gemeinschaft und Besatzung eines Drachenschiffs

Ottaskin: thorswalsche Siedlung einer Ottajasko

Paavian: nördliche Abart der Sumpfrantzen

Perval: grausamer Kaiser des Neuen Reiches in den Jahren 60–45 v.H.

Phosphorpilz: kalt leuchtender Höhlenpilz

Prächtiger Blender: Umschreibung für den Erdämon Amazeroth

Praiosscheibe: Sonne

Premier Feuer: hochprozentiger Rübenschnaps; Nationalgetränk der Thorswaler

Priesterkaiserzeit: Epoche von 658–527 v.H., während der das Neue Reich von den Hohepriestern der Praios-Kirche beherrscht wurde.

Purpurblitz: tödlichstes Gift der Alchimie

Purpurwasser: Tinktur, die das Atmen von Wasser und den Druckausgleich in großen Wassertiefen ermöglicht.

Rabenschnabel: Streithammer, der vor allem bei der Reiterei und von Kämpferorden des Boron verwendet wird.

Rechtmeile: Flächenmaß, entspricht einem Quadratkilometer.

Rechtspann: Flächenmaß, bezeichnet ein Areal von 20 x 20 cm.

Robbentöter: firnelfisch: *mamra*; säbelartige Waffe der Firnelfen aus Bein oder Kristall

Rogolan: Sprache der Zwerge

Rondrikan: Sturm auf dem Meer der Sieben Winde, meist aus Nordwest

Runajasko: thorswalsche Bezeichnung für die Magierakademie Halle des Windes zu Olport

Sanktuarium: oft heiliger Ort, der vor finsternen Mächten wie Dämonen schützt

Scherenwurm: Chimäre aus Krebs und Morfu im Perlenmeer

Schlafkrankheit: magische Krankheit, die einen scheinodähnlichen Schlaf bewirkt

Schwarzstahl: auch Endurium; drittes der fünf Magischen Metalle

Sharisad: tulamidische Tänzerin

Shurinknolle: Frucht eines Strauches, aus der ein langsam wirkendes Gift gewonnen werden kann

Siebenstreich: auch Götterschwinge; legendenumwobene Klinge, die die Götter den Menschen gaben, damit diese Ungeheuer bekämpfen können.

Skalde: thorswalscher Barde, Legendensänger und Geschichtswahrer

Skrechu: auch Große Schlange von Maraskan; echsische Zauberrherrscherin und geheime Heptarchin auf Maraskan

Sternenwall: Bollwerk der 6. Sphäre gegen

die Niederhöhlen

Sumulogie: Kunde von den Gesteinen, Böden und Landschaftsformen

Tairach: orksischer Gott der Toten, der Geister und der Zauberei

Talashin: widerstandsfähiges Kraut, das allen Körpergeruch löschen kann

Thalami Sora: mythologischer Hort der zwölf Völker, den Hesinde und Phex im 4. Zeitalter errichteten, um die Sterblichen, die nicht dem Namenlosen verfallen waren, vor dem Zorn der Götter zu bewahren.

Thargunitoth: Erdämonin der Alpträume und Untoten

Tharun: Hohlwelt, die – je nach Mythologie – im Inneren Deres oder in einer Globule nahe Dere existiert.

Theriak: auch Sumus Blut; reines Lebenselixier aus der Erde, das mit dämonischer Hilfe gefördert werden kann.

Tobimorien: alter Name für Tobrien

Torwjald: frühere Bezeichnung für Thorswale

Umjak: nivesisches Boot aus Holzgerüst und Robbenfellen; fasst bis zu acht Personen und wird zur Wal- und Robbenjagd verwendet.

Ungeschaffene: Bezeichnung für Dämonen, um sie von allen geschaffenen Wesen, den Kreaturen, abzugrenzen.

Valpo: trunksüchtiger Kaiser des Neuen Reiches von 113–91 v.H.

Valposella: nach Kaiser Valpo benanntes hochprozentiges Quittendestillat

Vielleibige Bestie: kosmologisches Chaosungeheuer und 'Kettenhund' des Dämonensultans; wurde im 5. Zeitalter von den stärksten Göttern besiegt, zerteilt und gefangengesetzt.

Walwütiger: Thorswaler, der an der berserkerhaften Walwut leidet, die ihn aus nichtigem Anlass ein Blutbad anrichten lässt; oft Verbannter oder Einzelgänger

Weißer Mann: Höchste Autorität im Firunkult

Weltendiskus: Gestalt der Welt in der Vorstellung der Maraskaner

Yash'oreel-Eisnadeln: dämonische Konstrukte, die in Glorania Theriak aus der Erde fördern.

Zerebraten: "Brütling"; Geschöpfe der Skrechu von Maraskan

Zerzal: Verkörperung des Todes als luchs-köpfige Wesenheit in der Glaubensvorstellung der Elfen

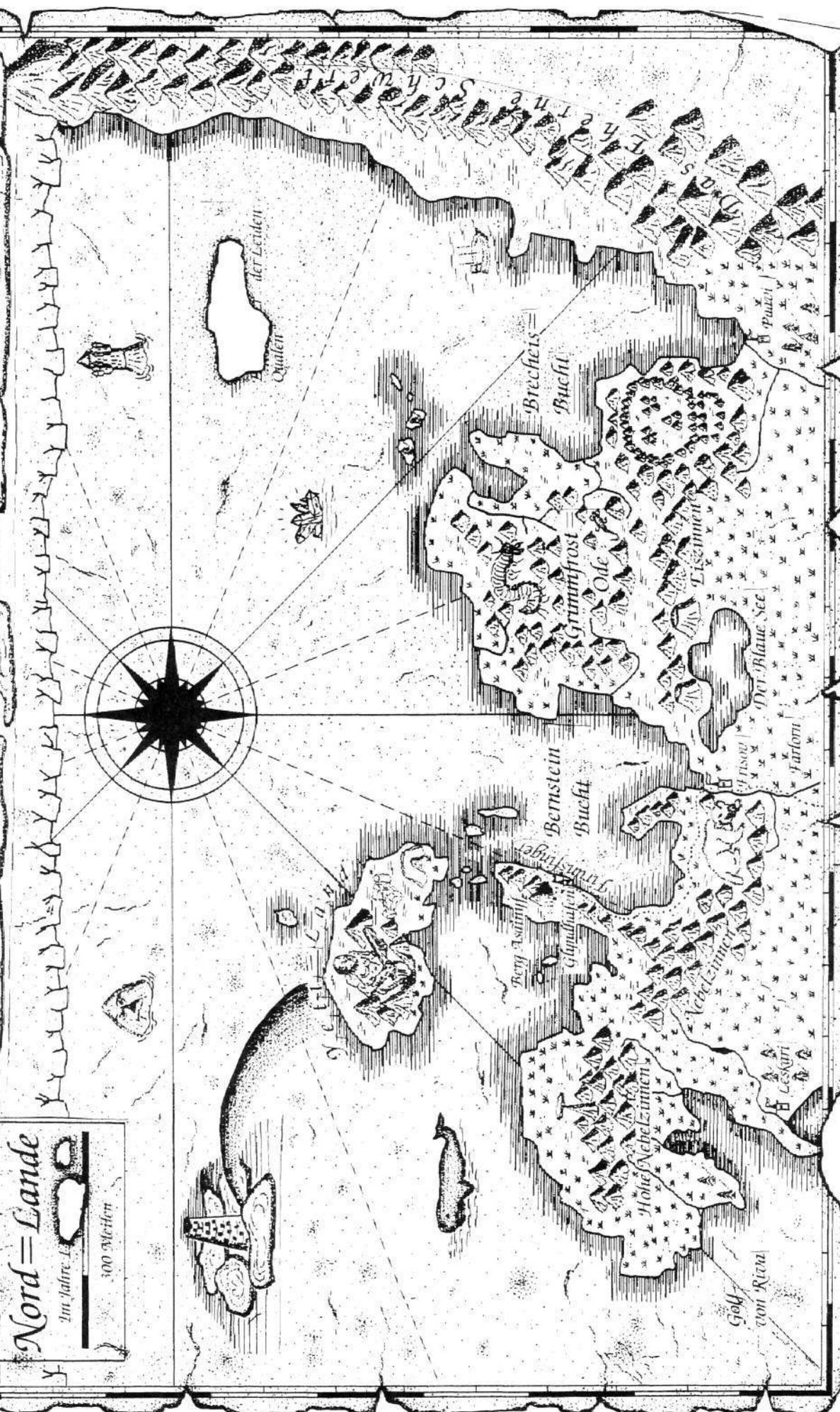
Zwergengold: besonders hartes Gold, das nur in den Zwergengebirgen gewonnen wird.

Getreulich's Band - Karte
von

Nord = Lande

2m. Jahre L.

100 Meilen



der Leuten
Qualen

Brecht's
Buchit

Bernstein
Buchit

Berg Asinij
Glabubalen

Vehe Lamm

Hofe Vehe Lamm

Lesqari

Parlon

Der Blaue See

Golf
von Rich



AVENTURIEN

Folgen Sie uns ins Land der Phantasie! Hier haben Sie die Möglichkeit, als tapferer Krieger oder weise Magierin, als unerschütterlicher Zwerg oder weltgewandte Streuerin Abenteuer zu bestehen, die Sie sich bislang kaum zu erträumen gewagt haben. Als Held des Schwarzen Auges stehen Ihnen ungezählte Möglichkeiten offen!

Gemeinsam mit den anderen Helden treten Sie in einer mittelalterlich-phantastischen Welt gegen die Mächte des Schicksals an, befreien Landstriche von der Tyrannei eines finsternen Zauberers, entlarven intrigante Grafen, retten Entführte, bezwingen mythologische Ungeheuer, führen Liebende zusammen oder erforschen uralte Ruinen.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Meister des Schwarzen Auges – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus solchen Abenteuern hervorzugehen – und Ihre Phantasie, Ihre Kreativität, Ihr Wille, sich gemeinsam mit anderen von Aventurien begeistern zu lassen.

FIRUNS ATEM

Der äußerste Norden Aventuriens ist kein Land für Schwächlinge, denn hier regiert Firun mit unerbittlicher Härte. Wenn sich in südlicheren Gefilden sanft der Herbst ankündigt, liegt an der Küste von Ifirns

Ozean der Schnee schon schritthoch, und nur wenige Meilen landeinwärts taut selbst im kurzen Sommer die Eisschicht niemals weg, sondern wälzt sich in gigantischen Gletschern Richtung Meer. Der tägliche Kampf ums Dasein hat die Völker des Nordens – Yetis, Firnelven, Schneeorks oder die hünenhaften Fjarninger – gestählt, und wer eine Reise in die ewigen Schneewüsten wagt, sollte ebenfalls von robuster Natur sein. Den Mutigen erwartet allerdings reicher Lohn:

Versunkene Städte und gewaltige Schätze warten unter dem Eispanzer auf ihre Entdeckung, vom legendären ersten Schwarzen Auge und dem Dunklen Brunnen, der unendliche Astralkraft verheißt, ganz zu schweigen. Doch neben diesen Verlockungen sind tief unter Firuns Element auch Kreaturen gefangen, die seit Aonen nur auf ihre Freilassung warten, auf ihre Gelegenheit zur Rache ...

Das Schwarze Auge

DSA-Regionalbeschreibung für Spielleiter und Spieler aller Erfahrungsstufen ab 14 Jahren.

Enthält drei großformatige farbige Landkarten im Reliefeffekt:

Yetiland und Bernsteinbucht, Firnklippen und Schwadenküste und Grimmfrostöde und Brecheisbucht.

ORT UND ZEIT
nördlichstes Aventurien,
um 30 Hal / 1023 BF

Diese Spielhilfe enthält alle wichtigen Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges Abenteuer im nördlichsten Aventurien zu leiten. Weiterhin wird nur das Abenteuer-Basis-Spiel benötigt. Kenntnis der Boxen *Die Welt des Schwarzen Auges* und *Raues Land im hohen Norden* ist hilfreich, aber nicht erforderlich.



DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright © 2000 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath. H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer. Alle Rechte vorbehalten.

DM 39,95 • EUR 20,43



ISBN 3-89064-274-8

10274