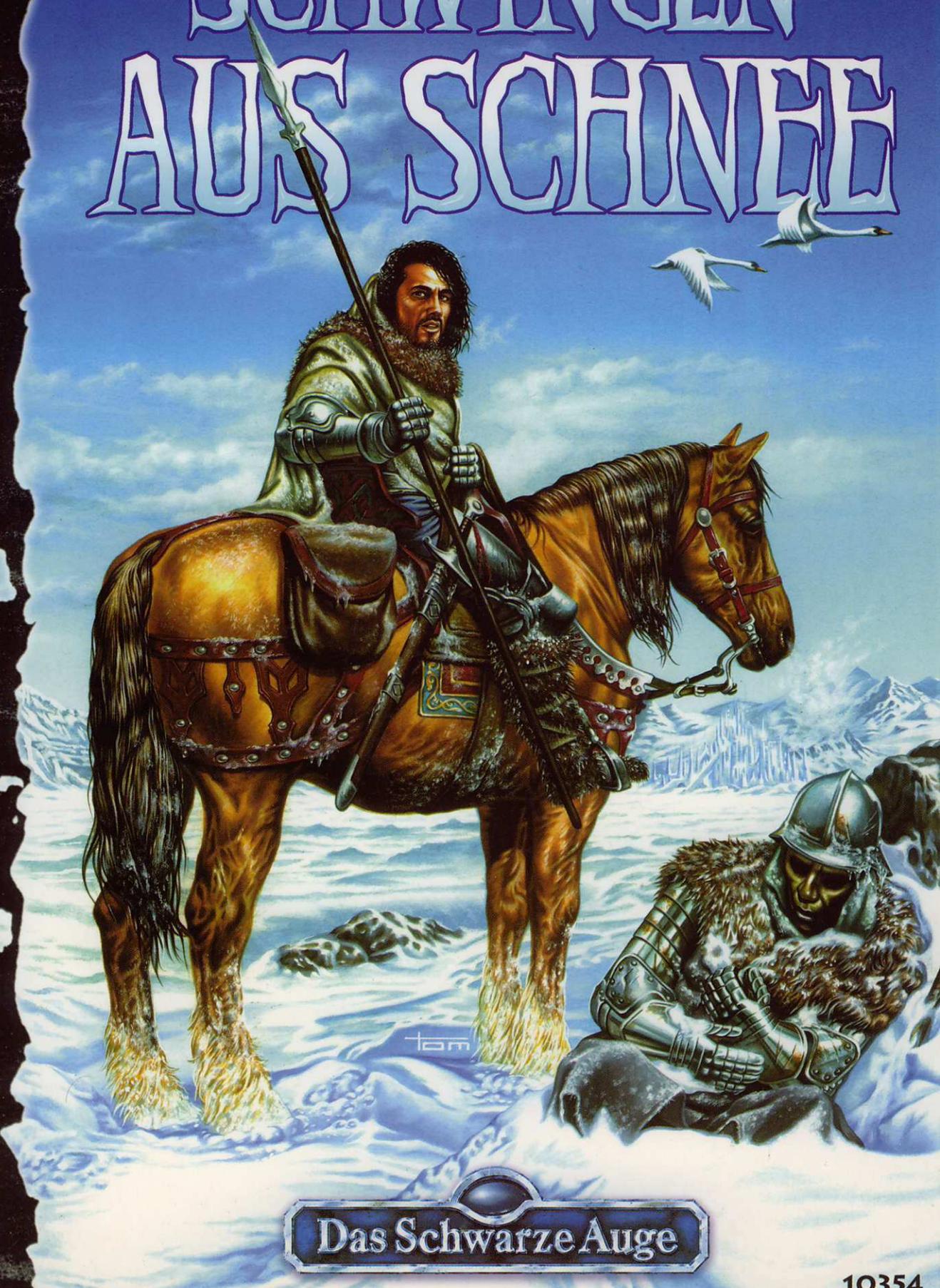


SCHWINGEN AUS SCHNEE

NR. 106
STUFEN 10 - 13



Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

SCHWINGEN AUS SCHNIEB

Ein DSA-Gruppenabenteuer von



FANTASY PRODUCTIONS



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

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1997, 2001 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

Printed in Germany 2001
ISBN 3-89064-354-X

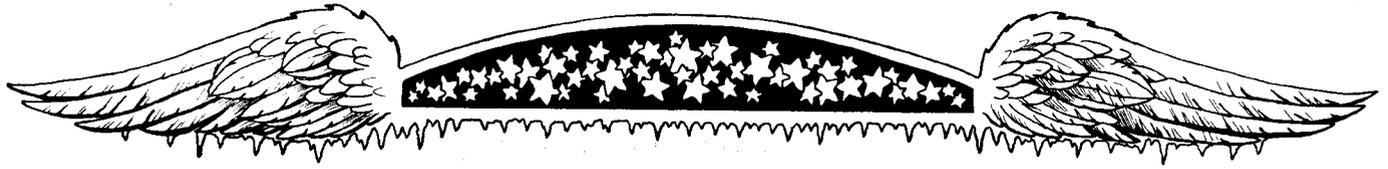


Schwingen aus Schnee

von
Gun-Britt Tödter

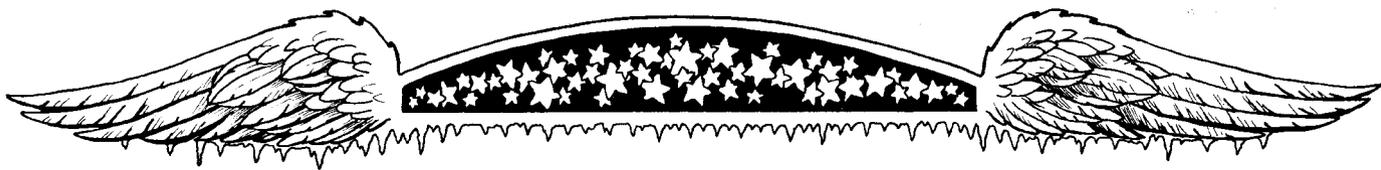
Ein Abenteuer
für den Meister und 3–5 Helden der Erfahrungsstufen 10–13





Inhalt

Vorwort (für Spieler und Meister)	5
Vor dem Abenteuer I	5
Adler-, Drachen- und Schwanenflügel (Vor dem Abenteuer II)	5
Das Abenteuer (Meisterinformation)	6
Nordeiskundige Recken gesucht	8
Vor dem Aufbruch	11
Die Grimmfrostöde	14
Die Natur der Grimmfrostöde	14
Pardonas langer Arm – die namenlose Gegnerin	19
Die Firnya fey'e – Die Firnelfen der Grimmfrostöde	20
Der zerstörte Eispalast	28
Die Namenlosen Tage	30
Der Weg zum Ehernen Schwert	32
Über das Eis	35
Der Schwanenpalst	46
Heimreise, Abschied und Belohnung (Meisterinformationen)	53
Anhang 1: Personen und Kreaturen	54
Monster und Kreaturen	58
Anhang 2: Regeln zu Kälte, Schnee und Eis	59



Vorwort (für Spieler und Meister)

Schwingen aus Schnee führt die Helden in das ewige Eis des hohen Nordens von Aventurien. Hier werden sie all die Fähigkeiten bitter nötig haben, die sie während anderer Abenteuer, etwa **Sumus Blut** oder **Winternacht**, erworben haben. Auch im Sammelband **Die Phileasson-Saga** können sich die Helden mit **Firuns Element** und dem Land, das es bedeckt, vertraut machen. Wer sich eingehender mit der Geschichte der Geflügelten Reiter des Bornlandes beschäftigt hat und weiß – oder gar miterlebt hat –, welche entscheidende Rolle die Schwanenflügel in der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden gespielt hat, ist dem Feind bereits um eine Nasenlänge voraus. Nachzulesen ist die Geschichte im Roman **Das zerbrochene Rad**.

An die Helden werden hohe Anforderungen gestellt, wollen sie im eisigen Norden trotz widrigster Gegebenheiten überleben. Hier sind sicher Firnelfen, Norbarden und Nivesen, Ifirn- und Firungeweihte (und auch wetterfeste Thorwaler oder gar Fjarninger) die geeignetsten Gefährten, während der Ritter sein Ross und die Hexe ihren Vertrauten zurücklassen müssen, wollen sie die Tiere nicht dem sicheren Tod preisgeben.

Die Beschreibung der Landschaft und ihrer Eigenheiten in der Spielhilfe **Firuns Atem** ist hingegen für den Meister der wertvollste Reisebegleiter – allerdings haben wir uns bemüht, auch ohne Kenntnis dieses Bandes die Spielbarkeit von **Schwingen aus Schnee** zu gewährleisten.

Vor dem Abenteuer I (Meisterinformationen)

»Und die Göttin Ifirn, Firuns warmherzige Tochter, ließ dem sterblichen Gefährten von einem Alveraniar ein Paar Flügel fertigen. Und sie waren prachtvoll und weiß wie Schnee wie die Schwingen der Silberschwäne selbst.«

—aus dem bornischen Märchen von den drei Flügelpaaren, erzählt in Ilmenstein 29 Hal

»Hufschlag klang auf. Quer durch die Ansammlung von Soldaten (...) stürmte ein großer glänzender Rappe heran. Auf seinem ungesattelten Rücken stand eine hochgewachsene blonde Kriegerin: Gilia von Kurkum, die Königin der Amazonen. (...)»

Auf dem Rücken trug die Reiterin ein riesiges Schwingenpaar, die ehemals schneeweißen Federn waren mit Blutstropfen gesprenkelt, die Flügel schienen sich kaum merklich zu bewegen, als ob Gilia sie nutzte, um das Gleichgewicht zu halten. (...)»

Der Dämon (...) kam nicht weit, denn schon trommelten wieder die Hufe des Rappen über den Boden. Karmoth stellte sich zurecht und hob die Axt. Sein Hieb riss der Amazonenkönigin den Helm vom Kopf und zertrennte die rechte Schwinge etwa in der Mitte.«

—erzählt von einem der Überlebenden nach der Schlacht auf den

Vallusanischen Weiden am 24. Praios 28 Hal (zitiert aus dem Roman **Das Zerbrochene Rad** von Ulrich Kiesow, 36. Kapitel)

»... Olja von Schneelaurern gerissen, Ulmew erfroren, Suschka ein Opfer der Wilden Jagd, ich in dieser Höhle verhungert, weil ich mir den Fuß verstaucht habe! Wie jämmerlich ist dieses Sterben, wie hochmütig waren wir! Zu denken, der bornische Winter mit seiner verschneiten Pracht hätte uns auf das hier vorbereiten können. Der Winter unserer Heimat ist der Sommer dieser Welt, die dem Garten Nagrachs gleicht ...«

—Aufzeichnungen des Bronnjaren Firnjan von Ebrin, neuzeitlich

»Das Eis zerspringt vor Kälte. Unsere Herzen zerspringen mit ihm. Geh, Feyiama!«

—Oiodin Schattentanz, berichtet von Ifirniane Raskirsdottir, Ifirngeweihte aus Olport, neuzeitlich

»Feyra!«

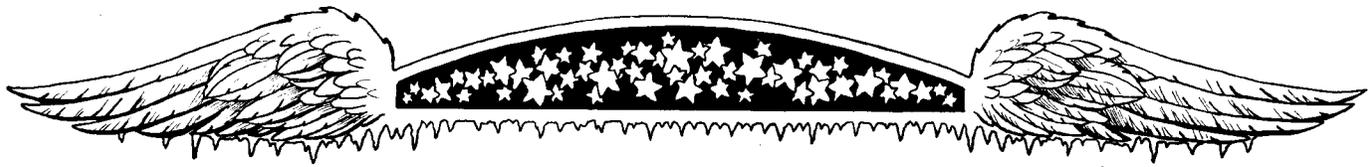
—Teliriyon Kristallpfeil bei Sichtung eines schwarzen Eiseglers, neuzeitlich

Adler-, Drachen-, Schwanenflügel oder Vor dem Abenteuer II (Meisterinformation)

Gräfin Thesia von Ilmenstein hatte während des Kampfes des Bornlands gegen die borbaradianischen Feinde eines der drei uralten, bornischen Ur-Schwingenpaare der Geflügelten Reiter getragen – die Adlerflügel – und dafür gesorgt, dass die Schwanenflügel aus dem Besitz des Verräters Uriel Graf von Notmark der Amazonenkönigin Gilia von Kurkum überbracht wurden. So konnten die drei *Flügelherrscher*, nach alter Tradition auch *Gebietiger* genannten, namentlich zu jenem Zeitpunkt

der Graf von Ask, die Gräfin selbst und die Amazonenkönigin Gilia, Seite an Seite für die Zwölfgöttergläubigen in die Schlacht auf den Vallusanischen Weiden reiten. Mit ihren drei mal drei- unddreißig Geflügelten Bornischen Reitern leisteten sie einen entscheidenden Beitrag zum knappen und verlustreichen Sieg über das Heer des Dämonenmeisters.

Dieser am 24. Praios 28 Hal errungen Sieg wurde zum Wendepunkt im Kampf gegen die Invasion Borbarads. Die Schwanen-



flügel allerdings wurden durch den Kriegsdämon Karmoth so stark beschädigt, dass man sie für unwiederbringlich zerstört hielt. Diese Flügelreste befinden sich nun in den Händen des Grafen Alderich von Notmark. Dies erst nach langem Hin und Her, hatte man sich in der bornischen Adelsversammlung doch lange nicht einigen können, wer nach Graf Uriels Tod nun als würdigster Träger der Silberschwanenflügel in Betracht käme: Uriels Tochter Tjeika hatte sich im Kampf gegen Borbarad zunächst auf die falsche Seite geschlagen und Alderich, der Sohn des Grafen, schien in die Fußstapfen seines Vater zu treten.

Allerdings bestand Alderich auf seinem Erbrecht und man gab diesem rechtmäßigen Begehren schließlich nach. Die Gräfin von Ilmenstein, die die Entwendung der Flügel aus der Schatzkammer des Verräters einst in die Wege geleitet hatte, enthielt sich eines offenen Wortes und rief einstweilen zur Queste auf, um nach dem Ursprung der Schwanenflügel zu forschen. Vielleicht würde man eine Möglichkeit zu finden, die Unversehrtheit der Schwingen wieder herzustellen.

Laut bornländischer Geschichtsschreibung soll es die ersten Geflügelten in der Zeit des Theaterordens vor etwa 850 Jahren gegeben haben; der erste Träger eines Schwingenpaares soll Festo von Aldyra gewesen sein, der Gründer von Festum und Neersand. Allerdings wird im Bornland niemand bestreiten, dass die Flügel viel älter sein müssen.

Die Ur-Schwingen waren in den *Rübenkriegen* zwischen Tobrien und dem Bornland, kaum 75 Jahre später, bereits wieder verschollenen und tauchten erst vor 200 Jahren wieder auf, gefunden von Treson von Ilmenstein, Ulmia von Ask und Dilja von Notmark in den Kellern einer uralten Burg. Das Ereignis war der Anlass zur Bildung der Banner der Geflügelten Reiter.

Wenn Ihre Helden die Gelegenheit bekommen sollten, eine der Schwingen der Bannerreiter – wohlgemerkt, hier sind nicht die Ur-Schwingen gemeint – näher zu betrachten, so stellen sie fest,

dass das Material – dunkles Leder, weiße Schwanenfedern, braunschwarze Adlerfedern – sehr alt ist, dass die Schwingen handwerklich vollendet gefertigt sind und dass ihnen weder Magie noch göttliches Wirken innewohnt. Sie werden in Führungsschienen auf der Rückseite eigens dafür gefertigter Brünnen eingeschoben, sind sehr schwer und strahlen mit dem Stolz der Träger eine Majestät aus, die jeden, der sich über diese Art von Kriegsschmuck lustig machen will, Lügen straft. Gerade seit der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden genießen die Geflügelten einen besonderen Nimbus, der zudem von alten und neuen Legenden und Erzählungen genährt wird. Vererbt werden die Flügel in aller Regel vom Vater auf die Tochter oder von der Mutter auf den Sohn. Nur etwa einmal in jeder Generation wird eine neue Familie in die Reihen der Geflügelten aufgenommen.

Den beiden unversehrten Ur-Flügelpaare ist – im Gegensatz zu den Schwingen der Bannerreiter – das Alter gar nicht anzusehen; sie wirken wie eben erst gefertigt, wobei dies der einzige offensichtliche Hinweis auf ihre machtvolle Natur ist. Weder eine magische Untersuchung noch das Studium durch einen Geweihten vermag Auskunft darüber zu geben, was auf den Vallusanischen Weiden dem machtvollen Wirken der Schwingen zu Grunde lag. Einzig 'Restspuren' arkaner Kräfte würde die Analyse eines Magiekundigen zu Tage fördern. Nahema könnte vielleicht über die Art der Magie Auskunft geben, die sich entfaltet hat und die die neunundneunzig Bannerreiter mit ihren Gebictigern zu einer für den Feind vernichtenden Einheit werden ließ, denn die Magierin war zu jener Zeit maßgeblich am Zusammenkommen der Flügel beteiligt.

Allgemein herrscht die Meinung vor, dass besagte Magie rondragfällig gewesen sein muss. Was die Reiter selbst während der Schlacht empfunden hatten, war sehr unterschiedlich. Zumeist berichten sie von erhöhter Sinnenschärfe und gesteigerter Schnelligkeit, Ausdauer und einem starkem Kampfesmut.

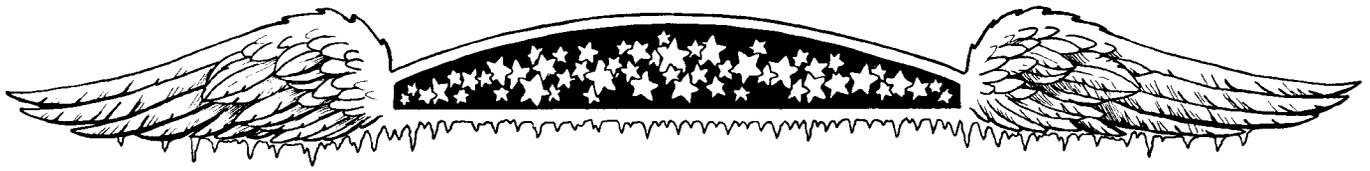
Das Abenteuer (Meisterinformation)

Bereits zwei Expeditionen, die das Ziel hatten, den Ursprung der Schwanenflügel aufzudecken, sind aus dem eisigen Norden nicht zurückgekehrt. Sie bestanden fast ausschließlich aus stolzen und aufrechten, wenn auch verarmten bornischen Adligen, die sich um der Ehre willen auf die Reise begaben. Die nun folgende Expedition, initiiert wiederum durch die Adelsmarschallin und Gräfin Thesia von Ilmenstein, soll Klarheit über das Schicksal der Verschollenen bringen. Man hält sie für tot und abgesehen davon besteht sogar die Möglichkeit, dass ihre Seelen nicht einmal in Borons Hallen eingegangen sind, führte die Queste doch auch durchs dämonische Glorania. Man möchte Gewissheit darüber, was genau den Recken zugestoßen ist.

Die Helden werden in Frisov in der Bernsteinbucht die Spur der Bornländer Recken aufnehmen und diese quer durch die Grimmfrostöde verfolgen. Bereits dort werden sie nicht nur mit den Gefahren des eisigen Nordens, den wenigen dort noch lebenden Firnelfen und einigen Leichen der Gesuchten konfrontiert, son-

dern sie treffen ebenso auf Anhänger der Eishexe Glorana wie auch auf finstere Elfen und andere Kreaturen Pardonas. Auf den Bäreninseln stellt sich heraus, dass die Dunkelalben, die *Feyra*, nicht nur ein zufälliges Interesse an den Helden und ihrer Queste haben. Die folgende Überquerung der nördlichen Brecheisbucht kurz nach den Namenlosen Tagen wird zu einem tödlichen Wettrennen. Erst wenn die Helden beinahe in Sichtweite des Palastes der Lichthüter gelangen, geben die *Feyra* ihre Verfolgung auf.

Der am Rande des Ehernen Schwertes wohnende Elfenclan, der seit drei Jahrtausenden im Kampf mit den Kreaturen Pardonas liegt, kann den Helden sowohl einen Hinweis auf den Verbleib eines weiteren Expeditionsmitgliedes als auch die ersten Hinweise auf die (mögliche) Natur der Schwanenflügel geben. Wagen die Helden sich weiter in den Norden, werden sie schließlich den Palast der Ifirn und ihrer Silberschwäne finden – einen falschen Tempel, eine Falle, die Pardonas Elfen ausgelegt haben.



Dort kommt es zum vorerst letzten Gefecht mit dem Gegner. Wenn die Helden dieses bestehen sollten, begegnet ihnen in einem gemeinsamen Wachtraum ein ifirngleiches Wesen, das ihnen Antwort und Rätsel gleichermaßen sein wird.

Jetzt erst wird den Helden der entscheidende Hinweis darauf gegeben, dass die Schwanenflügel firnelfischen Ursprungs sind, gefertigt durch die Ahnen des Elfen Teliriyon, der sie wortkarg bereits seit Wochen durch die Weiten des ewigen Eises begleitet.

Spannung, Bedrohung, Motivation

Sie als Meister werden in den **Schwingen aus Schnee** vor die schwere Aufgabe gestellt, für die Spieler ein Abenteuer zu gestalten, das neben einem guten Anteil firnelfischer Kultur vor allem aus langen Reisetrecken durch eine gleichförmige, sehr lebensfeindliche Landschaften besteht. Hierbei die Spannung aufrecht zu erhalten ist sicherlich eine Herausforderung. Ausufernde Landschaftsbeschreibungen sind nicht jedes Spielers Ding und die dritte durchgewürfelte Überquerung einer Eisspalte ist auch nicht erbaulich.

Wie so oft im Leben müssen Sie einen gangbaren Mittelweg finden, diesmal zwischen einem zügigen Spielverlauf und der Schilderung der schier unendlichen Weite, die die Helden tagelang durchreisen. Einfach auslassen kann man die Reiseabschnitte jedenfalls nicht, denn zum einen ist dieses Land lebensbedrohlich, das sollen die Helden deutlich am eigenen Leib erfahren, und zum anderen werden sie hier wichtige Informationen finden, Erlebnisse und Begegnungen haben, die für den weiteren Fortgang des Abenteuers von Bedeutung sind und eben hier, im eisigen Norden, ihren festen Platz haben. Dies nicht zu einer Schnitzeljagd mit kurzem Halt am nächsten Erlebnispunkt verkommen zu lassen, ist Ihre Aufgabe. Diese fällt Ihnen vielleicht einfacher, wenn Sie sich mit irdischen Eis- und Schneewüsten befassen.

Nehmen Sie sich ruhig die Romane Jack Londons, die Berichte der Expeditionen zu den Polen oder der Suche nach der Nordwestpassage zum Vorbild. Wenn Sie selbst bei dem Gedanken an Blizzard, Schneeblindheit, Eisbären und trügerisches Packeis schauernd zusammenfahren, dann haben Sie bestimmt keine

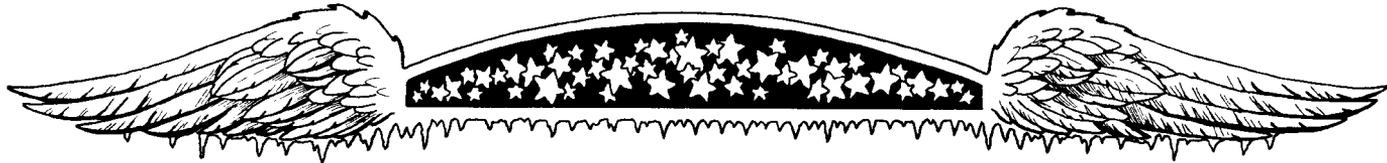
Schwierigkeiten, Ihren Spielern die Dramatik des Nordens zu vermitteln.

Damit die Reise nicht zu trostlos wird und die Motivation der Helden frisch bleibt, sollten Sie auch der Wunder des Nordens gedenken und diese in das Abenteuer einfließen lassen: fantastische Nordlichter, verspielte Robbenkinder, endlose Eisgebirge und glitzernde Schneeebenen, kalbende Gletscher und tiefblaue Meere. Zudem ist der aventurische Norden längst nicht so weit und leer wie der irdische – Firnelf, Nagrach und Pardona werden Ihnen helfen, die Einöde erzählerisch mit Leben zu füllen. Scheuen Sie sich nicht, die Helden bereits in der Grimmfrostöde mit der ganzen Härte des eisigen und zu einem guten Teil verfluchten Nordens zu konfrontieren. Es ist übrigens keine Schande, wenn die Gefährten schon an der östlichen Küste der Grimmfrostöde umkehren, weil sie merken, dass die verbliebene Ausrüstung sowie ihre körperlichen und geistigen Reserven eine Reise bis zum Ehernen Schwert nicht mehr zulassen. Hierbei wäre das Versprechen, die Suche im nächsten Jahr fortzusetzen, eine akzeptable Möglichkeit, das Gesicht vor sich und den Göttern zu bewahren – wobei man dann durchaus mit dem Schiff bis zu den Bären-Inseln vordringen und dort die Spur wieder aufnehmen kann.

Weitere Informationen

Die Hintergrundinformationen aus der Box **Borbarads Erben** über Glorana, ihr Eisreich und ihre Gegenspieler sind hilfreich, aber nicht notwendig. Gleiches gilt für **Kirche, Kulte, Ordenskrieger**. Der Band birgt weitergehende Informationen zur Kirche Ifirns und Firuns sowie des Namenlosen, dessen Gefolgsfrau Pardona ist, und enthält einige neue Mirakel, die das Überleben im Norden deutlich erleichtern können. Weiteres Hintergrundwissen vermitteln die Boxen **Dunkle Städte, lichte Wälder**, in der die Welt der Firnelfen vor der Ankunft Borbarads dargestellt ist, und **Das Land an Born und Walsach**, das eine Beschreibung des Bornlandes und insbesondere nähere Informationen zu den jetzigen Flügelherrschern enthält. Die Box **Götter, Magier und Geweihte** mit den grundlegenden Informationen zu den Göttern und der aventurischen Magie hingegen ist unverzichtbar.





Nordeiskundige Recken gesucht

Der Auftrag (Meisterinformation)

Im wahrsten Sinne 'beflügelt' von den im Sewerischen geführten Überlegungen um das Schicksal der Schwanenflügel, waren die ersten beiden Expeditionen von sich aus bei Thesia von Ilmenstein vorstellig gewesen, um nach dem langen bornischen Winter die Bereitschaft zur Queste zu verkünden und die Gräfin um die versprochene finanzielle Unterstützung zu bitten. Nun aber sucht Thesia ihrerseits nach Helden, die in ihrem Auftrag in den eisigen Norden ziehen, um just diese beiden im letzten Sommer verschollenen Gruppen zu suchen.

Zu Beginn des Abenteuers halten sich die Helden in Frisov auf, sodass ihnen der Auftrag nicht direkt von Thesia in Ilmenstein übergeben wird, da allein die Reise vom gräflichen Schloss bis zur Stadt an der Nordmeerküste 500 Meilen lang ist und durch unwegsame und zumeist recht einsame Gegenden führt. Wenn allerdings unter Ihren Helden Bornländer sind, gar Bekannte der Gräfin, sollten sie den Auftrag, die Liste mit den Verschollenen und genügend Wechsel für die Ausrüstung einer kompletten Gruppe bereits im vorangehenden Winter oder dem frühen Frühjahr in Ilmenstein erhalten, damit sie spätestens Anfang Rahja in Frisov angekommen sind und aufbrechen können. Natürlich kennen sie auch die Geschichte der Flügel längst. (Wenn jemand eine Heldenperson führt, die sich um die Geschehnisse im Bornland tatsächlich kümmert, ist auch gegen durch die Lektüre des Romans **Das Zerbrochene Rad** erworbene Kenntnisse und deren Verwendung nichts einzuwenden.)

Es ist durchaus auch denkbar, dass die Gräfin auf eine Empfehlung hin in Kontakt mit einem erfahrenen und berühmten Helden tritt und ihm schließlich in der Auswahl seiner Begleiter, der Ausrüstung und Führung der Expedition freie Hand gibt und ihm die nötigen Wechsel und Papiere per Boten zukommen lässt. Die 'klassische' Methode der Heldenanwerbung ist der Aushang in der kleinen und einzigen Schenke in Frisov, wo der Wirt die Rolle des Auftragsvermittlers übernimmt, ihm geeignet erscheinenden Helden die gewünschte Ausrüstung zusammenstellt und ihnen auch alle weiteren Informationen zuträgt.

Doch egal wie Sie den Einstieg in dieses Abenteuer gestalten, immer sollten die Helden den Brief Thesias, die Liste der Verschollenen und die Kenntnis über die Geschichte der Flügel erhalten.

Der Brief der Gräfin Thesia von Ilmenstein

an einen Helden, einen Auftragsvermittler oder den Wirt der Schenke *Zum Windfang* in Frisov

*Geschätzter Freund,
es sind nunmehr derart viele Monde über das Land gegangen und
Wir fürchten, dass es bittere Wahrheit geworden ist, was nicht*

wenige prophezeiten: dass einige der wagemutigsten Frauen und Männer des bornischen Adels im ewigen Eis des Nordens auf heldenhafter, göttergefälliger Queste nach dem Ursprung der Schwanenflügel zu Boron gegangen sind. Zumindest steht zu hoffen, dass ihren Seelen nichts Schlimmeres widerfahren ist, führte ihre Reise durch das verdammte Reich der Eishexe Glorana. Ich fühle eine gewisse Verantwortung diesen aufrechten Recken gegenüber, waren es doch meine Taten in der Vergangenheit und meine Worte, die ich während langer Winterabende über das Geheimnis der Schwanenflügel verloren hatte, die sie veranlassten aufzubrechen. So suche ich nun Frauen und Männer, die die Reise in den ewigen Winter des Nordens nicht scheuen und Kunde vom Tod der Vermissten bringen oder gar – aber ich wage es nicht zu hoffen – die Lebenden heim geleiten. Was es an Wechseln für die Ausrüstung nötig hat, werde ich tragen, ebenso verspreche ich eine Entlohnung in Gold, die dem Wagemut, den Ihr und Eure Gefährten für dieses Vorhaben braucht, angemessen ist. Ich habe eine Liste der Verschollenen anfertigen und die Geschichte der Flügel zu Pergament bringen lassen, das mag den göttergefälligen Recken bei der Suche hilfreich sein. Ich hoffe, alsbald den Göttern gefällige Nachricht von Euch zu erhalten!

Die Zwölfe und Ifirn seien mit Euch!

*Es grüßt Euch
Gräfin Thesia von Ilmenstein,
Adelsmaraschallin des Bornlandes*

Den Brief finden Sie als Kopiervorlage im **Anhang** auf Seite 63.

Die Liste der Verschollenen

Erste Queste

*Aufbruch in Ilmenstein Ende des vergangenen Winters
Reisebeginn in Frisov Anfang Ingerimm*

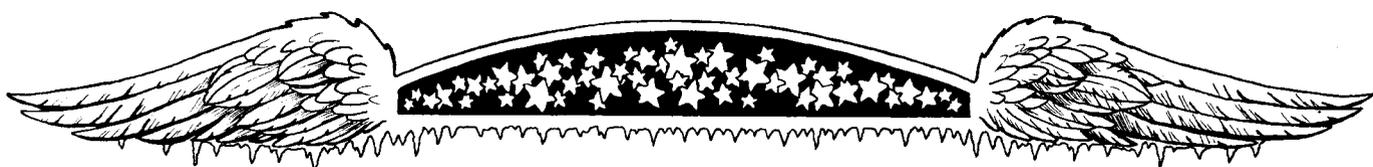
—Firnjan von Ebrin, 24, Bruder der Suschka, rothaarig, grünäugig, bärenhafter Ritter, Mitglied des Banners der Adlerschwinger

—Suschka von Ebrin, 23, Schwester des Firnjan, rothaarig, grünäugig, starke und gut aussehende Ritterin

—Luta von Bruk-Ilumfluss, 27, blond, grauäugig, schmal, Hofjägerin zu Ilmenstein

—Ulmew vom Iluminturm, 24, Siegel der Halle des Quecksilbers zu Festum, langhaarig blond, blauäugig

—Olja Ifirnsaar von Torsin, 22, weiße Locken, blauäugig, zierlich und groß, elfisches Blut



Zweite Queste

Aufbruch in Ilmenstein Mitte des vergangenen Winters

Reisebeginn in Frisov am 1. Praios

—*Frinjen von Bornstein, 29, dunkelblond, grauäugig, von Narben gezeichnet, Krieger, Veteran der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden*

—*Wulfen von Irberod, 19, hellblond, grünäugig, Narben von Bärenklauen über beiden Schultern*

—*Selwine von Hexenhuis, 30, braunhaarig, braunäugig, stark, aus dem Banner der Drachenschwingen*

—*Rachela, etwa 22, schwarzhaarig, braunäugig, Norbardin*

—*Olaske Firnskowje, 24, blond, blauäugig, Händler*

—*Firunmar aus Quelledunkel, etwa 25, Söldner, dunkelbraunhaarig, schwarzäugig, diverse Tätowierungen, insbesondere ein Löwenhaupt rechter Oberarm*

Auch diese beiden Listen finden Sie im **Anhang** auf Seite 63.

Stichpunkte zum Schicksal der oben Genannten (Meisterinformationen)

ERSTE QUESTE

● **Firnjan von Ebrin:** lebt noch; wurde von einem Elfen der Tränensucher vor dem Verhungern gerettet, gelangte mit der zweiten Expedition schließlich bis zu den Lichthütern und wurde durch die Feyra unweit des falschen Tempels als Objekt für Pardonas Experimente entführt.

● **Suschka von Ebrin:** lebt noch; wurde von der Wilden Jagd entführt, steht als lebende Eisstatue zur weiteren Verwendung in Gloranas Palast.

● **Luta von Bruk-Ilumsfluss:** untot; ein Opfer der Feyra auf den Bären-Inseln, geht dort als Geist um.

● **Ulmew vom Iluminturm:** tot; Akademiegebiet war Verwandlung von Unbelebtem, grau; brach durch die Eisdecke eines Sees und erfror, wurde in einer Grotte in der Grimmfrostöde durch seine Gefährten beigesetzt.

● **Olja Ifirnshaar von Torsin:** tot; wurde auf einer Nachtwache in der Grimmfrostöde von Schneelaurern angegriffen und getötet; ihre Überreste wurden nicht tief genug verscharrt und sind später von Tieren skelettiert und verstreut worden.

ZWEITE QUESTE

● **Frinjen von Bornstein:** tot, gelangte mit Firnjan von Ebrin und einer Firmelfe bis zum falschen Tempel der Ifirn, wo er durch einen Eiszauber der Feyra starb.

● **Wulfen von Irberod:** lebt, Ifirn-Erwählter, schlug einen dämonischen Angriff mit der Kraft der Göttin inmitten der Grimmfrostöde zurück, wurde jedoch zuvor so schwer verletzt, dass man ihn und die schwangere Selwine bei den Tränensuchern zurückließ, wo er, inzwischen genesen, noch verweilt.

● **Selwine von Hexenhuis:** lebt; wurde schwanger und zudem bei dem Angriff von zwei Nagrach-Daimoniden verletzt, bei den Tränensuchern zurückgelassen, gebar am 22. Tsa ihren und Frinjens Sohn Albin.

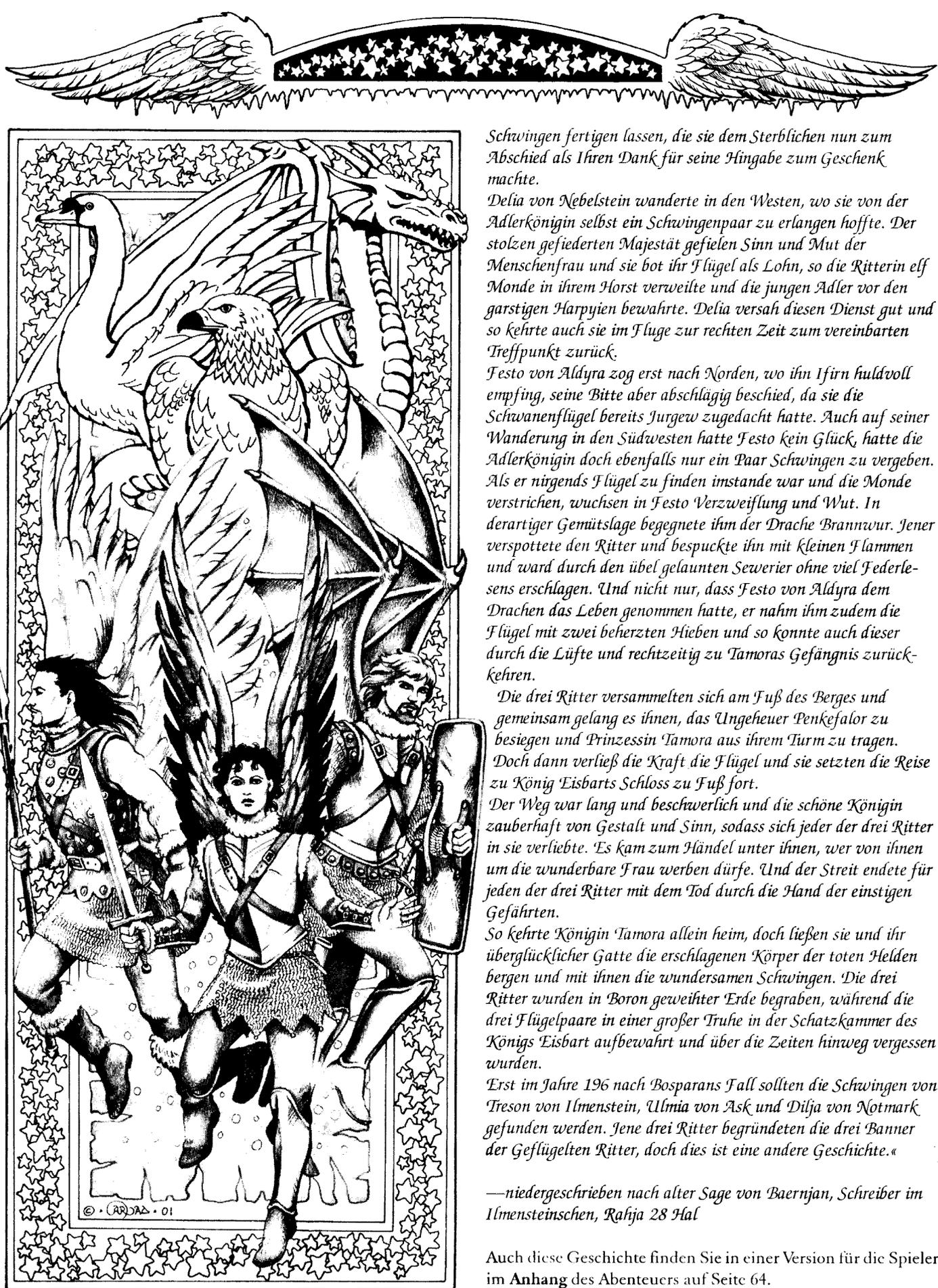
● **Rachela:** tot; die norbardische Hexe wurde bei der Verfolgung durch Feyra kurz vor dem Erreichen der Lichthüter schwer verletzt; versuchte trotz ihrer Verletzungen verzweifelt, Olaske magisch zu heilen, und starb dabei, ist an seiner Seite in den Totengrotten der Lichthüter beigesetzt.

● **Olaske Firnskowje:** tot; starb kämpfend bei der Verfolgung durch Feyra kurz vor dem Erreichen der Lichthüter, ist in ihren Totengrotten beigesetzt.

● **Firunmar aus Quelledunkel:** tot; wurde in einem Hinterhalt der Feyra auf den Bären-Inseln erschossen.

Die Geschichte von den drei Flügelpaaren

»Einst, vor sehr langer Zeit, lebt im Norden des Bornlandes ein Held, den man ob der Farbe seines Bartes nur den König Eisbart nannte. Um eine Gemahlin zu finden, die ihm an Schönheit und Heldenmut gleichkäme, reiste er weit durch die Welt. Er fand die Frau nach seinem Sinn im fernsten Süden der bekannten Welt in Gestalt der wunderhaften Prinzessin Tamora, der Tochter des Zauberherrschers Tarütuan. Eisbart entführte sie und in Liebe reichte die braunhäutige Zauberhafte ihm ihre Hand zum Bund. Tarütuan, erbost über die wenig angemessene Brautwerbung, beriet sich mit seinem Drachen Grubanor und gemeinsam machten sie sich auf die Reise, die Verschwundene zu suchen. Als sie sie fanden, gab der mächtige und grausame Grubanor dem unglücklichen Vater den Rat, zur Strafe das Unglück nun auch über die ungehorsame Tochter und den ungeliebten Schwiegersonn zu bringen. Er selbst wolle Tamora auf einen unbesteigbarem Gipfel in einen Turm gefangen setzen, auf dass Eisbart das Herz bräche. Als Belohnung verlangte er die erstgeborene Tochter des Königspaares. Tarütuan war einverstanden und so wurde es getan. Zudem schufen sie gemeinsam das fünfköpfige, flammenspeiende Ungeheuer Penkefalor, die unglückliche Frau zu bewachen. König Eisbart bot nun all seine Schätze demjenigen, der ihm seine Gattin zurückbrächte, allein gelang es keinem der Recken in sieben langen Jahren, den eisigen Berg zu besteigen oder gar das Ungeheuer zu bezwingen. Doch da kamen drei Ritter des Weges, die das Schicksal des Königspaares dauerte und allein ob des Unglücks der Liebenden die Queste zu wagen bereit waren. Auch sie scheiterten zunächst angesichts der steilen Hänge des Turmberges. Jedoch waren sie sich einig, nicht aufzugeben, sondern sich Flügel zu suchen und nach einem Götterlauf noch einmal gemeinsam die Befreiung der Tamora zu versuchen. Jurgew von Fedesund wanderte nach Norden, bis das Auge der lieblichen Ifirn ihn erblickte und die milde Tochter Firuns sich ob seiner schönen Gestalt und seines Haares, schwarz wie Jett, in ihn verliebte. Sie lud ihn zu sich und teilte mit ihm ihr Daunenbett. Von ihrer göttlichen Wärme in ewigem Eis gefangen, vergaß Jurgew gar sein Vorhaben, bis ihn sein ritterliches Pflichtbewusstsein kaum einen halben Mond vor dem Zeitpunkt des verabredeten Treffens an seine Aufgabe erinnerte. Ifirn, die Göttliche, hatte längst in Herz und Gedanken des Geliebten gelesen wie in einem offenen Buch und durch einen Alveranier nach dem Vorbild ihrer Kinder, der Silberschwäne, ein Paar



Schwinge fertigen lassen, die sie dem Sterblichen nun zum Abschied als Ihren Dank für seine Hingabe zum Geschenk machte.

Delia von Nebelstein wanderte in den Westen, wo sie von der Adlerkönigin selbst ein Schwingenpaar zu erlangen hoffte. Der stolzen gefiederten Majestät gefielen Sinn und Mut der Menschenfrau und sie bot ihr Flügel als Lohn, so die Ritterin elf Monde in ihrem Horst verweilte und die jungen Adler vor den garstigen Harpyien bewahrte. Delia versah diesen Dienst gut und so kehrte auch sie im Fluge zur rechten Zeit zum vereinbarten Treffpunkt zurück.

Festo von Aldyra zog erst nach Norden, wo ihn Ifirn huldvoll empfing, seine Bitte aber abschlägig beschied, da sie die Schwanenflügel bereits Jurgew zugedacht hatte. Auch auf seiner Wanderung in den Südwesten hatte Festo kein Glück, hatte die Adlerkönigin doch ebenfalls nur ein Paar Schwinge zu vergeben. Als er nirgends Flügel zu finden imstande war und die Monde verstrichen, wuchsen in Festo Verzweiflung und Wut. In derartiger Gemütslage begegnete ihm der Drache Brannwur. Jener verspottete den Ritter und bespuckte ihn mit kleinen Flammen und ward durch den übel gelaunten Sewerier ohne viel Federlesens erschlagen. Und nicht nur, dass Festo von Aldyra dem Drachen das Leben genommen hatte, er nahm ihm zudem die Flügel mit zwei beherzten Hieben und so konnte auch dieser durch die Lüfte und rechtzeitig zu Tamoras Gefängnis zurückkehren.

Die drei Ritter versammelten sich am Fuß des Berges und gemeinsam gelang es ihnen, das Ungeheuer Penkefalor zu besiegen und Prinzessin Tamora aus ihrem Turm zu tragen. Doch dann verließ die Kraft die Flügel und sie setzten die Reise zu König Eisbarts Schloss zu Fuß fort.

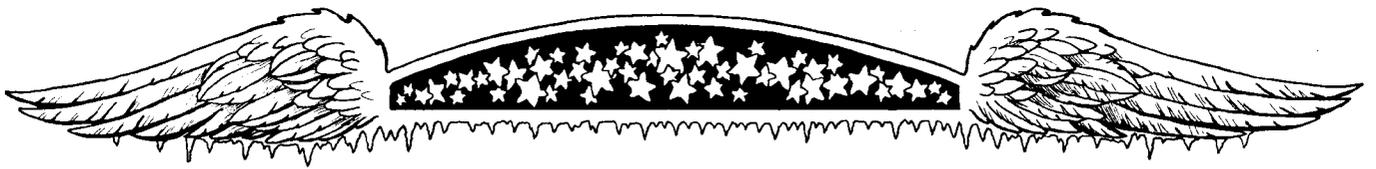
Der Weg war lang und beschwerlich und die schöne Königin zauberhaft von Gestalt und Sinn, sodass sich jeder der drei Ritter in sie verliebte. Es kam zum Händel unter ihnen, wer von ihnen um die wunderbare Frau werben dürfe. Und der Streit endete für jeden der drei Ritter mit dem Tod durch die Hand der einstigen Gefährten.

So kehrte Königin Tamora allein heim, doch ließen sie und ihr überglicklicher Gatte die erschlagenen Körper der toten Helden bergen und mit ihnen die wundersamen Schwinge. Die drei Ritter wurden in Boron geweihter Erde begraben, während die drei Flügelpaare in einer großer Truhe in der Schatzkammer des Königs Eisbart aufbewahrt und über die Zeiten hinweg vergessen wurden.

Erst im Jahre 196 nach Bosparans Fall sollten die Schwinge von Treson von Ilmenstein, Ulmia von Ask und Dilja von Notmark gefunden werden. Jene drei Ritter begründeten die drei Banner der Geflügelten Ritter, doch dies ist eine andere Geschichte.»

—niedergeschrieben nach alter Sage von Baernjan, Schreiber im Ilmensteinschen, Rahja 28 Hal

Auch diese Geschichte finden Sie in einer Version für die Spieler im Anhang des Abenteuers auf Seite 64.



Vor dem Aufbruch

Frisov

Ständige Einwohner: 50 (20 % Nivesen, 10 % Norbarden)

Tempel: Efferd-Schrein

Gasthof: Schänke Zum Windfang

Seit die Brecheisbucht ganzjährig vereist ist und damit Paavi per Schiff unerreichbar wurde, gewannen die Orte Frisov und Glyndhaven an der Bernsteinbucht für den Handel mit den Schätzen des Nordens, Pelze, Tran, Mammuton und Bernstein, sowie als Walfängerstützpunkt an Bedeutung. Das weiter westlich gelegene Glyndhaven mit dem Praioskloster Auridalur zählt nun etwa 500 Einwohner, Frisov im Winter 50 und im Sommer je nach ankernenden Walfängern ein Vielfaches hiervon. An der Ostseite der Mündung des Frisund gelegen, besteht die winzige Stadt aus etwa einem Dutzend Holzhäusern, einer Schänke und der kleinen, gemauerten Niederlassung des Handelshauses Irgjeloff.

Schänke Zum Windfang (Q5/P3/S6)

Der 'eingeborene' Wirt ist der Schulze von Frisov, **Welf Nattel**, der in dem kleinen, robust eingerichteten Raum nicht nur billigen Selbstgebrannten und teuren 'Import' ausschenkt und immer einen Kessel deftiger Suppe über dem Kochfeuer hängen hat, sondern über die lange Theke auch mit Jägerbedarf, Pelzen und nivesischen, manchmal auch elfischen Gegenständen handelt. Im niedrigen Schlafsaal über dem Schankraum hält er ein halbes Dutzend Strohmattzen für Übernachtungsgäste bereit. Der grauhaarige Welf ist etwa 40 Jahre alt, scheint gemütlich und leutselig. Allerdings ist er ebenso ein gewiefter Händler und Nordländer mit Herz und Seele, der nichts auf seine Heimat und schon gar nicht Frisov kommen lässt.

Sollte er die Helden mit der Suche beauftragen, hat Thesia von Ilmenstein ihn wegen seiner bekannten Prinzipientreue und seiner Kenntnisse über den eisigen Norden ausgewählt. Er ist derjenige, bei dem die Helden eine vernünftige Auswahl an Reiseutensilien finden können. Zudem kennt er bestimmt jemanden, der mit Informationen, Hundeschlitten oder anderem Gerät aushelfen kann – gegen ein entsprechendes Entgelt, versteht sich. Welf hat zwei Töchter: **Falkja**, die mit 20 Jahren ältere, ist eine dunkelhaarige halbnivesische Schönheit und für den Handel mit Pelzjägern und Elfen verantwortlich. Sie gibt sich zumeist unnahbar. **Neli** ist 15 Jahre alt, fröhlich, offen und neugierig. Auch in ihren Adern fließt zur Hälfte Nivesenblut.

Kontor Irgjeloff

Ursprünglich stammt die norbardische Sippe Irgjeloff aus Paavi, nun hat sich der größere Teil unter Jaguschek Irgjeloff in Glyndhaven und dessen Bruder **Mokosch Irgjeloff** mit Frau, zwei Kindern, Schwiegersohn und einem Kindeskind in Frisov niedergelassen. Mokosch besitzt das Monopol über den Hafenhandel

der kleinen Stadt. Die Sippe selbst handelt mit allem, womit man im Norden handeln kann. Übel meinende Stimmen sagen ihnen Geschäfte sowohl mit Glorana als auch den Feyra nach, wobei dies niemand gegenüber der stolzen und hier im Norden einflussreichen Familie laut aussprechen würde. Dass sie unter den Augen der Praioskirche trotz Kirchenverbot Bernstein schmuggelt, ist ein offenes Geheimnis und nimmt ihnen niemand übel – außer der Praiosgeweihtenschaft Glyndhavens. Zwischen Mokosch und dem Schulzen Nattel herrscht eine offene Rivalität, da dem norbardischen Händler das Wohl Frisovs im Gegensatz zu Nattel völlig gleichgültig ist.

Das Handwerk in Frisov

Die übrige Einwohnerschaft Frisovs besteht aus Fischern oder Walfängern, Jägern und Bernsteinsuchern. Ein Netz oder einen Stiefel flicken zu lassen, einen Hundeschlitten oder ein Boot zu kaufen bzw. mieten ist hier durchaus möglich. Auch einfache Neuanfertigungen sind, mit gehöriger Geduld, gegen klingende Münze oder Tauschwaren zu erhalten, egal, ob es sich um Kleidung, eine Bogen oder ein Ruder handelt. Handwerksmeister hingegen wird man in dem kleinen Ort vergebens suchen.

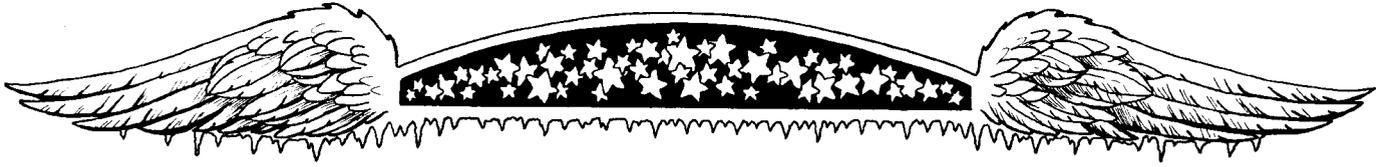
Die Götter in Frisov

Der einfache Efferdschrein wird von den ortsansässigen Seeleuten gepflegt und auch von den fremden Walfängern gut besucht. Einen Geweihten hingegen gibt es nicht. In mancher Hütte findet man einen kleinen Hausaltar für Firun, Ifirn oder Mokoscha, aber die nächsten Tempel stehen in Farlorn – dem Firun geweiht und etwa 75 Meilen Luftlinie entfernt am Blauen See – und Glyndhaven (170 Meilen Seeweg), wo es neben dem Haus des Praios auch einen Efferdtempel und eine Phex-Kapelle gibt. Frisov ist nicht eben der Mittelpunkt der Welt und manchmal scheint es wirklich, als hätten die Götter das Nest schlicht vergessen.

Informationsquellen in Frisov (Meisterinformationen)

Welf Nattel

Er hat beide bornländische Reisegruppen ausgerüstet und sich dabei bereits besorgt gefragt, wie diese hohen Herrschaften gegen die Gefahren des eisigen Nordens bestehen wollten. Er lässt wenig Zweifel daran, dass er die Verschollenen für tot hält. Welf lebt seit seiner Geburt hier im Norden und kennt nicht nur die Naturgewalten von Nordmeer, Frostöde und Eis, sondern auch etliche Sagen und Märchen der Gegend. Insbesondere kann er den Helden erzählen, dass das Ewige Eis nichts anderes sei als ein gigantisches Gefängnis, in das der Herr Firun den Namenlosen gesperrt hat. Der abergläubische Schulze führt jedes Unglück, das in dieser Gegend passiert, direkt oder



indirekt auf das Wirken dieser bösen Geister zurück (und wenn nicht, dann auf die Praioskirche oder die Irgjeloffs).

Die von Nattel vorgeschlagene Ausrüstung ist vollständig und brauchbar, auch seine Einschätzung der Qualität von mitgebrachten, gekauften oder geliehenen Hunde- oder Dachschlitten samt den dazugehörigen Tiere hat Hand und Fuß. Die Helden tun gut daran, Nattel in diesen Dingen zu vertrauen, selbst wenn es sie einiges an Gold kostet – zudem bezahlt die Gräfin und ihre Wechsel der Nordlandbank sind ohnehin nur für Nattel oder Irgjeloff von Wert.

Falkja Nattel

Die schöne Halbnivesin spricht nicht nur die Sprache der Firnelven und Nivesen, sondern kennt auch viele ihrer Eigenheiten, Gebräuche und Sagen und kann den Helden auch von manch grausamer Tat der Schergen Gloranas berichten. Im Gegensatz zu ihrem Vater sieht sie in der Eishexe die eigentliche Gefahr für den Norden und nicht in irgendwelchen bösen Geistern unter dem Eis. Von den Feyra weiß sie zwar, aber diese zeigten sich nicht in Frisov, sondern kämpften irgendwo weit weg gegen die Firnelven, so dass sie sich nie näher mit diesen beschäftigt habe.

Zudem hat sie aufgrund ihrer Ortskenntnis der westlichen Küstengebiete der Grimmfrostöde beide Expeditionen mit je einer selbstgezeichneten Karte ausgestattet und weiß, wo die Bornländer in das Innere der Öde vorstoßen wollten. Gegen bare Münze oder ein rares Tauschobjekt kann sie den Helden ebenso eine Karte fertigen. Die erste Expedition ist bei Steinhav, einem winzigen Handelsposten, dem *Nuran Fien* (Winter/Todesfluss) hinein in das Herz der Grimmfrostöde gefolgt. Die zweite Expedition, recht spät aufgebrochen, wollte den *Nuran Yeti* (Schneeschratfluss) hinauf reisen.

Falkja kennt zudem die Namen von gut einem halben Dutzend Firnelven, die in der Grimmfrostöde zu Hause sind und gelegentlich nach Frisov kommen, um Pelze einzutauschen. Früher waren es mehr und auch diese wenigen Übriggebliebenen hätten sich zumeist sehr verändert, seien wortkarger und noch fremder als zuvor geworden. Falkja kann zwischen Teliriyon und den Helden als Vermittlerin fungieren, so der Firnelf bereits in Frisov das erste Mal auf die Gruppe treffen sollte.

Die Sippe Irgjeloff

Wenn die Helden eine Schiffsreise benötigen, sollten sie sich an die norbardische Händlersippe wenden. Es stimmt, was die Gerüchte besagen, nämlich dass die Irgjeloffs mit fast allem handeln. Außerdem steht die Sippe in Glyndhaven nicht umsonst in dem Ruf, die gerissensten Diebe des Nordens hervorgebracht zu haben. Die Irgjeloffs handeln auch mit den Feyra – Mammuten, Bernstein und Gold gegen Stoffe, Gewürze, Hölzer und lebende Tiere. Allerdings laufen diese Geschäfte über menschliche Unterhändler und so glaubt die Sippe, hier oben im Norden Aventuriens irgendwelche geheime Vorposten des Neuen oder auch des Alten Reiches zu beliefern. Da

es solche Niederlassungen tatsächlich gibt, kann es noch eine ganze Weile dauern, bis die Norbarden ihren Irrtum bemerken. Aber was sie selbst nicht wissen, können sie den Helden gegenüber nicht zugeben ...

Teliriyon Kristallpfeil

Meisterinformationen:

Wenn sich unter Ihren Helden niemand befindet, der gewährleisten kann, dass die Gruppe nicht gleich im ersten Schneetreiben verloren geht und die erste Nacht bei Firunkälte lebend übersteht, sollten Sie den Firnelven Teliriyon bereits jetzt zu den Helden stoßen lassen, um sie zu begleiten. Eine Begegnung mit dem Elfen inmitten eisiger Einöde besitzt zwar deutlich mehr Dramatik und lässt mehr Raum für Rollenspiel, allerdings hat es wenig Sinn so lange zu warten, wenn absehbar ist, dass die doch nicht so eiserfahrenen Recken den von Ihnen vorgesehenen Treffpunkt gar nicht erreichen werden.

Gibt es unter Ihren Helden selbst einen Firnelfen, so können Sie diesem (auch trotz langer Abwesenheit) einen Bonus von +4 für alle Proben gestatten, die sich auf das Leben im Eis beziehen (*Wildnisleben, Wettervorhersage, Gefahreninstinkt* ...). Ist jenes Mitglied des Firnelfenvolkes so *badoc* wie unter Spielerelfen einer derart hohen Stufe üblich und ist es zudem seit Jahren nicht mehr zu Hause gewesen, so kann es von einem besonderen Reiz sein, wenn der Spielercharakter und Teliriyon dem gleichen Clan angehören. Liebt der betreffende Spieler tragische Romantik und führt einen männlichen Elfen, so können Sie auch gerne das Geschlecht Teliriyons ändern.

Bedenken Sie aber, dass Sie mit der Wahl des gleichen Clans die gesamte Verwandtschaft des Helden auf einen Schlag töten bzw. einem ungewissen Schicksal in Gloranas Eisfigurenkabinett ausliefern, was bei gutem Rollenspiel nach dem Abenteuer nicht einfach mit einem Schulterzucken abgetan werden kann! Im weiteren Verlauf finden Sie Hinweise auf das Verhalten Teliriyons gegenüber einem mit ihm blutsverwandten Helden.

Mehr zu Teliriyon finden Sie im **Anhang** auf Seite 54f.

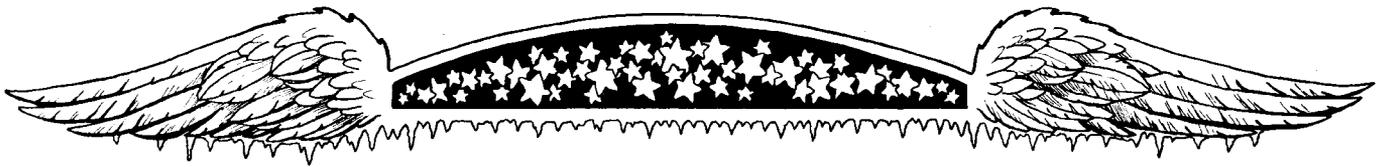
Teliriyons Begegnung mit den Helden in Frisov

Allgemeine Informationen:

Als ihr von eurem Gang durch Frisov in den *Windfang* zurückkehrt, verhandelt Falkja gerade mit einem Elfen. Er ist schlank, hochgewachsen und hat schneeweißes Haar, das glatt über seine helle, pelzgefütterte Lederkleidung fällt. Auf den Fellborten liegen noch zarte Ifirnssterne, ebenso auf dem kleinen Bündel Pelze, die er auf dem Verkaufstisch ausgerollt hat. Falkja bemerkt euch und lächelt euch zu.

“Firun zum Gruß!”, sagt sie. “Ich möchte Euch mit einem Freund bekannt machen. Das ist Teliriyon aus der Grimmfrostöde.”

Der Elf wendet sich um und mustert euch aus silbern schimmernden, grauen Augen. Dann nickt er. “*Sanya bha, telor. Feydha Teliriyon Sihlayan*”, begrüßte er euch mit singender Stimme. Und



er fügt in einem verständlichen, wenn auch ungewohnt weichem Garethi hinzu: "Man nennt mich Teliriyon Kristallpfeil." "Er hat fast den gleichen Weg wie ihr", erklärt Falkja. "Ich habe ihn gefragt, ob er euch begleiten würde." Wieder nickt der Elf, ohne euch aus den Augen zu lassen. "Unser Weg möge der gleiche sein", sagt er ruhig.

Meisterinformationen:

Viel mehr gibt es für Teliriyon dazu nicht zu sagen. Einem Kreuzverhör der Helden wird er sich nicht unterwerfen, aber auch der geselligen Runde am Abend wird er fern bleiben. Wenn die Helden ihn bitten, ihre Ausrüstung durchzusehen, wird er das allerdings mit aller Sorgfalt tun. Mit knappen Worten sortiert er Unnötiges aus und weist auf die Dinge hin, die die Helden aus seiner Sicht vergessenes haben – hierzu gehören auch kleine schwarze Gegenstände (die Elfen bevorzugen Obsidian-Amulette, aber auch Lumpenbündel und angekohlte Holzscheite können ähnliche Dienste leisten), mit denen man im Fall des Falles einen Frostwurm ablenken kann. Der Firnelv verlangt nichts für seine Begleitung. Wenn jemand ihm ein Geschenk anbietet, wird er dies jedoch annehmen und ein Fell als Gegengeschenk darbieten. Falkja kann zu Teliriyon wenig sagen. Sie vermutet nur, dass es dem Clan des Elfen nicht gut gehen kann, da Teliriyon nur noch sehr selten zum Tauschhandel nach Frisov kommt. Sie habe ihn als Mädchen einige Male bis Steinhav begleitet und ist davon überzeugt, dass man ihm vertrauen kann.

Was sollten die Helden mit sich führen?

Meisterinformationen:

- Kleidung der eisigen Witterung entsprechend, *Anauraks* seien ihnen im wortwörtlichen Sinn wärmstens empfohlen sowie pelzgefüttertes Schuh- und Handschuhwerk.
- für je zwei bis drei Helden einen Hundeschlitten mit mindestens acht Firnläufern.
- Feuerholz zum Kochen.
- Decken, besser einen nivesischen Schlafsack je Reisenden, und je einen Satz Kleidung zum Wechseln.
- Proviant, für jeden Menschen und jeden Hund oder Dachs für etliche Wochen – auf ihr Jagdglück sollten sich die Helden nicht allzu sehr verlassen.
- Empfehlenswert sind: Schneeschuhe, 'Schneebrillen', Fett, Sicherungsseile, Taststöcke, eine Eisaxt, Angelseile und -haken, Südweiser, Zunderkästchen, Pfanne und Kochtopf, Becher, Schalen, Jagdmesser, Verbandmaterial.
- Nützlich sind: jegliche Kräuter oder Salben gegen Verwundungen und Erfrierungen sowie Erschöpfung (die meisten Tränke gefrieren trotz hohen Alkoholgehaltes bei den herr-

schenden Temperaturen), Teekräuter, Gewürze und Gastgeschenke für die Firnelven, Fernrohr, Skier (so ein Held damit umgehen kann), das notwendigste Werkzeug und Material, um einen Hundeschlitten oder Kleidung zu reparieren, Rucksäcke, Waffen (hierbei Bögen und eine gute Anzahl an Pfeilen), eine Tranlampe und Tran.

Rechnen Sie es nicht nach, es sind unglaubliche Mengen – gehen Sie einfach davon aus, dass mit reichlich Proviant für etwa einen Monat, Feuerholz und Ersatzkleidung der Stauraum auf den Schlitten zu Anfang gerade ausreicht! Wenn jeweils ein Held auf dem Schlitten stehend mitfährt und ansonsten alle zu Fuß gehen, versteht sich. Zurücklassen sollten die Helden alle Tiere, die nicht im höchsten Norden heimisch sind (auch I Hunde, Paaviponys und Vertraute!), Gold, flüssige Tinte, Metallrüstungen, zerbrechliche mechanische Dinge oder Kunstgegenstände, Zelte und ähnliches mehr.

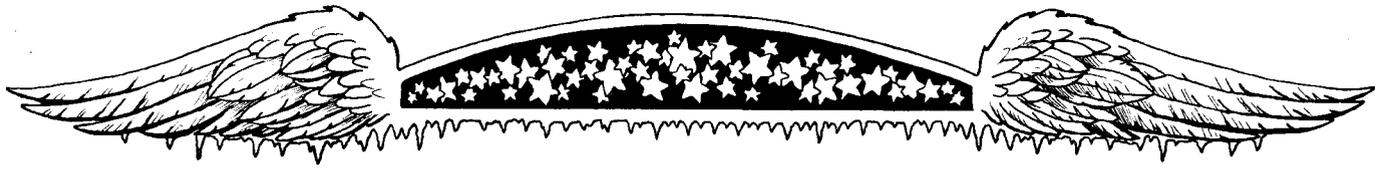
Die erste Etappe bis zum Rand der Grimmfrostöde

Meisterinformationen:

Nachdem die Helden die wenigen verfügbaren Informationen über die Vermissten eingeholt haben, die Karte besitzen und ihre Ausrüstung komplettiert haben, gibt es je nach Jahreszeit mehrere Möglichkeiten: Sie können zum einen zu Land um die südöstliche Spitze der Bernsteinbucht herum nach Steinhav reisen (etwa 150 Meilen). Allerdings liegt im Sommer zu wenig Schnee, um gut mit den Hundeschlitten vorwärts zu kommen, wohingegen die Jagd aufgrund eines durchaus für nordische Verhältnisse reichhaltigen Tierbestandes leicht fallen sollte. Die Küstenregionen sind außerdem deutlich freundlicher und belebter als das Landesinnere. Oder die Helden nehmen zum anderen den kürzeren und schnelleren Weg per Schiff über die Bucht. Von dort können sie entweder den Nuran Fien in die Grimmfrostöde folgen oder weiter die Küste entlang oder über das Meer reisen und schließlich dem Nuran Yeti folgen (160 Meilen Luftlinie weiter im NNO). Zu Schiff nach Steinhav und von dort den Nuran Fien hinauf ist für eine Suche am geschicktesten. Geht es um einen schnellen Vorstoß in die Grimmfrostöde, wäre der Weg zu Wasser bis zur Mündung des Nuran Yeti vorzuziehen. Wollen die Helden auf einer eventuellen zweiten Reise die Grimmfrostöde umgehen, ist der direkte Weg per Schiff bis zu den Bären-Inseln oder zum Packeisrand anzuraten.

Für das Abenteuer ist es allerdings relativ unerheblich, welches Flusstal die Helden schlussendlich zum Vordringen in die Grimmfrostöde wählen – die Toten könnten sie auch noch auf der Heimreise finden.





Die Grimmfrostöde

Einleitung (Meisterinformationen)

Im ersten Reiseabschnitt sollen Sie den Helden vor Augen führen, wie weit und einsam, aber auch wie vielfältig in seinen Gefahren der eisige Norden ist. Hier werden die Recken die Spuren der Bornländer aufnehmen und bestürzt feststellen, wie rasch damals die ersten der Vermissten zu Tode gekommen sind. Außerdem werden sich die Helden selbst innerhalb kurzer Zeit zwischen den feindlichen Mächten im Norden und Südosten wiederfinden. Bei den Firnelfen der Grimmfrostöde wird den Recken zudem das Schicksal vor Augen geführt, das diesem Volk durch Borbarads Wiederkehr zuteil geworden ist, nämlich nun gegen zwei Feinde bestehen zu müssen, die beide danach trachten, ihre Welt und sie selbst zu vernichten.

Die Grimmfrostöde ist so groß, dass die Helden, auf welchem Weg auch immer, etwa 300 Meilen Luftlinie reisen müssen, was etwa das Doppelte an tatsächlicher Wegstrecke bedeutet. Bei einer durchschnittlichen Reisegeschwindigkeit von – günstigen-

falls – 25 Meilen am Tag werden die Helden mit etwa drei bis vier Wochen reiner Reisezeit zu rechnen haben. Sie werden länger brauchen. Wie lange tatsächlich, hängt von Glück und Missgeschick ab, vom Wohlwollen der Götter, der Garstigkeit der Feinde und nicht zuletzt von den Ideen der Helden selbst und wie viele Umwege sie auf ihrer Suche beschreiten. Lassen Sie sich und ihnen Zeit! Die Überquerung der Brecheisbucht ist kurz nach den Namenlosen Tagen Anfang Praios am einfachsten zu bewerkstelligen.

In diesem Kapitel werden die Natur der Grimmfrostöde, die Mächtegruppierungen und die Spuren der beiden vorangegangenen Expeditionen beschrieben. Auch den Firnelfen der Grimmfrostöde sind einige Abschnitte gewidmet.

Allgemeine Hinweise zum Reisen im Norden mit Regeln zur Fortbewegung finden Sie in den **Anhängen** des Abenteurers (ab Seite 54), ebenso die Werte und manch weitere Information zu Meisterfiguren sowie die Kampfwerte der Kreaturen.

Die Natur der Grimmfrostöde

Tödliche Feinde

Meisterinformationen:

Tödliche Feinde in der Grimmfrostöde sind die Kälte, der Mangel an Jagdwild, Lawinen aus Schnee oder Stein, Gletscherspalten, Schneetreiben und Schneestürme, Nebelzüge, Schneblindheit und Wundbrand, Firunsbär und im Sommer vielleicht sogar einmal ein Rudel Rauhwölfe. Allerdings drohen ebenso Erdbeben, Vulkanausbrüche, dünne, trügerische Eisdecken auf wärmeren Wasserflächen und Schlammstürze. Diese sammeln sich, durch einen unter dem Eis unruhig schlafenden Vulkan erwärmt, unter den Gletschern. Sie sind eine Mischung aus geschmolzenem Eis, Vulkangestein und Erde und sie bahnen sich langsam und unaufhaltsam einen Weg durch das Eis.

Eine solche Lawine ist unglaublich viel größer als eine Schneelawine und durch ihre Unvorhersehbarkeit und größere Schnelligkeit auf ihrem Weg ins Tal weitaus tödlicher als ein Vulkanausbruch. Solch ein Naturschauspiel sollten Sie Ihre Helden nur in deutlicher Entfernung miterleben lassen!

Und die Recken sollten dann ruhig den Eindruck bekommen, dass hier Ingerimm und Firun gemeinsam am Werk waren – vielleicht sogar, um die Helden vor etwaigen Verfolgern zu bewahren ...

Die vorherrschende Winde sind im einzelnen: *Firunsatem* (eiskalt, häufig); *Nuianna* (neblig, selten im Inneren der Öde, allerdings ist ähnliches Wetter auch in Form von Nebeltälern durch vulkanische Aktivität anzutreffen); *Blizzard* (grimmfrostig, sehr selten).

Adeptus major Ulmew von Iluminturm, ein Opfer der Kälte

Allgemeine Informationen:

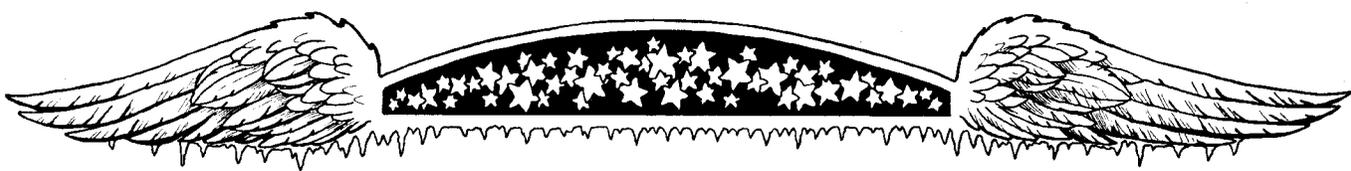
In der Grotte steht ein Mensch, regungslos. Er blickt euch entgegen. Schnee hat sich bis über seine Knie hinauf aufgetürmt, so als stände der Bursche dort schon seit Tagen.

Als ihr ihn erreicht, erkennt ihr, dass es sich um einen Mann in vornehmer bornländischer Pelzkleidung handelt. Doch die hat ihm offenbar nichts genützt, denn er ist tot und steif gefroren. Seine Kleidung, sein langes blondes Haar, der Magierstab sind mit winzigen Schneekristallen überpudert. Selbst seine offenen, blauen Augen sind von einer feinen Schicht glitzernder Kristalle überzogen, die ihnen ein lebendiges Funkeln verleihen. Der Beschreibung nach habt ihr Ulmew von Iluminturm gefunden.

Meisterinformationen:

Wo die Grabgrotte des Bornländers liegt, entnehmen Sie bitte der Karte von Seite 62. Die Helden können den toten Magier zufällig finden. Waren sie vorher bei den Tränensuchern und haben dort entsprechende Informationen eingeholt, wissen sie, wo sich Ulmews letzte Ruhestätte befindet und können diese gezielt aufsuchen.

Ulmew erfror, nachdem er in dichtem Schneetreiben durch die Eisdecke eines kleinen, warmen Sees gebrochen war. Trotz aller Bemühungen seiner Gefährten kam jede Hilfe zu spät – sein an die Strapazen dieser Reise nicht gewöhntes Herz setzte aus. Ulmew bat, auf diese Art beigesetzt zu werden, und was immer er sich auch davon versprach, bisher hat ihn jeden-



falls kein Tier angerührt. Er steht dort so, wie er seinen letzten Atemzug tat.

Der natürliche Freund

Meisterinformationen:

Die Natur zeigt ihre freundliche Seite – zumindest während der drei Sommermonde – in dem herrlichen Anblick in der Sonne glitzernder, reißender Wildflüsse und den darin lebenden Fischen, zumeist Lachsen, aber auch Frostforellen. Auf kahlem Stein wachsen zähe Flechten und Moose, aus denen im Rahja winzige Blüten in zarten Farben sprießen, Nahrung der kleinen Schneehasen. In unberührten Schneetälern mit vereinzelt Hainwäldern aus niedrigem Nadelwuchs ist das Vorankommen mit Hundeschlitten und Skiern eine Freude und die grandiosen Gletscher und majestätischen Bergmassive werden die Helden die Nähe Firuns spüren lassen. Die Tage sind hier spürbar länger, die Nächte deutlich kürzer als im Bornland, ja, sogar als in Frisov. Nach Einbruch der Dämmerung zeigt sich ein wunderbarer Sternenhimmel und manchmal auch zauberhafte Nordlichter.

Die Nordlichter

»Wie die Geweihten sagen, ist das Nordlicht Ifirns Segen, dessen regenbogenfarbenen Bänder und Flammen die Gläubigen wärmen und auf den Weg in Firuns Jagdgründe führen. Legenden 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 aventurierischer Atlas; Auflage Kuslik, 11 Hal

Meisterinformationen:

Sicher gibt es ebenso viele Deutungen der farbenprächtigen Himmelserscheinungen, wie es Völker im Norden gibt. In diesem Abenteuer dürfen Sie sich der Nordlichter bedienen, um den Helden den Eindruck zu vermitteln, dass jemand ihren Weg beobachtet und aus weiter Ferne ab und zu einen Wink zu geben bereit ist, damit sie ihr Ziel auch erreichen. Lassen Sie es offen, ob es Ifirn selbst oder die Silberschwäne oder einfach der Zufall ist, der ein leuchtendes Licht über der günstigsten Passhöhe zaubert bzw. just in dem Augenblick aufblitzen lässt, als ein Drache Pardonas über den Nachthimmel gleitet. Setzen Sie aber die Nordlichter zunächst bitte behutsam und nicht zu oft ein. Die prächtigsten und längsten sollten erst über der Klirrfrostöde ihren Himmelstanz vorführen!

Um die Helden nicht allzu sehr auf den Mythos der Silberschwäne festzulegen, im Folgenden nicht nur diese, sondern auch die Erklärung eines Firnelbens, was dort am Himmel zu sehen ist:

Die Nordlichter und die vier Silberschwäne in der menschlichen Sagenwelt

● Langsame, stille Bänder und Fahnen folgen Aidari, der Toch-

ter Swafnirs, und erhellen Schicksal und Weg, bedeuten Beständigkeit und Treue.

● Schnelle, oft wie eine verlöschende Flamme oder über den Himmel wie ein Vogelschwarm auseinanderstiebende Lichter erweckt Lidari, die Tochter des Fuchskönigs Rajok, Zeichen der Sehnsucht, der Ferne und des flüchtigen Augenblicks.

● Einzelne Lichtlanzen, aufschießend, zeugen von Yidari, der Tochter des Himmelsadlers Iyi, die Traum und Ziel vor Augen hat und die Jagd danach.

● Lebhaft rote Lichter, häufig tief über dem Horizont wie der Widerschein eines gigantischen Feuers, zeugen von Nidari, einer Tochter des obersten Himmelswolfes Gorfang und damit Liskas dunkler Schwester, und stehen für Strafe, Zorn und Untergang.

Die Nordlichter in firnelischem Verständnis

»Die Lichter des Himmels schreiben hoch im Norden, sichtbar für jeden, der versteht, über das nächtliche Firmament, was war, was ist und was sein wird. Doch du kannst sie nicht lesen wie die Schrift auf einem Pergament. Du musst sie sehen und die strahlende, sich bewegende Schönheit und ihre unhörbaren Klänge in deinem Herzen bergen. Du musst davon träumen, um zu spüren, was die Lichter dir sagen. Und weil jedes Wesen anders ist, gibt es nicht nur einen Traum, sondern viele. Und jeder davon ist wahr.«

—Teliriya Mandrayar von den Himmelslichtern, neuzeitlich

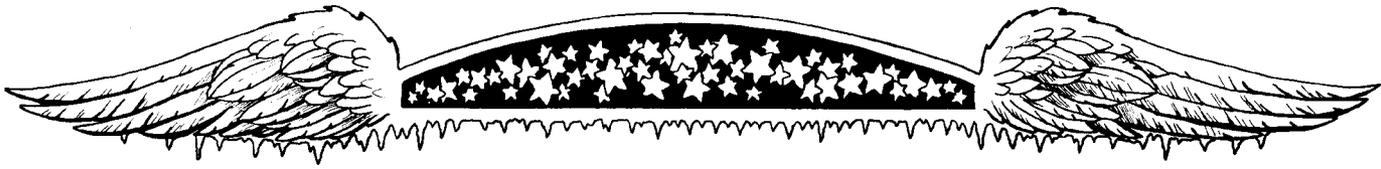
Warme Täler und Tsa-Oasen in ewigen Eis

Allgemeine Informationen:

Der Nebel macht jegliche Orientierung beinahe unmöglich. Als ihr jedoch über den Kamm eines weiteren Hügels gestiegen seid, traut ihr euren Augen nicht. Wie bei allen Zwölfen kommt ein Dschungel in diese Eisödnis?!

Meisterinformationen:

Durch die vulkanische Tätigkeit gibt es vereinzelt Täler, die durch heiße Quellen ein deutlich wärmeres Klima aufweisen und so günstig liegen, dass selbst in harten Wintern die Pflanzenwelt überleben kann. Hier finden sich niedrige Nadelwäldchen, Moose, kleine Beerenpflanzen und Frühlingsblumen. Diese Täler sind eine wahre Erholung für jeden durch tagelangen Marsch durch weiße Öde erschöpften Helden. Abgesehen davon gibt es dort Eismarder, Pfeifhasen und selten auch einmal eine kleine Mammutherde, sodass auch dem leeren Vorratsbeutel geholfen werden kann. Allerdings ist die Wahrscheinlichkeit, hier auf Gloranas Schergen zu treffen, deutlich höher als abseits solcher lebensspendender Flecken. Die oben beschriebenen Täler sind natürlichen Ursprungs, wohingegen eine Tsa-Oase ein Wunder ist. Hier wächst direkt aus dem Eis eine Pflanzenwelt wie in einem südlichen Dschungel, dazu findet man eine Vielfalt an Tieren. Niemals hat man solch eine Oase an einem Ort ein zweites Mal gefunden, auch sind die Gelehrten sich nicht sicher, ob es sich tatsächlich um



ein göttliches Wunder, den Durchbruch zu einer Globule oder eine Halluzination handelt, denn obwohl sich die Berichte der Reisenden doch erstaunlich ähneln, ist es noch nie gelungen, eine Pflanze oder ein Tiere lebend aus der Oase mitzunehmen. Sie seien zu Eis erstarrt und schließlich unter der südlichen Praiswärme geschmolzen. Den Kräutern in der Oase sagt man eine starke Heilwirkung nach, selbst gegen die grauenhaftesten Krankheiten.

Eine Tsa-Oase ist die Lebensrettung in letzter Sekunde – und sie ist seltener als ein Firnel, der sich eines verletzten Helden annimmt. Sehen Sie in ihr tatsächlich ein göttliches Wunder, dass sich die Helden verdient haben müssen und dass ihnen nur in allerhöchster Not zuteil wird (nicht mehr als einmal in diesem Abenteuer). Den Ort ihres Erscheinens mögen Sie selbst festlegen – ob in der Grimmfrostöde oder der Klirrfrostwüste ist egal, denn dieses Wunder unterliegt weder zeitlichen noch örtlichen Schranken.

Sonderbare Geschöpfe (Meisterinformationen)

Meisterinformationen:

Frostwurm (nicht zu verwechseln mit dem Gletscherwurm!)

Eine kleinere Drachenart, die kein heißes, sondern kaltes Blut besitzt. Der Alte Drache Pyrdacor soll die Frostwürmer für die Suche nach dem verschollenen ersten Schwarzen Auge geschaffen haben. Sie sind minder intelligent, aber nichtsdestotrotz magiebegabt und können durch ihre hartnäckige Neugier, ihre Zauber aus dem elementaren Kanon der Eismagie und die Unverletzbarkeit durch Kälte gefährlich werden, auch wenn sie gegenüber Feuer- und Humuszauberei äußerst empfindlich sind. Ihre Gier gilt allem Schwarzen – sei es nun ein herabgebrannter Fackelstumpf, ein Lederhelm oder ein Onyxamulett, weshalb die Firnelfen bereits ihren Neugeborenen ein Amulett, zumeist in Form eines Schwarzen Auges, schenken.

Frostwurm

verschieden schattiertes Weiß, etwa 6 Schritt lang, meist flugfähig, im allgemeinen nicht sprachbegabt

MU 25 KL 7 IN 8 CH 12 FF 6 GE 13 KK 30
AT 13 PA 10 LE 100 RS 7 TP 1W+8 (Gebiss)
GS 15/8 AU 70 MR 13

Der Frostwurm Schirr'Zach hat seinen Hort im Südwesten der Grimmfrostöde, den Gerüchten nach in einem Tal irgendwo zwischen dem Blauem See und dem Nuran Fien. Er ist mit 10 Schritt Länge und annähernd menschlicher Intelligenz sowie seiner Vorliebe für zweibeinige Eisstatuen und der Fähigkeit, diese gerade auch aus lebendigen Abenteurern mittels seiner Elementarmagie zu erschaffen, ein nicht zu unterschätzender Gegner, der den Helden aber in diesem Abenteuer kaum über den Weg laufen wird. Aber wenn sich die Helden zum Vorstoß nach Glorania entschließen, um gefangene Gefährten zu befreien, mag ihnen Schirr'Zach begegnen, denn der Drache neidet Glorana ihre "viel schönere Statuensammlung".

Belebte Elemente

Eiselementare und gerade auch mit eigenwilligem Leben erfüllte kleine Schneewirbel sind in der Grimmfrostöde und der Klirrfrostwüste keine Seltenheit. Hier können Sie jegliche Spielart elementarer Eiswesen auftauchen lassen.

Es kommt in vulkanisch aktiven Gegenden durchaus auch zur spontanen Bildung von *Feuerelementaren* – ein auffallend häufiges Vorkommen kann hier die Helden vor einem nahenden Vulkanausbruch warnen.

Nagrachs dämonische Gewalten – Das Eis unter Gloranas Herrschaft

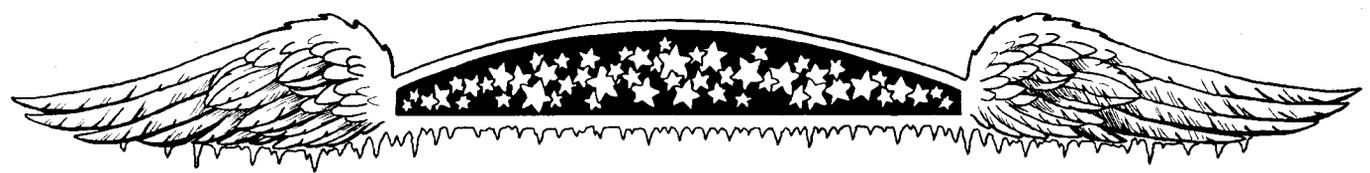
Meisterinformationen:

Die Helden werden sich auf ihrer Reise durch die nordwestliche Grimmfrostöde noch abseits der Stammgebiete der Heptarchin Glorana bewegen. Allerdings gibt es keine feste Grenze in der Öde, sodass etliche Gefolgsleute und Kreaturen der Eishexe auch außerhalb ihres Reiches der Expedition in die Queer kommen können; Trupps auf der Suche nach Theriak stoßen zuweilen weit in die Grimmfrostöde vor; Nagrachs Jagd findet dort Opfer unter den Firnelfen und Walfängern und einige Fjarninger-Sippen haben dort einen neue Heimat gefunden. Um die Förderstellen des wertvollen Theriaks, des Lebenselixiers Sumus, entbrennen am Rand der Grimmfrostöde zwischen Glorana, Pardona und der Dämonenwölfin Kyrjaka immer wieder blutige Kämpfe. Bei der Größe des Landes müssen sich die Helden allerdings nicht zwangsläufig Nagrachs eisigem Verderben erwehren – solange sie nicht Glorana selbst auf sich aufmerksam machen, wird ihnen aus Glorania niemand größere Beachtung schenken.

Yash'Oreel-Eisnadeln

In der nördlichen und mittleren Grimmfrostöde werden die Helden nur verlassene Abbauplätze mit den Überresten der gigantischen und dämonischen Kräften angetriebenen rotierenden Eisnadeln finden. Nur die wenigsten stehen noch aufrecht und bohren sich unter grausamem Gewinsel und Kreischen in die Erde. Der stete Widerstand der Firnelfen und die regelmäßigen Überfälle der Kreaturen Pardonas haben die Prospektoren Gloranas zunächst in südlichere Gefilde vertrieben, wo es deutlich leichter zu erreichende und damit einfacher zu verteidigende Abbaustellen gibt. Lohnender wären allerdings viele Orte in den vulkanisch aktiven Gegenden der Grimmfrostöde, weshalb der Rückzug von dort sicher nicht von Dauer sein dürfte und zudem immer mindestens eine Gruppe Prospektoren unter dem Schutz einiger Fjarninger in Zukunft lohnende Fundstätten kartographieren.

Für die Helden stellen die Nadeln insofern eine Gefahr dar, als dass jede sich noch drehende Nadel bei längst erschöpftem Theriak-Vorkommen der Umgebung und jedem Lebewesen Lebensenergie entzieht. Auch in weiterer Entfernung sind ein ruhiger Schlaf und damit eine Regeneration nicht möglich. Abgesehen davon zerspringen die Nadeln irgendwann auf-



grund der enormen Scherkräfte schließlich doch und lösen dabei einen Hagel tödlich scharfer Eisgeschosse aus. Die Zerstörung einer Eisnadel ist daher zwar ein göttergefälliges, aber auch ein sehr gefährliches Vorhaben.

'Eisbarbaren': Die Fjarninger der Grimmfrostöde

Einige Sippen dieses hünenhaften Menschenschlages aus den Nebelzinnen wurden durch Abgesandte Gloranas gezielt zu einem düsteren Bild ihres Gottes Frunu bekehrt, in dem der Kundige unschwer den Erzdämonen Nagrach erkennen kann. Diese Sippen siedelten sich im Ehernen Schwert und in der Grimmfrostöde an, leben dort ein von blutigen Herausforderungen und Überfällen geprägtes Leben. Die Sippen hausen zumeist in unzugänglichen Höhlen in geschützten Flusstälern der südlichen Grimmfrostöde und liegen damit weit abseits der bisherigen Reiserouten der Expeditionen. Sie stellen ihrer Königin Pardona als Tribut aber die Krieger für ihre Leibwache: gefürchtete, herausragende Kämpfer des Nordens, denen die Helden möglicherweise begegnen werden.

Eisbarbaren-Leibwächter der 11. Stufe

Größe: über 2 Schritt **Haarfarbe:** meist weiß, blond oder rot

Augenfarbe: grau, grün oder blau

MU 16 KL 10 IN 12 CH 13 FF 11 GE 15 KK 17

AG 6 HA 2 RA 1 TA 2 NG 5 GG 2 JZ 6

AT 17 PA 14 (diverse Äxte, selten Barbarenschwert)

LE 70 RS 3 MR 0

Die Barbaren kennen sich im Eis bestens aus und verstehen es, die natürlichen Gegebenheiten zu ihrem Vorteil zu nutzen. Zudem sind nicht wenige der Eisbarbaren in Gloranas Diensten zumindest im ersten Kreis der Verdammnis Nagrachs, viele sind daher besonders unempfindlich gegen Kälte und selbst gegen Schneestürme gefeit.

Schneelaurer

Weißpelzige, blutgierige Raubtiere, unerbittliche Jäger, die zumeist aus dem Hinterhalt angreifen und nicht mehr von ihrer Beute lassen. Die Nordlandgelehrten sind nun der Überzeugung, dass es sich bei ihnen um früh entstandene Daimonide handelt. Glorana soll einige von ihnen wie Haustiere halten; einer ihrer Schlitten wird gar von einem Gespann aus dreizehn dieser gefährlichen Bestien gezogen – beides hat man auch bereits von einigen ihrer unerschrockensten Gefolgsleute berichtet.

Schneelaurer

Größe: 1 Schritt **Gewicht:** 20 Stein

MU 12* LE 20* AT 12 PA 5 RS 2 TP 1W*

GS 8 AU 20 MR 12 GW 6

*) Für jeden verlorenen LP erhöhen sich MU und TP um einen Punkt.

Nagrachs Hauch (Erzdämonische Präsenz)

Es heißt, dass bisweilen Nagrachs Hauch über die endlosen, vereisten Öden fährt: ein verfluchter, niederhöllisch kalter Wind aus dem Schlund des Erzdämonen selbst ...

Mit diesem unnatürlichen Phänomen können Sie insbesondere Nagrachpaktierer, die Wilde Jagd und einst von Glorana verwüstete und geschändete Orte ankündigen. Würfeln Sie in diesem Fall mit einem W20:

1 – 9 Ein kalter Hauch führt durch alle Betroffenen. Sonst geschieht den Göttern sei Dank – noch – nichts.

10 – 11 Die Temperatur fällt plötzlich für 2W6 SR auf Grimmfrostkälte.

12 – 13 Die Temperatur fällt plötzlich für W6 SR auf Namenlose Temperaturen.

14 – 15 Die Temperatur fällt plötzlich und für W6 KR auf Niederhöllische Temperatur.

16 – 17 Alle Wesen im Wirkungsbereich werden von einem CORPOFRIGO-ähnlichen Effekt betroffen, der nur mit einer bestandenen MR-Probe abgewehrt werden kann.

18 – 19 Alle Tiere, denen eine MR-Probe misslingt, werden für 5W6 SR von Nagrachs-Wahnsinn ergriffen, sind wild, beißwütig und kaum einzuschüchtern.

20 Alle Wesen, denen eine MR-Probe –5 misslingt, werden vom sogenannten Schneepilz befallen, der sie langsam aber sicher in *Kalter Wanderer* verwandelt.

Kalter Wanderer (Zauberkeatur)

Das Endergebnis einer schleichenden Verwandlung, die jedes lebende Wesen befallen kann. Die Opfer erblinden langsam und werden wahnsinnig. Die Verwandlung beginnt mit grünlich-weißem, kristallinem Ausschlag, der sich über dem gesamten Körper ausbreitet. Die Körperwärme sinkt allmählich, bis schließlich eine ghaulähnliche, völlig kälteunempfindliche Kreatur entstanden ist, die in steter Suche nach Wärme zum gefühllosen Jäger wird.

Kalter Wanderer

MU 22 LE 40+2W6 AT 9* PA 9 RS 3

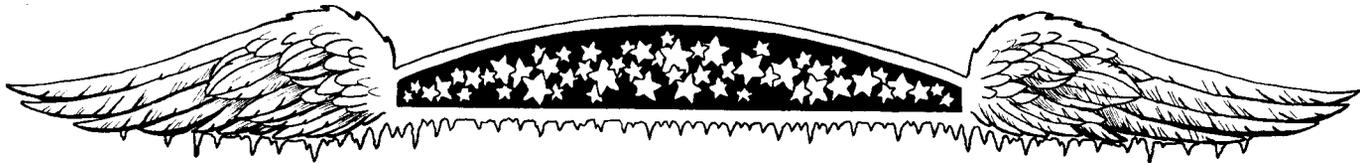
TP 1W+4 (Klauen)/2W+2 (Biss)

GS GST 2 AU 200 MR 18 GW 12

*) Fällt beim AT-Wurf eine 1, so ist dem Kalten Wanderer nicht nur ein Gezielter Angriff gelungen, er hat auch möglicherweise (bei 5–6 auf W6) die schleichende Krankheit übertragen ...

Daimonide Tiere (am Beispiel der Firnyaks)

Wenn schon normale Tiere nach der Berührung mit Nagrachs Hauch für jeden durch ihre blinde Aggressivität eine Bedrohung sind, so sind die daimonid veränderten Tiere des Eisreiches dies erst recht, da sich ihre Ausdauer, Magieresistenz und ihr Rüstungsschutz durch den dämonischen Anteil erhöhen können. Die meisten dieser Kreaturen scheinen in einem Zusammenhang mit Nagrach zu stehen, auch wenn die Schaffung daimonider Lebewesen bisher im eisigen Norden die Do-



mäne Pardonas war. Grundsätzlich kann jedes derische Lebewesen eine dämonische Präsenz in sich aufnehmen. Eine echte Kreuzung ihrer Körper ist daher selten, aber dennoch möglich, und zählt zu dem Schrecklichsten, was den Helden an minder intelligenten Gegnern begegnen kann. Aufgrund des chaotischen Grundprinzips dämonischen Wirkens ist Ihnen hier freie Hand bei der Erschaffung und der Festlegung der Spielwerte gegeben. Hier die Werte der beiden Firnyaks, die der zweiten Expedition begegnet sind und die immer noch irgendwo in der Grimmfrostöde ihr Unwesen treiben:

Daimonide Firnyaks

Größe: 2,4 Schritt **Gewicht:** 300 Stein
Fell: schwarzbraun zottig **Augen:** schwarzer Augapfel
MU 30* **LE** 90 **AT** 12/17** **PA** 3 **RS** 4
TP 1W+5 (Niederstoßen) / 5W+10 (Überrennen)
GS 9 **AU** 100 **MR** 14 **GW** 18

*) Sie greifen einfach alles an, was sich ihnen zeigt. Und sie fressen es auf, sobald es sich nicht mehr wehren kann.

**) Der zweite Wert gilt für das gezielte Überrennen.

Nagrachs Wilde Jagd

Allgemeine Informationen:

War der Himmel eben noch von einem eisigen, tiefen Blau und trieb der kalte, stetige Wind Schneeschleier vor sich her, liegt die Schneeeinöde nun regungslos vor euch. Und am Horizont zeigt sich ein weißer Streifen eissschwerer Wolken. Schlagartig wird es kälter und kälter, dass euch das Blut in den Adern zu gefrieren droht.

Meisterinformationen:

Jetzt haben die Helden noch etwa 15 Minuten, um sich einen Unterschlupf zu suchen, zu beten und zu hoffen, dass sie so weit ab des Weges der niederhöllischen Jagdgesellschaft liegen, dass die Karmanthi sie nicht wittern. In den weiten Tälern, Hochebenen und auch auf den eisigen Ebenen über dem Meer können die Helden den 'Silberstreif' am Horizont sehr früh sehen. Direkt auf die dämonischen Jagd zu treffen, sollten Sie der Gruppe ersparen. Es reicht, wenn die Gruppe die dämonischen Gewalten, den wütendsten Eissturm, die niederhöllische Kälte und das Geheul der Meute von weitem beobachten bzw. hören. Hierbei nicht Verstand und Mut zu verlieren, ist Herausforderung genug. Eine direkte Begegnung findet nur statt, wenn die Helden Glorana direkt herausfordern. Bittere Wahrheit ist, dass es sehr, sehr unwahrscheinlich ist, dass dieses Zusammentreffen nicht tödlich für die Helden ausgeht. Von daher haben wir auch auf die Angabe von Spielwerte für die Wilde Jagd verzichtet.

Nähere Informationen finden Sie in der **Mysteria Arkana** S. 137 ff., sowie in **Unter der Dämonenkrone** S. 124/141.

Olja Ifirnshaar von Torsin, ein Opfer der Schneelaurer

Allgemeine Informationen:

Der harsche Wind der klirrend kalten Nacht hat die Überreste eines Opfer dieser Einöde aufgedeckt: bleiche, verstreute Knochen, viele davon zerbissen und zerbrochen. Ihr grabt weiter und legt mehr Gebeine frei, darunter auch einen zierlichen Schädel, wie der einer Elfe oder einer jungen Frau. Reste der Kleidung lassen darauf schließen, dass sie von einem Raubtier angefallen wurde: Aus dem Anaurak sind große Stücke Fell und Leder herausgerissen und gefrorenes Blut bedeckt die hübschen Stickereien bornischer Machart.

Meisterinformationen:

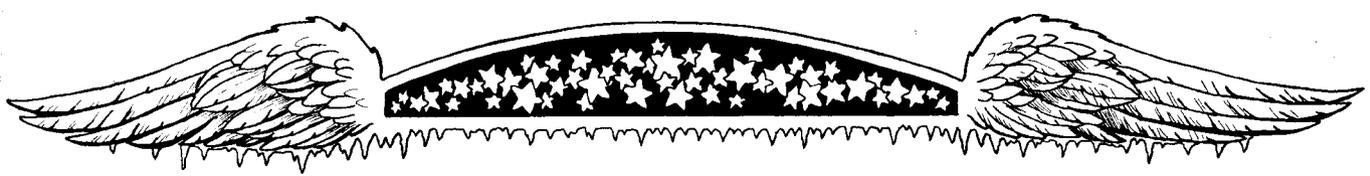
Wo das Grab der Bornländerin elfischen Blutes liegt, entnehmen Sie bitte der beigefügten Karte auf Seite 62.

Offenbar ist das Grab von Tieren aufgewühlt worden. Die Helden können Oljas Überreste zufällig finden oder die letzte Ruhestätte der Vermissten gezielt aufsuchen, wenn sie bei den Tränensuchern gewesen sind. Die dort weilenden Bornländer können der Gruppe den Ort und den Weg dorthin beschreiben. Die Helden sollten die Oljas Gebeine zusammensuchen und entweder sicher begraben (bei dem tief gefrorenen Boden kaum ohne den Einsatz von Feuermagie möglich) oder zu Asche verbrennen und die Seele Boron anempfehlen. Zwar entspricht dies nicht elfischen Begräbnisriten, aber wahrscheinlich haben die Helden in der Vergangenheit die ein oder andere schlechte Erfahrung mit wandelnden Skeletten machen dürfen. Zudem war Olja Ifirnshaar trotz elfischer Vorfahren vorrangig eine zwölfgöttergläubige bornische Adlige. Waffen und Siegelring haben ihre Gefährten übrigens bereits an sich genommen, um sie ihrer Familie zu überbringen.

Suschka von Ebrin, ein Opfer der Wilden Jagd Nagrachs

Meisterinformationen:

Die Helden werden später erfahren können, dass nach einem heftigen Schneesturm die gut aussehende, gesunde Bornländer Ritterin verschwunden war. Es gibt keinen Beweis dafür, aber die Vermutung, dass sie von Nagrach für Gloranas Eisfigurenkabinett entführt worden ist, entspricht den Tatsachen. Die Eishexe wird später versuchen, die Ritterin zu korrumpieren, sie für sich arbeiten zu lassen. Allerdings hat sie es nicht eilig damit – Eisstatuen haben eine ewig lange Haltbarkeit.



Pardonas langer Arm – Die namenlose Gegnerin

Meisterinformationen:

Pardona wusste aus verschiedenen Quellen von dem Vorhaben der Bornländer Ritter, sich auf die Queste nach dem Ursprung der Schwanenflügel zu begeben. Die Teilnehmer der ersten Expedition fielen ihren Kreaturen eher zufällig in die Hände, mit den Mitgliedern der zweiten beliebte sie zu spielen, bis sie sie schließlich in der Klirrfrostwüste völlig aufgerieben hatte.

Die Helden haben aufgrund ihrer größeren Erfahrung und auch bald mit Hilfe ihres Wissens um die Mächtegruppierungen dieser Gegenden bessere Chancen als die Bornländer, unversehrt bis zu den Lichthütern zu gelangen. Dafür gelten sie ab da als eine besonders lohnende Beute: zum einen als Informationsquelle über den verhassten Feind, zum anderen sind sie durch ihre bewiesenen herausragenden Fähigkeiten für Pardonas Experimente und Pläne von Wert. Die Feyra werden einiges daran setzen, die Helden lebendig zu fangen. Pardona wird sich nicht selbst um diese Angelegenheit kümmern, sie ist zurzeit zu sehr mit anderen Dingen beschäftigt, so dass die Helden es 'nur' mit ihren Kreaturen, den Drachen und den Feyra, zu tun bekommen werden.

In der Grimmfrostöde sind es nur ein einzelner Feyra und ein Gletscherwurm, die sich auf die Spur der Helden heften. Allerdings dürfte auch dies ausreichen, um die Gruppe trotz der Grimmigen Kälte ans Schwitzen zu bringen ...

Die Feyra

Die Nachtalben, wie der gelehrte Aventurier sie nennt, sind anmutige, schlanke Geschöpfe mit weißem oder silbernem Haar und pupillenlosen schwarzen oder blauen Augen, in deren Regungslosigkeit bisher kaum ein Dutzend freie Menschen geblickt haben. Sie sind Geschöpfe – geschaffen von Pardona durch die Verschmelzung von Elfen und Dämonen, die Krone ihres chimärologischen Wirkens. Sie selbst verstehen sich als vollendet und auserwählt, Pardona verehren sie als ihre Schöpfergöttheit. Und Pardona selbst ist Legatin des namenlosen Gottes. *Feyra*, Verneinung/Gegner des Elf/Ich, ist die harte Bezeichnung, die die Firnelven ihnen gaben. Sie selbst mögen sich anders nennen, aber ihr Name, in elfischen Ohren ein schmerzhaft verzerrtes Asdharia (Altelfisch), wird nie über die Lippen eines Elfen kommen, der aus dem Volk stammt, das Pardona verführte, ins Unglück stürzte und für die grauenhaften Versuche zur Formung ihrer eigenen Dienerschaft missbrauchte.

Zwischen den Firnelven und Pardonas Gefolgschaft besteht Krieg – seit über 5.000 Jahren. Und für einen Firnelven ist ein Feyra nicht nur *badoc*, er ist schlicht *var'ra*, Gegen-das-Sein, und jeder Firnelv wird einen Feyra gnadenlos töten, so er die Möglichkeit dazu bekommt. Dass die Feyra hingegen ihre ferneren Verwandten nicht ebenfalls töten, so sie ihrer habhaft werden, liegt daran, dass sie Pardona jeden gefangenen Firnelven als Geschenk übergeben. Die Chimärologin formt dann aus ihm einen weiteren willigen Diener ...

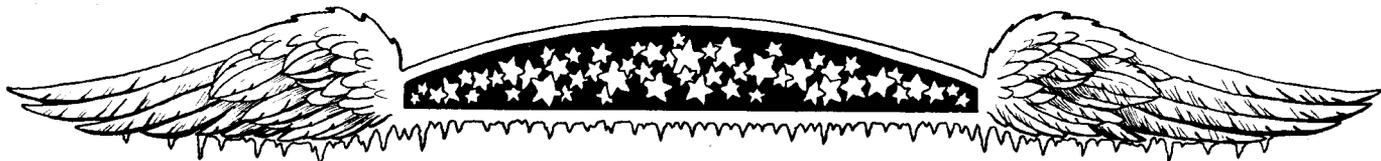
Der Feyra und der Gletscherwurm

Meisterinformationen:

Sli'yanka Tagage

ist einer der wenigen Nachtalben, die häufiger für längere Zeit die Tiefen Städte unter dem Eis der Klirrfrostwüste verlassen, um unter dem für sie schmerzhaft grellen Licht des Dercerundes für Pardona und die ihren zu wirken. Der schöne, weißhaarige Feyra mit den silbern schimmernden, pupillenlosen Augen hat geduldig in der Grimmfrostöde ausgeharrt, um auf die nächste Gesandtschaft der bornischen Gräfin zu warten. Hat er mit der Hilfe des Drachens Zrauvlihr die Helden erspäht, besteht seine Aufgabe darin, sie zu beschatten, bis sie den Rand der Grimmfrostöde erreicht haben. Erst dann, mit dem Wissen über ihre Eigenheiten gerüstet, werden die Feyra die Hel-





den jagen. Sli'yanka wird allenfalls einen einzelnen Recken schon früher angreifen, wenn dieser sich deutlich von der Gruppe **entfernt und sein Tod dem Feyra nutzbringend** erscheint.

Sli'yanka ist Jäger, Spion und Räuber, ein vollendet geschulter Einzelkämpfer, der sich im ewigen Eis bestens auskennt. Seine Schwäche sind trotz seines durch daimonides Erbe vollendeten Körpers seine Augen. Sie leiden nicht mehr unter der Helligkeit des Nordens, ja, sie ertragen selbst das strahlende Weiß der Eiswüste. Denn Sli'yanka ist fast blind. Sein Augenlicht ist deutlich schlechter als das eines Menschen, was er zum Teil durch Magie und sein hervorragendes Gehör auszugleichen vermag. Der Feyra erblindete, weil er als einziger einen gescheiterten Überfall auf eine Yash'Oreel-Nadel überlebte und für schier unerträgliche Tage von Gloranas Schergen an einen Felsen geschmiedet worden war.

Da den Feyra natürliches Eisen bereits bei Berührung Verbrennungen zufügt, verdankt er sein Leben und seine Befreiung allein dem Gletscherwurm Zrauvlihr, der den Schwerverletzten auf einem Beuteflug erspähte. Der Drache näherte sich dem wehrlosen Feyra, um ihn auf seinen Speiseplan zu setzen. Doch Sli'yankas Lebenswille bäumte sich auf. Kraft seines Geistes zwang der Feyra den Drachen, ihn zu befreien und nach Hause zu tragen. Seitdem jagen Zrauvlihr und Sli'yanka

gemeinsam, auch wenn es keine Freundschaft ist, die sie verbindet, sondern die kalte Wut gegenüber ihren Feinden und die brennende Neugier auf das, was jenseits der Klirrfrostwüste liegt. Zrauvlihr lässt sich auch von Sli'yanka nur widerwillig reiten (und der Nachtalb ist nicht lebensmüde), leiht ihm aber regelmäßig den Blick durch seine Augen.

Der Hass auf die Gefolgsleute Gloranas kann durchaus dazu führen, dass der Feyra bei einem Gefecht mit gloranischen Söldnern auf Seiten der Helden eingreift. Zum einen stillt er damit seinen Hunger nach Rache, zum anderen gehört in seinen Augen das Leben der Fremden *ihm* und *er* will sie letztendlich *Pardona* zum Geschenk machen.

Der Gletscherwurm Zrauvlihr hat erst vor gut 120 Jahren das Sein als Raupe hinter sich gelassen, ist somit auch für die recht kurzlebigen Gletscherwürmer jung. Als Geschöpf *Pardona*s gilt hauptsächlich ihr seine Loyalität. In Sli'yanka sieht er einen Kampfgefährten, der die Möglichkeiten eines Drachen durch seine Kleinheit und Magie durchaus zu erweitern fähig ist. Man benutzt sich zum gegenseitigen Vorteil, was beiden durchaus bewusst ist.

Die Werte des Feyra und des Gletscherwurmes finden Sie im Anhang auf den Seiten 57/58.

Die Firnya fey'e – Die Firnelven der Grimmfrostöde

Meisterinformation:

Ihr Ursprung, *Pardona* und die Götter

Alle Firnelven sind Nachfahren jener zwölf Clans, die sich unter Omethcons Führung zusammenschlossen, um im ewigen Eis ihren Palast zu errichten. Die Philosophien des Omethcon, die besagen, dass letztendlich ein jedes lebendes Wesen Gottgleichheit erlangen könne, und die Pläne der von Pyrdacor erschaffenen *Pardona* stürzten den Himmelsturm in einen Bruderkrieg, den nur wenige Elfen überlebten. Die einen wurden Sklaven *Pardona*s, von ihr skrupellos benutzt, um sie mit dämonischen Präsenzen zu verbinden und schließlich das Volk der Nachtalben zu erschaffen.

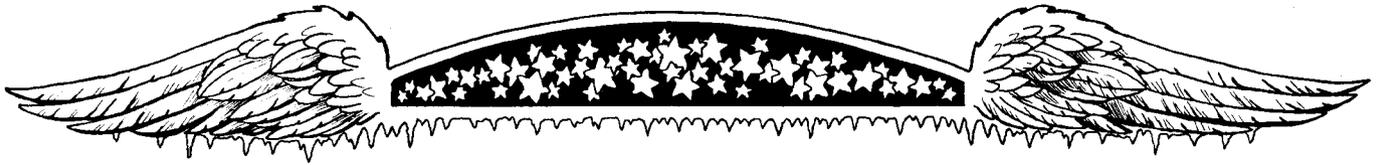
Die anderen konnten flüchten, sie trugen in ihren Herzen den Hass auf *Pardona*, dem Ursprung all des Bösen, das ihnen zugestoßen war. Seit damals bringen die Firnelven den Göttern nicht mehr als bittere Verachtung entgegen, denn einer von ihnen war es, der die finstere Elfe auf die Welt gesandt hatte – auch wenn Pyrdacor damals 'nur' die Absicht hatte, den Hochmut Omethcons und seiner Anhänger zu zügeln und sich schließlich gegen sein eigenes Geschöpf wandte, um die letzten überlebenden Flüchtigen zu retten.

I Helden, die mit Phileasson den Himmelsturm erforschten oder auf anderen Wegen von den Erlebnissen des Thorwalers erfahren, kennen diese Zusammenhänge eventuell sogar besser als die Firnelven der Grimmfrostöde. Damit so etwas wie damals niemals nie wieder geschehe, wurde von den Überleben-

den die Historie in Lied und Sage festgehalten und dabei Wahrheit mit Gefühl und Lehre umwoben, sodass reine Fakten nun mehr schwer herauszulösen sind. Dass die Götter auf ihrer Seite eingegriffen haben, verneinen zumindest die Elfen der Grimmfrostöde einhellig und sehr bestimmt – die Elfen haben selbst für ihr Überleben gekämpft. *Pardona* und ihren Kreaturen die Stirn zu bieten, das sei die Aufgabe, die die Elfen meistern müssen, und zwar ohne wie ein Mensch bittend zu irgendwelchen Hohen Wesen aufzublicken. Die Firnya fey'e werden die Existenz der Götter nicht verneinen, allerdings bringen sie ihnen und ihren Gläubigen auch nicht die Geduld, die ein Wald- oder gar Auelf hat, entgegen. In der Welt der Firnelven sind Götter schlicht unerwünscht. (Die Firnelven der Klirrfrostwüste begreifen dies etwas anders, aber dazu kommen wir in einem späteren Kapitel.) Ein Geweihter unter den Helden sollte sehr behutsam mit seinen Glaubensäußerungen den Elfen gegenüber sein. Sie werden ihm vielleicht eine Weile zuhören, doch danach kann der Held sich sehr leicht allein in einsamer Schneewüste wiederfinden. Firnelven meiden das *badoc* des Glaubens ebenso wie trügerische Eisflächen.

Die Firnelven und die Eishexe Glorana

Auch das Übel Borbarad ist in den Augen der Firnelven durch *Pardona* in diese Welt gekommen, hat die finstere Elfe doch dem Geist des Dämonenmeisters das weltlich benötigte Fleisch zurückgeholt. Glorana führt fort, was Borbarad begann, und



ist zusammen mit Nagrach sowie ihrer und seiner Gefolgschaft eine Verderberin des Eises, gewissermaßen eine Helfershelferin in Pardonas Streben nach der Vernichtung der Firnelfen. Dass Glorana und Pardona selbst im Streit miteinander liegen, ist gerade für die Firnelfen unübersehbar, doch die Elfen haben hart unter den Folgen dieser Kämpfe zu leiden, und somit ist für sie die Eigenständigkeit der Eishexe unerheblich.

Die meisten firnelfischen Clans sind bei den ersten Anzeichen von Nagrachs Wirken zurückgewichen und in den Westen oder auch Norden gezogen. Geblieben sind nur eine Handvoll Clans und einige einzelne Elfen, die den Feinden den Kampf angesagt haben. Ihr Ziel ist es, ihre Heimat zu bewahren und zu befreien – aus jeglichem Zugriff. Pardona hassen sie; Glorana bringen sie, je nachdem was die Heptarchin ihnen und ihrem Clan zugefügt hat, Gefühle entgegen, die zwischen Hass und Gleichmut liegen. Wenn sie einem Anhänger Gloranas habhaft werden, bedeutet das in aller Regel dessen Tod. Der eisige Norden ist unbarmherzig und tödlich, die Firnelfen ebenso. In den Gegenden, in denen Nagrach herrscht, das Eis dämonisch verflucht ist, lebt kein Firnelf mehr. Dies bedeutet, dass man in der südöstlichen Grimmfrostöde in aller Regel nur dann einen Firnelfen trifft, wenn er entweder tot, gefangen oder selbst auf einer Queste ist. Gerüchte erzählen von vereinzelt Firnelfen, die in Gloranas Diensten stehen. Hier muss man von einem Schicksal ausgehen, das sie endgültig und unwiederbringlich von ihrem Volk und seiner Lebensart getrennt hat.

Ihre Weise zu überleben

Die Elfen ernährten sich hauptsächlich von der Jagd und dem Fischfang. Auch heute hat sich das im Allgemeinen nicht geändert, doch mittlerweile verschmäht man die Vorräte überwundener Feinde nicht, denn die Winter sind länger, die Stürme heftiger und häufiger, die Bedingungen für den Jäger schlechter geworden. Der früher schon seltene Handel mit den Menschen ist so gut wie zum Erliegen gekommen, da die tage-, manchmal wochenlange Reise den Clan zu lange schwächt, der keinen Jäger und keinen Krieger mehr entbehren kann, und zudem ein kaum mehr tragbares Risiko für den Reisenden darstellt. Die wichtigsten Dinge aus dem Süden, Salz, Honig und Tuch sowie Eisenwaren, erhält man durch den Sieg über einen Feind oder aber durch die Elfen, die noch Felle zum Tausch nach Steinhav oder Frisov tragen – sie haben als letzte ihres Clans nur noch auf ihr eigenes Leben zu achten. Viele Gegenstände und auch Waffen bestehen aus dem Kristall der Eisigel und auch die Felle der Schneelaurer werden verarbeitet. Die Elfen wissen oder vermuten zumindest zutreffend um die Herkunft dieser Kreaturen, aber zum einen können sie es sich nicht leisten, irgendetwas Verwendbares zu missachten, zum anderen sind dies auch Trophäen, die man im Kampf gegen den Feind errungen hat.

Wie viele Elfen letztendlich den Übergriffen Gloranas und Pardonas entgangen sind und noch in der Grimmfrostöde leben, weiß niemand. Die *Wogentanz*-Sippe lebt verborgen in

einem Gletscherpalast irgendwo an der nordwestlichen Steilküste; das alte *Firnyasala* des *Gletscherherz*-Clans liegt zwischen hohen Berggipfeln im Norden der großen Halbinsel in einem der unzugänglichsten Gebiete der Grimmfrostöde geborgen, wo die ersten der Firnelfen ihren Palast errichteten. Die *Reifträumer* haben sich in den Schlaf zurückgezogen, als Nagrach sich anschickte, ihr Land zu verwüsten. Am Rande des Einflussesgebietes Nagrachs, mitten in der Hohen Grimmfrostöde, lebt der Clan der *Tränensucher*, in dessen Schutz die Helden zwei der gesuchten Bornländer finden können. Der Palast der *Himmelslichter*, der Clan *Teliryon* Kristallpfeils, wurde zerstört, wobei jedoch einige Elfen entkamen und andere in Gefangenschaft gerieten.

Der Glaube der Elfen – Ein kurzer Exkurs

Über die alten Götter der Elfen

Ein sehr altes elfisches Heiligtum im Norden des Yetilandes zeigt die vier verkörperte Gottheiten der alten Elfen:

»Stellt die sich ewig veränderliche Statue **Nurti** dar, die Welterschafferin und Spenderin des Lebens, dar, ähnlich der Göttin *Tsa*, so sind die übrigen Standbilder ihren Kindern gewidmet:

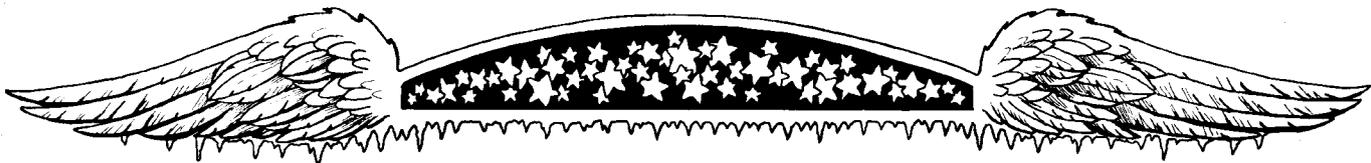
Pyr, dem drachengestaltigen Herrn über die Elemente und damit unverwechselbar *Pyrdacor*. **Orima**, offensichtlich einer geborenen und von den Göttern erhobenen Elfe, die blind als Göttin des Schicksals verehrt und der Sage nach durch den Namenlosen verführt wurde, und **Zerzal**, der Göttin des Todes, einer luchsköpfigen Elfe, die wiederum frappierend an die Darstellungen des *Kamaluq* der Waldmenschen erinnert.

Wenn man hingegen in Betracht zieht, dass den Berichten der *Phileassonschen* Fahrt nach auch **Pardona** unter den Elfen einmal als Göttin verehrt wurde, so kann man die heutige zurückhaltende Sicht der Elfenvölker, was überderische Sphären angeht, verstehen, wenn natürlich auch nicht gutheißen.«

—aus einer Vorlesung an der *Thorwaler* Schule der *Hellsicht* im *Hesindemon* 26 Hal

Die Weltsicht der Elfen heutiger Zeit

Nurdra steht in der Weltsicht der Elfen für Lebenskraft und Wachstum und **Mandra** für (elfische) Magie, die 'Seelenkraft'. **Nurti** bezeichnet das Prinzip des Werdens und Wachsens, während **Zerzal** das Prinzip des Vergehens und des Todes ist. Das **Licht** ist der Seinzustand der Lichten oder auch Hohen Elfen, aber auch der Ort, an dem diese ihr Dasein träumen, und es ist das **Licht**, in das Elfen eingehen, so sie einen schicksalsbestimmten Elfentod sterben. **Badoc** ist ein Begriff für alles Elfenfremde, das einen Elf sich selbst entfremdet, eben *badoc* werden lässt. **Badoc** ist nicht einfach gleichzusetzen mit schlecht, sondern beschreibt vielmehr etwas Verführendes, vom elfischen Standpunkt aus Seelen- und Seinsveränderndes. **Badoc** sein bedeutet, sich dem Licht und seinem Seelentier zu entfremden.



Teliriyon Kristallpfeil

Meisterinformationen:

Sofern die Helden den Firnelven nicht schon in Frisov getroffen haben, begegnen sie ihm in der Grimmfrostöde.

Die erste Begegnung kann sehr unterschiedlich verlaufen. Teliriyon wird die Helden etwa einen Tag lang beobachten, bevor er sich ihnen zeigt. Entweder geschieht dies während einer Rast oder wenn die Helden gerade (wieder einmal) mit Schwierigkeiten zu kämpfen haben. Befindet sich eine Verwandte unter den Helden, wird er sie zuerst ansprechen, vorzugsweise allein, wozu er auch längere Zeit auf einen günstigen Augenblick wartet. Genauer Zeitpunkt und Ort sind hierbei unerheblich. Für die Helden wird die Begegnung mit den Tränensuchern einfacher, wenn Teliriyon bereits mit ihnen reist, notwendig ist das allerdings nicht. Dass Teliriyon auf einige Entfernung durchaus mit dem Feyra Sli'yanka zu verwechseln ist, sollte man bedenken.

Begegnung während einer Rast

Allgemeine Informationen:

Ein Elf steht plötzlich und unvermutet auf dem Schneehang, keinen Steinwurf weit entfernt. Wahrscheinlich ist er aus der Deckung der vereisten Felsen getreten, aber den Eindruck, dass er schon seit Tagen regungslos dort gestanden hat, wo er jetzt steht, könnt ihr nicht abschütteln. Der Firnelv ist in weißes Leder gekleidet, er ist bewaffnet, aber allein. Die silbergrauen Augen mustern euch, seine Miene zeigt keine Regung. Dann hebt er eine Hand.

“Sanya bha, telor. Feydha Teliriyon Sihlayan”, begrüßt er euch mit singender Stimme. Und er fügt in einem verständlichen, wenn auch ungewohnt weichen Garethi hinzu: “Man nennt mich Teliriyon Kristallpfeil.”

Unerwartete Hilfe

Allgemeine Informationen:

Der Schlitten ist wieder einmal in dem unebenen, vereisten Gelände umgestürzt. Heute habe ihr wahrlich keinen glücklichen Tag! Die Hunde, den ganzen Tag bereits unwillig, schlecht gelaunt und streitsüchtig, verheddern sich unruhig in ihren Lei-

nen, jaulen und knurren, blecken die Zähne. Dann beginnt die Rauferei, es fließt Blut. Die Leinen sind hoffnungslos miteinander verheddert, selbst zuvor unbeteiligte Firnläufer wehren sich, als sich die Riemen um Läufe und Kehlen winden. Ihr schimpft, schlägt auf die Tiere ein, versucht sie an den Hinterläufen zu packen und so das Knäuel zu entwirren.

“Zerschneidet die Leinen!” Und der Elf, wo immer er jetzt auch hergekommen ist, greift zielsicher zu und zertrennt geübt mit dem Jagdmesser die Lederschnüre.

Meisterinformationen:

So können die Helden die Firnläufer befreien, bis nur noch das kämpfende Knäuel übrigbleibt, das zu teilen erst gemeinsam gelingt. Die Hunde hat Nagrachs Hauch gestreift – nur gestreift, sonst hätte es Tote gegeben. Die Hunde werden jeder für sich angepflockt, dann kehrt Ruhe ein. An eine Weiterreise heute ist nicht mehr zu denken. Während man die Wunden der Tiere behandelt – und die der Helden – stellt sich der Firnelv vor:

Allgemeine Informationen:

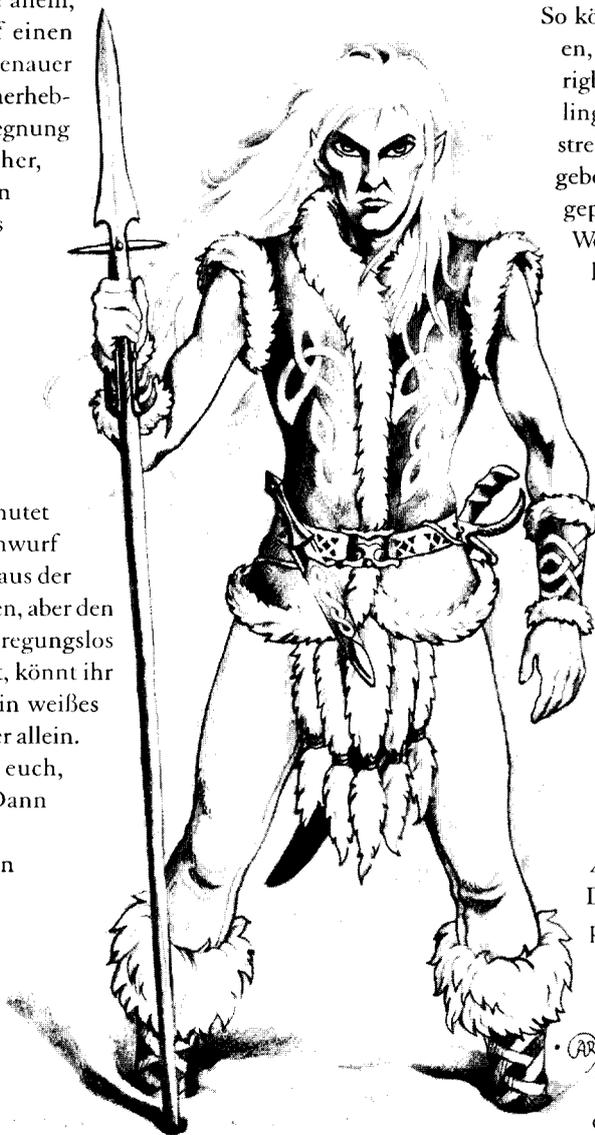
“Sanya bha, tala. Feydha Teliriyon Sihlayan”, begrüßt der Elf euch mit singender Stimme. Und er fügt in einem verständlichen, wenn auch ungewohnt weichen Garethi hinzu: “Man nennt mich Teliriyon Kristallpfeil.” Der Blick aus silbergrauen Augen mustert euch, die Miene des Elfen ist unbewegt. “Unsere Wege führen über den gleichen Schnee.”

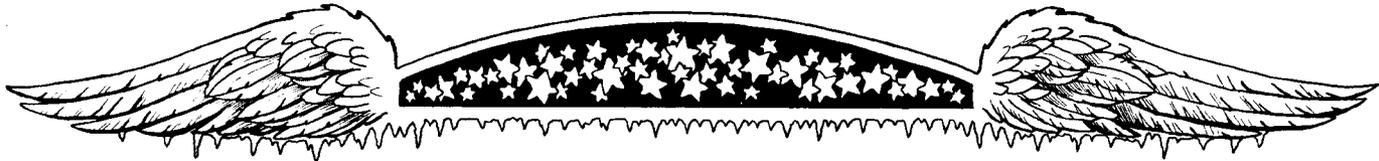
Optional: Begegnung mit einer/m Verwandten

Allgemeine Informationen:

Die Stimme ist vertraut und erklingt plötzlich neben deinem Ohr, obwohl du niemanden bemerkst hast, der sich dir genähert hat: “Sanyasala, (Name des Helden). Warum bist du jetzt zurückgekehrt?”

Du fährst herum und der Blick des Firnelven dringt tief in dein Herz. Es scheint, als fände er dort einen Teil der Antwort. Langé ist es her, dass ihr gemeinsam in den gleichen Hallen gelebt habt. Sein Name ist Teliriyon Jagdtanz, ein Jäger deiner Familie. Und sein schmales Gesicht, die Reglosigkeit seiner Züge lassen dich vermuten, dass nichts mehr so ist, wie es war, als du dein Volk verlassen hast.





Meisterinformationen:

Teliriyon wird wenig Weiteres erklären. Er wird schon gar nicht in diesem Augenblick den Kampf und seine Folgen schildern. Er wird es seinem/r Verwandten zeigen, wenn sie den zerstörten Palast erreichen. Dass dem Clan schlimm zugesetzt wurde, sollte auch so begreiflich sein. Und dass Teliriyon sich verändert hat, ist auch für den lange Abwesenden erkennbar.

Die Sippe der Tränensucher

Meisterinformationen:

Der Palast der Tränensucher ist eine uralte elfische Anlage aus Kristallgestein. Sie liegt tief im Herzen der Grimmfrostöde, umfassen von schier endlosen schnee- und gletscherbedeckten Hügeln, die auch in den längst vergangenen Sommern nie Grün gesehen haben. Aus zwei Gründen hat die Macht Nagrachs und seiner Paktierer diesen Ort nicht erreicht: Zum einen sind die in einem Berg verborgenen Hallen, Treppenflichten und Kammern gänzlich aus dem Stein selbst geschlagen oder aus Kristall erbaut. Hier gibt es kein Element, das der Verderber des Eises pervertieren könnte. Zum zweiten liegt der gesamte Komplex unter einem Zauber, gewoben aus dem *salasandra* der Tränensucher, der sowohl den Ort als auch seine Magie vor den Augen Uneingeweihter verbirgt. Selbst ein Tränensucher wird keinen der drei Eingänge finden, wenn seine Familie nicht nach ihm Ausschau hält und ihm den Weg weist.

Die Sippe besteht aus etwa anderthalb Dutzend Erwachsenen und halb so vielen Kindern. Sie ernähren sich immer noch hauptsächlich von der Jagd, wenn auch zunehmend durch von in Grottenteichen unter den Wohnkammern lebenden Fischen und Amphibien. War die Sippe vorher wegen ihrer Verarbeitung von Kristallen und Edelmetallen zu Nutz- und Ziergegenständen auch bei norbardischen Händlern bekannt, ist es nun der Kampf gegen die dämonische Verheerung ihrer Heimat, der ihrem Namen eine neue Bedeutung verleiht. Mag ihre Wohnstatt auch noch so sehr von ihrer Kunst der Steinverarbeitung und der Suche nach der Geborgenheit und Harmonie ihrer Sippe künden, unter dem Himmel des Eisreiches sind sie harte, ausdauernde Kämpfer, die nicht eher ruhen werden, bevor der letzte Paktierer mit seinen Helfern ihre Heimat verlassen hat. Das Leben der *Tränensucher* ist härter geworden, entbehrungsreicher und selbst für Firnelven einsamer, aber ihre Stärke sind ihre geschützte Zuflucht und ihre elfische Geduld. Die Hallen liegen irgendwo zwischen den Quellen der vier am tiefsten in der Grimmfrostöde entspringenden Gletscherflüssen im Grenzgebiet zu Gloranas Einflussbereich. Die Eingänge sind unstet, aber dennoch auf ein umgrenztes Gebiet beschränkt.

Die Tränensucher beobachten sonst jeden Fremden nur, greifen einen offensichtlichen Feind an, meiden aber sonst jeden Kontakt zu Menschen. Dass sie diesmal auf die Fremden zugehen, geschieht auf Bitte eines Ihrer Gäste, Wulfen von Irberod. Der Bornländer weiß trotz aller Freundlichkeit der

Tränensucher ihnen gegenüber, dass seine und die Anwesenheit von Selwine von Hexenus und ihrem Säugling für die Elfen eine Belastung darstellt und dass es langsam an der Zeit ist, in die Welt der Menschen zurückzukehren.

Allgemeine Informationen:

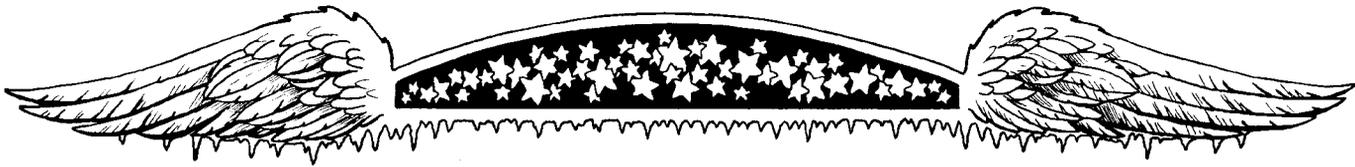
Woher diese Elfen auf einmal gekommen sind, mögen die Götter wissen! Auf einmal sind sie da: zwei schlanke Silhouetten auf dem nächsten Schneehügel, im morgendlichen Nebel kaum mehr als weiße Schemen. Sie haben offenbar abgewartet, bis ihr sie gesehen habt, nun kommen sie den Hang hinunter.

Meisterinformationen:

Es handelt sich um *Loriane Nebelpfad* und *Wulfen von Irberod*. Ein aufmerksamer Beobachter kann durchaus bemerken, dass zwar beide daran gewöhnt sind, sich in Schnee und Eis zu bewegen, dass jedoch die mühelose Eleganz nur einem der beiden Fremden zu Eigen ist. Die Gestalt des jungen Wulfen steht in Schlankheit und hohem Wuchs der Elfe kaum nach, auch trägt er firnelvische Kleidung, sodass es keine Schande ist, wenn die Wache beide Neuankömmlinge zunächst für Firnelven hält.

Wulfen wird sich und die Elfe vorstellen, sich nach dem Namen und der Absicht der Helden erkundigen und erfreut sein, Neuigkeiten aus dem Bornland zu hören. Er zeigt nicht das mindeste Misstrauen – die Tränensucher haben die Fremden bereits längere Zeit beobachtet (und den Feyra) und sie wahrscheinlich dadurch als Abenteurer aus den freien Menschenländern einschätzen können. Wulfen macht aus seiner Teilnahme an der zweiten Queste kein Geheimnis. Wenn Loriane nichts dagegen einzuwenden hat, wird er die Helden in den Palast der Tränensucher einladen.

Ein Zwerg ist übrigens kein Grund, die Einladung zu verweigern – Firnelven haben so wenig Berührung mit dem Volk Angroschs, dass die Neugier größer ist als die Vorurteile. Nur bei allzu großem Misstrauen, Streitsucht, Überheblichkeit und einer deutlichen Antipathie gegenüber Elfen, von wem auch immer, wird keine Einladung ausgesprochen. Dann wird auch Teliriyon nicht vermitteln. Er kennt die Tränensucher und wird ihnen nicht zumuten, etwas widerwillig zum Nutzen der für sie fremden Menschen zu tun. In diesem Fall wird Wulfen für einige Zeit im Lager der Helden bleiben, um Informationen auszutauschen. Auf eine Unterhaltung mit Selwine müssen die Helden dann jedoch verzichten. Wahrscheinlich einigt man sich schlussendlich darauf, Wulfen, Selwine und Albin auf dem Rückweg abzuholen und zurück in die von Menschen bewohnten Lande zu begleiten. Wulfen wäre durchaus bereit für eine weitere Reise in den Nordosten, weiß aber inzwischen, wo seine Grenzen liegen. Auch wenn er von seinen schweren Verletzungen genesen ist, fehlen ihm immer noch Zähigkeit und auch Erfahrung. Nur wenn Sie ihn als geistigen Beistand der Helden mitführen wollen und zudem die Gruppe stark genug ist, um einen etwa viertstufigen Ifirnerwählten zu beschützen, sollte er die weitere Reise begleiten – was allerdings bedeutet,



dass Sie nun zwei Meisterpersonen betreuen müssen. Auch sollte Wulfen möglichst die Reise bzw. das Abenteuer lebend überstehen – die Gemeinschaft der Ifrnkirche wird ihn noch brauchen.

Die Hallen aus Kristall

Allgemeine Informationen:

Der Eingang wirkt wie ein natürlicher Riss in einer von Eis und verwehtem Schnee gesprenkelten, zerklüfteten Felswand. Aus der Ferne ist es schier unmöglich, ihn zu entdecken. Der Firnel, der an der Pforte hervorgetreten war, begrüßt erst Loriane, dann Wulfen und schließlich euch: "Sanya bha, telor. Feydha Eldariel Sha'bian."

Ihr folgt euren Gastgebern in den Spalt. Er wirkt natürlich, unbearbeitet, ist kaum ein Dutzend Schritt tief – und endet blind. "Erschreckt nicht!", warnt euch Wulfen. "Es geht erst weiter, wenn der Fels sich geschlossen hat."

Und plötzlich ist euch der Blick hinaus auf die Schneelandschaft versperrt, als hätte es nie einen Öffnung gegeben. Dafür führt nun auf der anderen Seite ein sanft absteigender Gang ins Innere des Berges.

Meisterinformationen:

Dass die Helden die Firnläufer mit in die Höhlen nehmen müssen, wenn sie nicht mindestens eine Wache draußen zurücklassen, verstehen die Elfen. Die Hunde werden in einer weitläufigen Grotte untergebracht. Diesen Zwinger sauber zu halten sollte selbstverständliche Pflicht der Helden sein! Die Firnelken können kein Futter für die Hunde entbehren, aber die Helden sollten ja genügend Nahrung für die Tiere mitgenommen haben. Da die Vorräte schrumpfen, ohne dass man weiterkommt, werden die Recken den Aufenthalt bei den Firnelken wahrscheinlich nicht länger als nötig ausdehnen.

Eldariel Sonnenhaar – sein Haar ist goldblond und seine Augen zeigen ein mit Gold durchsetztes Bernsteinbraun – wird an der Pforte zurückbleiben, da sich noch Tränensucher außerhalb des Palastes befinden. Loriane führt die Helden im Licht eines FLIM FLAM durch den sich windenden Gang. Sie durchqueren etliche natürliche Höhlen und kommen an einigen Schloten vorbei, aus denen ein warmer Wind steigt. Dann mündet ihr Weg über einige grob geformte Stufen in eine kleine Tropfsteinhöhle. Die übrigen Eingänge enden ebenfalls in dieser Höhle, liegen aber hinter Stalagmiten und Stalaktiten verborgen. Mit einer leichten Berührung ihrer Hand lässt Loriane ein aus schwarzem Kristall gefertigtes Portal aufschwingen. Das Tor ist vier Schritt hoch, ebenso weit und schließt nach oben in einem geschwungenen Bogen aus. Das Vulkanglas der Torflügel ist auf beiden Seiten über und über mit erhabenen Darstellungen firnelischen Lebens bedeckt. Das *Tor der Tränen* zeigt jeden einzelnen verstorbenen Elfen, der jemals in den dahinterliegenden Hallen seit ihrem Bestehen geboren wurde oder zu Hause war. Dass das zerbrechliche Tor magisch verfestigt wurde, versteht sich von selbst – und dass es

eines Tränensuchers bedarf, um es auf diese Weise zu öffnen, ebenso.

Hinter dem Tor folgt nach einem weiteren, jedoch geglätteten kurzen Gang eine etwa dreißig Schritt durchmessende Kuppelhalle, die von einem Nebelhauch durchzogen wird, der aus einem zentralen Teich steigt. Die zum größten Teil zerklüfteten Wände sind nicht bearbeitet und geben über eine goldfarbene Flechte ein warmes, dämmriges Licht ab. Es ist nun für Anauraks und dicke Pelzkleidung deutlich zu warm und die an den Wänden entlang aufgereihten Bänke, Truhen und Hocker aus Stein oder Bein verschwinden fast unter Bergen firnelischer Kleidung. Offenbar entledigen sich auch die Bewohner des Palastes hier ihrer Überkleidung.

Wulfen zeigt den Helden, wo sie ihre Sachen hinlegen können, und versorgt sie zudem bei Bedarf mit Kleidung aus kurzen Sommerfellen. Der Bornländer wird die nächste Zeit kaum von der Seite der Helden weichen, zum einen, um ihnen die Hallen zu zeigen und sein Wissen über die Tränensucher mit ihnen zu teilen, zum anderen aber auch, um darauf Acht zu geben, dass es zwischen den Fremden und den Firnelken nicht zu Missverständnissen kommt. Auch spricht Wulfen inzwischen ein fließendes, wenn auch für Elfen sicher nicht schönes Isdira, während kaum ein Tränensucher Garethi wirklich versteht.

Es gibt innerhalb der Hallen im Prinzip keinen Ort, der den einmal eingelassenen Fremden verboten ist. Allerdings gebietet die Höflichkeit, dass man die Inneren Kammern der Wohnräume nur auf Aufforderung betritt. Diese Kammern beherbergen die wenigen Dinge, die eine persönliche Bedeutung für den jeweiligen Bewohner haben. Zumeist befindet sich in den mit Liebe und Sorgfalt verzierten Kristallkammern nur ein Ruhelager und ein Musikinstrument oder ein Erinnerungstück.

Nun im Folgenden eine knappe Beschreibung der Hallen:

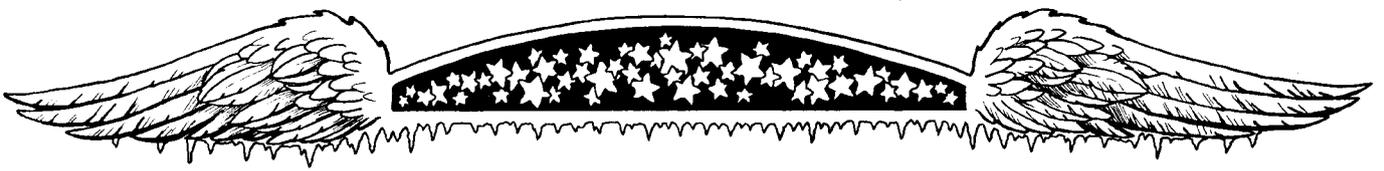
Die Orte der Gemeinsamkeit

Über Gänge und Treppen sind mehrere größere Höhlen miteinander verbunden, die alle Tränensucher gemeinsam nutzen. Allein ihre Größe macht deutlich, dass der Clan zu anderen Zeiten zahlreicher gewesen ist. Allerdings ist ihre nun geringe Zahl nicht Folge des seit Anbeginn andauernden Kampfes mit Pardona, sondern hat sich in den letzten Jahrhunderten einfach ergeben. Dass dies etwas mit dem Ende ihres Zeitalters zu tun hat, darf angesichts der doch für eine Elfensippe deutlich vielen Kinder bezweifelt werden.

Die Hallen sind in generationenlanger Arbeit geformt und mit Abbildern von Landschaften und Tieren verziert worden. Viele dieser Bilder zeigen auch Motive aus dem warmen Süden, andere sogar dschungelartige Gegenden, wobei es sich hier allerdings um Täler auf Yeti-Land oder die Darstellung einer Tsä-Oase handelt.

Die Halle der Zusammenkunft

Eine annähernd ovale, grottenartige Höhle von vierzig Schritt



Durchmesser und mit einem Dutzend Eingängen. Auf mehreren leicht unterschiedlich hohen Ebenen finden sich viele bequeme Sitz- und Ruhemöbel sowie etliche Pflanzbeete mit Höhlengewächsen. Man hört das unaufdringliche, aber stete Murmeln eines schmalen, eiskalten Baches, der die Höhle durchfließt.

In dieser Halle trifft man sich ebenso zum Beratschlagen wie zum geselligen Beisammensein. Wenn ein Elf Gesellschaft sucht, kommt er hierher und alsbald wird sich jemand zu ihm setzen, um mit ihm zu sprechen, zu spielen oder zu musizieren. Auch die Helden werden hier nicht allein gelassen, wann immer sie sich hier niederlassen. Bald nach ihrer Ankunft in den Hallen, wenn sie sich eingerichtet und vielleicht auch gebadet haben, wird es eine Zusammenkunft aller anwesenden Firnelven und der Helden geben, um ein gemeinsames Mahl einzunehmen und Neuigkeiten auszutauschen. Sind die Helden den Firnelven sympathisch, wird dieses Treffen zu einer kleinen Feier mit elfischen Erzählungen, Musik und Tanz werden, wobei die Helden deutlich aufgefordert werden, ebenfalls etwas beizutragen. Dass Thorwaler Trinklieder eher Verwunderung und auch schmerzvolle Mienen ernten werden, versteht sich von selbst. Wulfen und Selwine werden natürlich auch hier dolmetschen, wann immer es nötig ist.

Die Hallen der Vorräte

Auf die Helden wird die kleine, kaum ein Dutzend Schritt durchmessende, niedrige Halle beinahe wie eine Wohnküche wirken, auch wenn die Elfen selten etwas garen und Feuer nur zum Erhitzen des Wassers für Teeaufgüsse nutzen. Der größte Durchgang führt in eine Treppenfucht, die hinunter in die Halle der Gemeinschaft und die persönlichen Räume der Elfen führt. Um die Gemeinschaftsküche gruppieren sich mehrere Vorratskammern, die größtenteils höher liegen und damit deutlich kälter sind. Früher gab es auch zwei Eiskammern, in denen frisches Fleisch eingefroren wurde. Diese hat man verschlossen, um jegliches Eis und Schnee von den Hallen fern zu halten. Wenn die Elfen Fleisch einfrieren müssen, weil das Beutetier zu groß ist, um es auf einmal zu verzehren, nutzen sie eine außerhalb der Hallen liegende Höhle, in die die Kälte ungehindert einfallen kann, die aber ebenfalls eisfrei ist.

Die Halle der Magie

Die Höhle, die nur über einen einzigen Eingang verfügt, misst etwa zwanzig Schritt. Ihr Gewölbe ist vollständig mit einem Mosaik aus unterschiedlichsten Kristallen bedeckt, die anmutige Ornamente zeigen. Ein Magiekundiger, der sich mittels ANALÜS bereits mit elfischer Magie beschäftigt hat, wird in ihnen Grundformen magischer Strukturen elfischer Zaubereffekte sehen können. Auf dem Boden liegt eine dicke Schicht feinen weißen Sandes.

In dieser Halle wirken die Elfen zumeist ihr Salasandra, ihre Art der gemeinschaftlichen Magie.

Die Hallen des Entstehens

Ein Verbund von einem halben Dutzend kleinerer und größerer Höhlen, in denen die Elfen ihrem eigentlichen Handwerk nachgehen. Hier findet sich alles, was man zur Bearbeitung von Eisigel- und Bergkristall, Bernstein, Vulkanglas und edlen Steinen benötigt. Die Verzierungen dieser Höhlen sind die fertigen und halbfertigen Kunst- und Gebrauchsgegenstände. Wenn einer Ihrer Helden sich immer schon einmal eine Kristallflöte oder eine geschnitzte Gemme wünschte, aber nie genug Gold in der Tasche hatte, kann er sich hier seinen Wunsch vielleicht erfüllen – so er etwas Adäquates zum Tauschen mit sich führt. Die berühmten Kristallbögen sind allerdings derart aufwändig in ihrer Fertigung und werden für jeden Träger individuell hergestellt, dass hiervon keiner zu vergeben ist.

In der zentralen Höhle führt eine breite Wendeltreppe einige Dutzend Meter tiefer in:

Die Halle des Sees

Die Treppe endet an einem Ende des felsigen Strandes von etwa zwölf Schritt Tiefe. Dem Eingang gegenüber beginnt ein Gang, der zu den Hallen der Pflanzen führt. Auf halber Strecke führt ein torbogenartiger Durchgang zu einer Reihe kaum genutzter Grotten. Hier sind die Firnläufer der Helden untergebracht.

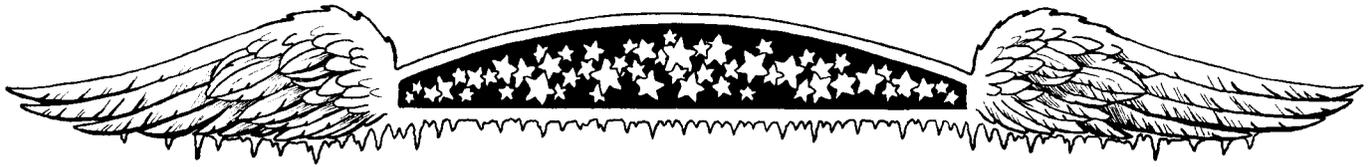
Der Strand umgreift halbmondförmig einen unterirdischen See, der sich weit fort im Dunklen verliert. Einige auf den Felsen liegend Boote aus Häuten sowie Reusen aus Fischbein zeugen von der Jagd nach Höhlenfischen. Hier entsteht zudem ein Eissegler aus Kristall. Er wird einmal etwa vier Elfen tragen können und ist bereits im unvollendeten Zustand ein Werk von herrlicher Schönheit. Wie die Elfen den Segler in den Schnee hinaufbringen wollen, wissen sie selbst noch nicht. Da es aber noch Jahre dauern wird, um den Segler fertig zu stellen, ist diese Frage zur Zeit nicht gar so drängend ...

Die Hallen der Pflanzen

Ein unterirdisches Labyrinth, das zumeist in völliger Dunkelheit liegt und Beete mit essbaren Pilzen und Flechten beherbergt. Wenn die Helden sich hierhin allein vorwagen, braucht es einen Zwerg – oder einen Tränensucher –, um sie wieder herauszuführen.

Die Hallen der Kristalle

Diese stellen ein weitläufiges Labyrinth aus natürlichen Höhlen und uralten Stollen dar, das sich auch bis unter das Gebiet Gloranas erstreckt. Daher ist hier jeder der wenigen Eingänge sorgsam verschlossen und magisch verborgen. Ein Zwerg hätte seine wahre Freude an den Vorkommen an Kristallen, Edelsteinen und auch einigen Metallen in den natürlichen Grotten und Gängen, allerdings wird er sich die Haare raufen, wenn er sieht, wie wenige Schätze die Elfen hier bisher geborgen haben. Dass man nur nimmt, was man benötigt und selbst



gerade verarbeiten kann, ist für einen Angroscho einfach unbegreiflich.

Auch finden die Firnelfen nicht alles Material im Berg. Bergkristall brechen sie häufig oberirdisch und auch Eisigel wird man in der doch deutlich wärmeren Umgebung sicher nicht finden. Bernstein tauschen sie hingegen mit den Elfen der Küste.

Die Hallen der Geborgenheit

Die Wohnräume der Elfen sind kleinere Höhlen und Grotten, die labyrinthisch neben- und übereinander liegen und deren Mobiliar zumeist aus dem Fels selbst geformt, selten aus Tierbein gefertigt ist. Die Beleuchtung besteht aus Leuchtmoss und bunten Tranlampen. Felle und Höhlenpflanzen sorgen für eine warme Atmosphäre, Reliefs schmücken Wände und gewölbte Decken, in Nischen stehen Kunstwerke aus Kristall und Bein. Zu jeder 'Wohnung' gehören etwa acht Räume, die zwei oder drei Elfen miteinander teilen: Schlafraum, Wohnraum, so etwas wie ein 'Kinderzimmer' (die jungen Elfen schlafen in aller Regel in einem Raum mit ihren Eltern), Innere Kammern und den Baderaum, in dem warme Quellen große Becken füllen. Wulfen, Selwine und Albin bewohnen gemeinsam eine solche Halle. Die Elfen bezeichnen sie als die Menschengeschwister, *tala'anda*, was sowohl die Beziehung der beiden Bornländer zueinander als auch die zu den Firnelfen umschreibt.

Es gibt etwa die gleiche Anzahl an bewohnten wie an leer stehenden Räumlichkeiten, unter denen die Helden sich ihre Bleibe für die Dauer ihres Besuches aussuchen dürfen. Haben sie sich entschieden, dauert es kaum eine Stunde, bis jeder Firnelf wie selbstverständlich etwas dazu beigetragen hat, dass diese Räume wohnlich und mit schönen Dingen geschmückt sind.

Wulfen von Irberods Bericht über das Schicksal der zweiten Expedition

Allgemeine Informationen:

"Wir hatten genauso wie die anderen im Winter von Thesia gehört, dass sie eine Expedition ausrüsten würde. Die erste Expedition, das waren alles Sewerier.

Wir waren ein bunt zusammengewürfelter Haufen: Frinjen hatte sich mit Selwine abgesprochen, die beiden zogen immer zusammen umher, in die Schlacht genauso wie zum Bornball. Firunmar ist Söldner aus der Nähe von Notmark; er hasst alles, was nur irgendwie mit Dämonen zusammenhängt. Olaske wollte eigentlich nur bis Frisov mitkommen, um dort Nordwaren einzuhandeln. Dann hat ihn doch die Neugier gepackt und er ist weiter mitgereist – es waren allerdings auch Rachelas dunkle Augen Schuld, denke ich. Und ich ... hatte meine Gründe. Frinjen war nicht begeistert, aber schließlich meinte er, göttlicher Beistand könne nicht schaden.

Wir haben dann in Frisov die Namenlosen Tage abgewartet – sie sollen hier unbeschreiblich grausam sein und wir wollten nicht

gleich zu Anfang der Jagd in die Klauen fallen. Zuerst ging alles gut, ja, wirklich gut. Wir waren bestens ausgerüstet, das Wetter war zu ertragen. Wir haben sogar die Grotte gefunden, wo von Iluminturm liegt ... steht – und schließlich das Grab der Halbelfe, Olja von Torsin hieß sie. Dort sind wir angegriffen worden, von irgend einer Kreuzung ... Chimären oder so etwas ... die Elfen sagen, es seien *Nicht-Tiere* gewesen. Ausgesehen haben sie wie Firnyaks ... so etwa. Sie haben nachts das Lager überrannt. Selwine hatte Wache, sie hörte sie wohl, aber sie waren zu schnell herbei und haben sie einfach ... überrannt.

Es war ein schlimmes Durcheinander. Ich weiß nicht, was ich wirklich getan habe, aber die Göttin hat mir beigestanden. Ich war fürchterlich besorgt um Selwine und wütend. Sie hatte uns gerade am Abend vorher erzählt, dass Tsa ihr und Frinjen ein Kind geschenkt habe. Ich war töricht genug, zu versuchen, die Tiere mit meinem Schwert anzugehen. Man greift nicht mal einen normalen Yak mit dem Stahl an, wenn man noch bei Verstand ist! Nun, ich habe danach Wochen gebraucht, bis ich wieder laufen konnte. Ich habe also im Schnee gelegen und glaubte, dass das meine letzte Stunde war, und betete zu den Göttern, die anderen zu verschonen. Dann hörte ich Schwanengesang und sah Licht und ... Es war wunderschön. Diese ... Kreaturen sind geflohen. Ich glaube, dass Ifirn uns gerettet hat. Nein, ich weiß, dass SIE es war!

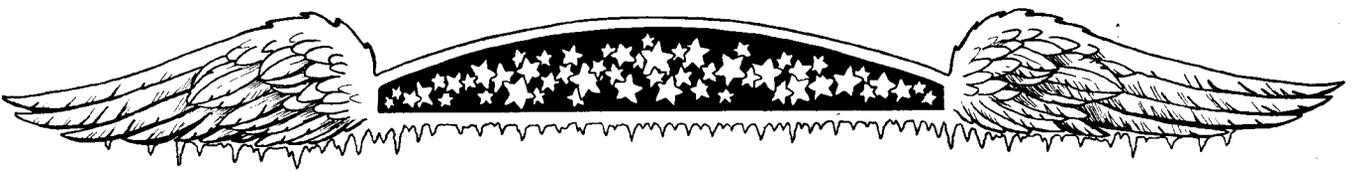
Die ... Kreaturen hatten die Hälfte der Hunde getötet und Selwine und mich übel zugerichtet. Ohne die Firnelfen wäre zumindest ich nicht mehr am Leben. Aber ich kann euch nicht erklären, wie wir letztlich hierher gekommen sind. Ich lag eine ganze Zeit danach im Fieber. Selwine sollte euch da mehr erzählen können.

Bei den Firnelfen waren zwei Bornländer der ersten Expedition untergekommen. Selwine sagt, sie seien die letzten Überlebenden gewesen. Da abzusehen war, dass meine Genesung länger dauern würde und Selwine ihr Kind nicht mehr gefährden wollte, beschlossen die anderen, uns hier zurückzulassen und gemeinsam weiterzuziehen. Das war wohl so Ende Rondra. Seitdem haben wir nichts mehr von ihnen gehört."

Selwine von Hexenus über Wulfen von Irberod

(Eine Spezielle Information, die sie nicht in Gegenwart des jungen Bornländers geben wird:)

"Es war ein Wunder, das uns damals gerettet hat, da bin ich mir genauso sicher wie Wulfen. Er ist immer schon ... nun, ein wenig seltsam gewesen. Er hat als Knabe den Angriff eines Firunsbären überlebt und schwört darauf, dass ihn damals eine Weiße Frau aus der tödlichen Umarmung des Tieres befreit habe. Allerdings liegt Irberod in der Nähe des Silvanden Fac'den Karen – die Frau kann alles gewesen sein. Der Wald ist bekannt für seltsame Erscheinungen. Aber er ist seitdem ein glühender Anhänger der Ifirn. Der Ifirntempel zu Festum hat ihn allerdings vorletzten Winter zurückgewiesen. Das war wohl der Hauptgrund, warum er mitgekommen ist."



Selwine von Hexenhús' Bericht über das Schicksal der Expeditionen

Allgemeine Informationen:

“Das Licht war wie ein vom Himmel gefallenes Nordlicht: Rot und brennend ergoss es sich über den Schnee, schlug wie Flammen in den Himmel. Die eisige Luft knisterte, es roch nach frisch geschmiedetem Eisen und Blut. Die Kreaturen haben vor Wut gebrüllt, dann wie vor Angst und Schmerz und schließlich sind sie geflohen. Wir sind ihnen nicht nach, wir hatten wahrlich anderes zu tun. Wulfen wäre uns fast unter den Händen verblutet. Vier Firnläufer mussten wir eigenhändig töten, weil sie nicht mehr zu retten waren. Dann waren da plötzlich drei Elfen. Später haben sie mir erzählt, sie hätten das Licht gesehen und seien ihm gefolgt. Sie haben uns geholfen und uns in ihren Palast eintreten lassen.

Hier haben wir Firnjan von Ebrin gefunden und Luta von Brulkumsfluss, zwei der ersten Gruppe. Firnjan erzählte uns, dass Olja Ifirnshaar auf einer Nachtwache von Schneelaurern angefallen und getötet worden sei. Ulmew sei während eines Schneetreibens auf einem See eingebrochen und die Kälte habe ihn schließlich getötet. Ihre Gräber hatten wir bereits gesehen. Suschka, Firnjans Schwester, sei nach einem grauenhaften Schneesturm am Ende des Jahres nicht mehr bei ihnen gewesen. Nach allem, was sie wissen, nehmen sie an, dass die dämonische Wilde Jagd sie mitgenommen hat. Wozu, weiß niemand. Firnjan hat sie sehr geliebt und war außer sich. Bei der kopflosen Suche nach ihr hat er sich den Fuß gebrochen. Luta hat ihn in einer Höhle zurücklassen müssen, um Hilfe zu holen. Ich weiß nicht, wie es ihr gelungen ist, aber sie hat die Tränensucher gefunden und ihr Vertrauen gewonnen. Seitdem hatten die Elfen hier mehr menschlichen Besuch als in den letzten tausend Jahren. Es wird wahrlich Zeit, dass wir langsam an Aufbruch denken, da hat Wulfen völlig recht.

Die anderen sind weiter nach Nordosten gezogen. Sie wollten einen Fluss gen Nordosten bis zur Küste folgen und dann zu den Bären-Inseln übersetzen, auf der östlichsten soll es ein Ifirnheiligtum geben. Ob sie soweit gekommen sind, weiß ich nicht. Es hat wohl in jener Gegend Kämpfe der Elfen mit Gloranas Schergen gegeben, von getöteten Menschen weiß man hier allerdings nichts. Ich fürchte dennoch, dass sie tot sind.”

Wulfen von Irberod über das Ifirnheiligtum auf Nualauki

Allgemeine Informationen:

“Ich bin mir nicht sicher, ob es dort ein Ifirnheiligtum geben kann. Alles, was ich bisher über Reelia – das ist der einzige Ort auf den Bären-Inseln – gehört habe, lässt eher vermuten, dass man dort seltsame Ansichten über das Wollen Firuns hat ... Sie opfern Menschen, ja, ihre eigenen Kindern. Und die Inseln sind von Feuerbergen und heißen Quellen bedeckt, sodass sie zehn Monate im Jahr eisfrei sind. Und das in direkter Nachbarschaft zur Grimmfrostöde!”

Meisterinformationen:

In Reelia selbst wird ein Bärenkult gepflegt, bei dem die Opferung von Menschen tatsächlich eine große Rolle spielt. Auch andere Aspekte des Wintergottes sind derart grotesk verzerrt, dass nicht ohne Grund innerhalb der Firun-Kiche vermutet wird, dass man dort nicht Firun, sondern im Gegenteil Nagrach oder aber etwas anderes, Namenloses, verehrt, das auf den Inseln sein eisiges Gefängnis gesprengt hat.

Die Helden sollten wenn irgend möglich einen großen Bogen um Reelia machen. Auch die Firnelven meiden den Ort und die Insel, auf der er liegt. Für sie ist er ein vorgeschobener Stützpunkt Pardonas, da dort und auf der benachbarten Insel immer wieder Feyra sich das Holz nehmen, über das sie in ihren Städten nicht verfügen. Und der fast ständig die Inseln umgebende Nebel macht die bewaldeten, feucht-warmen Täler für die an Kälte und Schnee gewöhnten Elfen ebenfalls nicht einladender.

Um es vorwegzunehmen: Es gibt auf Nualauki einen Ifirnschrein, den glücklose Siedler vor etwa zwei Jahrhunderten errichtet haben. Er ist jedoch ebenso verlassen wie die Ruinen ihres kleinen Dorfs *Ifirnsort*.

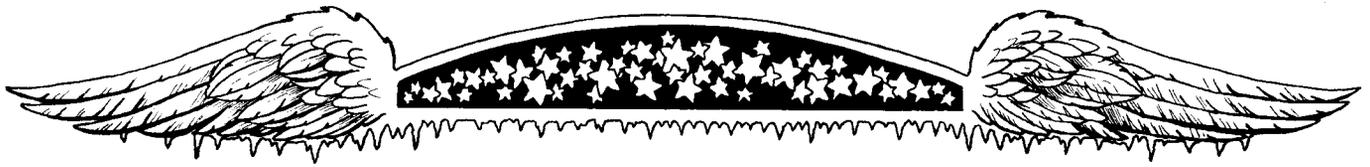
Abschied von den Tränensuchern

Allgemeine Informationen:

Wulfen ist deutlich anzumerken, wie gerne er mit euch ziehen würde, und auch Selwine mit ihrem kleinen Sohn auf dem Arm schenkt euch ein schmerzhaftes Lächeln. Die Firnelven, die zu eurer Abreise gekommen sind, tauschen mit jedem von euch einen Blick und einen elfischen Gruß, der sich mit “möge euer Weg ins Licht führen” nur ungenau übersetzen lässt. Dann führen euch Loriane und Wulfen durch die Gänge und Höhlen jenseits des schwarzen Portals hinauf in die Welt aus Eis und Schnee. Der Ausgang, der nicht mit dem Eingang identisch ist, durch den ihr die Kristalhöhlen betreten habt, öffnet sich in eine Schlucht, durch die ein eisiger Wind pfeift.

Meisterinformationen:

Die Firnelven werden mit Informationen, aber auch mit Nahrungsmitteln und Ausrüstung den Helden gegenüber zurückhaltender oder freigiebiger gewesen sein, je nachdem, wie sich die Recken in den letzten Tagen benommen haben. Gerade der Fischreichtum des unterirdischen Sees ist trügerisch – als praktisch von der Außenwelt abgeschlossenes Gewässer bedarf der Bestand sorgsame Pflege und verträgt keine Überfischung, was den Elfen durchaus bewusst ist. Felle, Schneeschuhe, Kleidung und Ersatzschnüre sind zwar ebenfalls wertvoll, aber leichter zu entbehren. Eine Beschreibung der nächsten Etappe, die Warnung vor dem Standort einer noch nicht gesprungenen Yash'Oreel-Nadel, der Hinweis auf die Möglichkeit des Lachsfanges, die Lage einer Höhle an der Küste, die als Unterschlupf dienen kann – solche Tipps sind die wertvollsten Gaben überhaupt, die die Elfen den Helden mitgeben kön-



nen, gerade wenn Teliriyon noch nicht zur Gruppe gestoßen ist.

Auch den Gletscherwurm Zrauvlihr, der nach den wie vom Erdboden verschluckten Helden Ausschau haltend seine Kreis

zieht, sollten Sie nicht vergessen. Gleiches gilt für den Feyra, der geduldig auf ihr Wiederauftauchen gewartet hat. Kaum zwei Tage nach Verlassen der Hallen dürften Drache und Nachtalb die Spur der Helden wieder aufgenommen haben.

Der zerstörte Eispalast

Allgemeine Informationen:

Endlich seht ihr das Meer! Weit in der Ferne kann man sogar einige Inseln ausmachen. Eisschollen treiben auf dem dunklen Wasser und von der Küste weht das gewaltige Dröhnen der kalbenden Gletscher an eure Ohren.

Dann erkennt ihr ein im Praiosschein gleißendes Bauwerk, geschmiegt an die abfallenden Hänge eines Gebirgszuges, der sich die nördliche Küste entlang erstreckt.

Und von nahem:

Der Palast kündigt stumm von Zerstörung und Tod. Aus Eis auf felsigem Fundament erbaut, ragte er einst stolz hoch empor. Brücken verbanden Türme, schlanke Säulen waren Teil einer gigantischen Harfe, auf der der Wind seine Melodie spielte. Nun gibt es kaum einen Turm mehr, der noch unversehrt ist. Die Brücken sind zersplittert und enden im Nichts. Eisige Mauern sind geschmolzen und kunstvolle Ornamente und Figuren aus

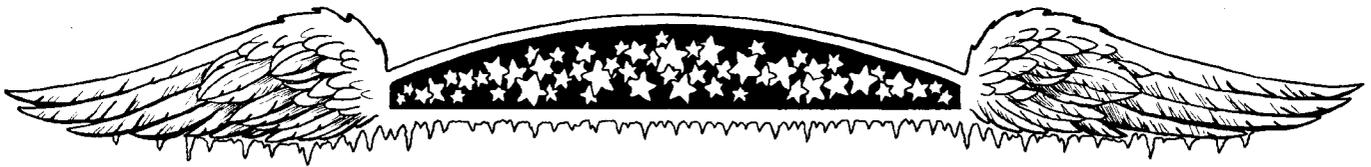
Schnee und Eis dämonisch verzerrt. Aber auch der Fels zeigt Spuren von gewaltigen Kräften, die Lücken geschlagen haben und Statuen zersplittern ließen. Und über all diesem weht der heisere, missgestimmte Klang der zerbrochenen Windharfe, über all diesem liegt ein Leichentuch aus frischem, weißem Schnee. Teliriyon Kristallpfeil wendet sich euch nicht zu, als er mit einer Stimme, die nicht die geringste Gefühlsregung verrät, spricht: "Das sind die Hallen meines Clans."

Meisterinformationen:

Teliriyon wird einem menschlichen Gefährten gegenüber nicht mehr erzählen. Er wird den Palast betreten und schlaflos und regungslos in der zerstörten Halle der Gemeinschaft die Nacht verbringen. Er hält die Helden nicht davon ab, den zerstörten Palast zu besichtigen, lässt sich aber in seinen schönen und auch in seinen schmerzhaften Erinnerungen nicht stören.

Die Helden werden keine toten Elfen finden, da Teliriyon





und seine Schwester die Leichname in die Totengrotten des Clans gebracht haben. An der ein oder anderen Stelle zeugen aber gefrorenes Blut und Spuren von Kampf magie von dem Grauen, das hier geschehen ist. Es gibt weder Vorräte noch Kunstwerke, nicht einmal alte Felle oder einen brauchbaren Schneeschuh. Die Hallen sind planmäßig geplündert, alles, was man nicht mitnehmen konnte, wurde zerstört oder ins Meer geworfen. Auch ob die Helden die Nacht innerhalb der wenigen unzerstörten, eiskalten Räume verbringen wollen, sei ihnen überlassen. Unruhige Träume sind ihnen sicher, auch angesichts der nie verstummenden, quälenden Windharfenklänge. Teliriyons Gesang – ein Gruß an die Himmelslichter, die Namensgeber seines Clans –, ist dagegen zwar von unglaublicher Traurigkeit, aber deutlich angenehmer zu lauschen.

Optionale Szene: Teliriyon und der Schmerz seiner/s Verwandten

Allgemeine Information:

Die Zerstörung spricht von Grausamkeit und Sinnlosigkeit, von Angst und Tod, von Einsamkeit und unwiederbringlichem Verlust. Wie viele deiner Verwandten und Freunde wirst du nie wieder sehen? Einsamkeit greift um dein Herz, kälter als jedes Eis, und versucht, dein Innerstes zu zerbrechen.

Du wendest den Blick, als du eine Berührung spürst. Teliriyon sieht dich an. Sein Schmerz ist der deine. "Komm!", sagt er nur. Und du folgst ihm in die Hallen, in denen du vor langer Zeit einmal glücklich warst – in einem anderen Leben.

Teliriyon führt dich in die Halle, in denen sich der Clan versammelte, viele, ungezählte Male. Und auch du warst so oft Teil dieser Gemeinschaft. Soll das wirklich niemals wieder so sein?

Der Elf setzt sich auf den von Schneeflocken überpuderten Boden und wartet darauf, dass du zu ihm kommst.

Er beginnt zu singen. Es ist euer Sippenlied. Und er singt dir vom Tod, von jedem einzelnen Verwandten, der durch Klinge, Magie oder dämonische Kreatur aus dem Leben gerissen wurde. Du siehst sie sterben, du weißt, dass sie tot sind, dass du sie in diesem Leben nie wieder sehen wirst. Er singt von Gefangenschaft, von dem Schicksal der Unglücklichen in den Händen einer Menschenfrau, die durch Pardonas Wirken zu dem wurde, was sie nun ist. Du siehst in die Augen der Gefangenen und du spürst ihre Einsamkeit und Sehnsucht, ihren Schmerz. Er ist grausamer als der Tod. Und Teliriyon singt von Leben und Freiheit. Er zeigt dir seine Schwester Teliriya und sein Schwesternkind Fiñjala, er zeigt dir dein eigenes Antlitz. In seinen Augen ist es fremd und fern, aber dennoch verbunden mit dem, was der Clan einmal war.

Dann schweigt Teliriyon. Er blickt dich an, voller Sorge. Er hat dir diesen Schmerz zufügen müssen und seine Augen fragen, ob du ihn ertragen wirst.

Meisterinformationen:

Was weiter geschieht, hängt von der Reaktion der Heldenfigur

ab. Teliriyon wird geduldig sein und jegliche Entscheidung, sei sie für oder gegen den Clan, akzeptieren, er hat gar keine andere Wahl. Er selbst hat sich entschlossen, mit den Helden über die Brecheisbucht zu ziehen und, wenn es so sein soll, auch weiter zu den Lichthütern. Mit keinem Wort und keiner Geste wird er von der Spielerelfe oder dem Spielerelfen eine Entscheidung erzwingen oder die Änderung eines 'unelfischen' Entschlusses verlangen. Sollte er um seine Meinung gefragt werden, ist Ihr Fingerspitzengefühl gefragt.

Die beste Antwort ist wohl die, dass der Spielerheld die Antwort im eigenen Herzen suchen muss. Mancher Spieler empfindet den Hinweis, dass gerade ein Firnelb seinem Clan verbunden sein sollte, als ungehörliche Einengung. Und damit hat er nicht ganz Unrecht, denn ein Firnelb, der in die Ferne gezogen ist, ist nicht mehr Firnelb im Sinne seiner sesshaften Verwandten. Und der Entschluss, nach dem Abenteuer den Clan der Himmelslichter zu neuem Leben zu verhelfen, bedeutet fast unweigerlich den Ausstieg aus dem Heldenleben. Es mag Kompromisse geben, aber erzwingen Sie nichts, was der Spieler nicht auch wirklich selbst will!

Übrigens wird der Clan den Palast nicht wieder bewohnen, solange das Eisreich der Heptarchen besteht. Kein Clan ist lebensmüde und völlig stur gegenüber äußeren Zwängen. Dass man irgendwann einmal wieder hier siedeln will und das Sippenlied in Zukunft davon singen wird, gehört zum Leben der Elfen – das ja bekanntlich sehr lang sein kann.

Optionale Szene: Die Totengrotten der Himmelslichter

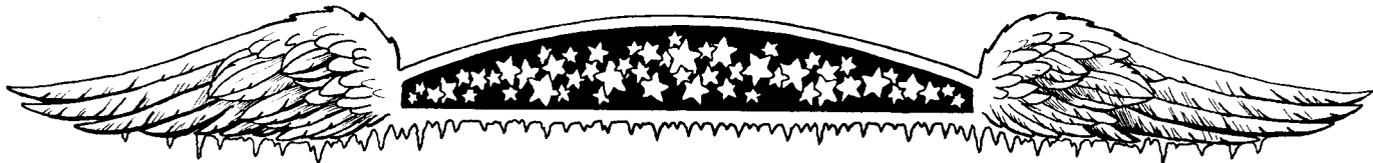
Meisterinformationen:

Die Totengrotten des Clans werden für die Helden im seltensten Fall von Interesse sein. Anders sieht dies aus, wenn sich unter ihnen ein Elf oder eine Elfe vom Clan der Himmelslichter befindet. Diesem Helden wird Teliriyon es selbst überlassen, ob er von ihm zu den Toten geführt werden möchte oder nicht. Zu den Grotten, die sich im Nordhang des letzten Gipfels der Küstenbergkette befindet, benötigt man mit einem ortskundigen Führer etwa einen halben Tag. Der Aufstieg über den Gletscher und vereisten Fels ist schwierig, aber nicht unmöglich.

Allgemeine Informationen:

Die Grotte ist kleiner, als du sie in Erinnerung hast. Aber die Anzahl der Toten ist größer. Und du kennst so viele von ihnen! Erinnerungen und Gefühle brechen über dich herein, sodass es schwer ist, die Fassung zu wahren.

Seite an Seite sitzen sie dort auf dem unebenen Boden, den Blick hinaus gerichtet, nach Norden, *ihr* entgegen, mit der euer Schicksal seinen Anfang nahm. Gefroren für die Ewigkeit. Ohne Leben, aber eine lebendige Erinnerung für die Zurückgebliebenen, für dich, und eine stumme Warnung für *sie*, *bhardona*, die Beherrschensauslöserin.



Der Eissegler der Himmelslichter

Allgemeine Informationen:

Teliriyon führt euch am nächsten Tag zu einem Felsendom in der Steilküste, nicht weit von einem donnernd kalbenden Gletscher entfernt. In der Grotte liegt ein hölzerner Eissegler, intakt und groß genug für fast ein Dutzend Personen.

„Sein Name ist *amaä*, Gefährtin.“

Meisterinformationen:

Teliriyon wird nach den Namenlosen Tagen mit den Helden und dem Eissegler über das durch Dämonenkälte gefrorene Eis ziehen. Wahrscheinlich kann keiner der Helden mit solch einem Gefährt umgehen, der ein oder andere kann aber vielleicht segeln. Teliriyon wird bereits vor Antritt der Reise diese

Helden mit dem Segler, seiner Takelage und Steuerung vertraut machen.

Und auch wenn der Segler einen wasserdichten Rumpf hat und die kristallinen Kufen im Wasser kaum behindern, wird sich der Firnelf nur schwer dazu überreden lassen, bereits jetzt aufzubrechen. Im Hochsommer kalben die Gletscher an der gesamten Küste und das Meer ist übersät mit Eis. Ohne eine erfahrene Segelmannschaft ist es gerade zu dieser Zeit leichtsinnig, ja lebensgefährlich, sich auf die Wasser der Brecheisbucht zu wagen.

Der Weg über das Nagrach-Eis im Süden der Bucht steht den Helden natürlich ebenfalls offen – allerdings ist dies ein Umweg, der zum einen an den Bären-Inseln weit vorbeiführt und zum anderen unweigerlich zu **Begegnungen mit unliebsamen gloranischen Söldnern** führen wird.

Die Namenlosen Tage

Meisterinformationen:

Die Namenlosen Tage sind hier gefährlicher als ein Blizzard im Winter. Die Helden befinden sich in einem Gebiet, dass zum einen an ein Land grenzt, in dem Nagrachs Gewalt uneingeschränkt herrscht, und zum anderen an der Grenze zum Ewigen Eis liegt, das Firun einst angeblich über das Namenlose geworfen hat, um es einzukerkern. Die fünf Tage zwischen den Jahren ohne schützende Unterkunft und den Beistand der Götter zubringen zu wollen ist Dummheit, die mit allem bestraft gehört, was Nagrach und der Namenlose aufzubieten haben. Es ist, den Zwölfen sei Dank, kaum anzunehmen, dass Ihre Helden dieses Wagnis auf sich nehmen werden, sodass hier nicht in allen Einzelheiten geschildert werden muss, was alles die Überlebenschance der Gruppe auf ein verschwindendes Etwas minimieren kann. Sollte der genannte Fall dennoch eintreten, können Sie hierzu insbesondere **Unter der Dämonenkrone**, S. 120 ff., aus der Box **Borbards Erben**, die Box **Götter, Magier und Geweihte** und das Abenteuer **Sumus Blut** heranziehen.

Die Helden brauchen einen Unterschlupf, der möglichst nahe an der Küste liegt, damit man die durch dämonisches Wirken zugefrorene Bucht für die Eisüberseglung nutzen kann (das Eis wird etwa 13 Tage brauchen, um wieder auf das im Sommer übliche Maß zurückzutauen). Die Helden mögen sich in den Kellergewölbe des zerstörten Eispalastes der Himmelslichter verstecken oder in einer Höhle in den Abhängen des Küstengebirges.

Entscheiden sich die Helden für den **Palast**, werden sie während der Namenlosen Tage von grauenhaften Alpträumen geplagt, die die Recken die Kämpfe um den Palast miterleben lassen. Zwar erinnern sich die Helden nach dem Aufwachen kaum an etwas – Boron steht ihnen hier gnädig zur Seite –, aber dort, wo sie im Traum tödliche Wunden erhalten haben, entstehen große Blutergüsse. Die Regeneration **verkehrt sich in ihr Gegenteil**: W6–2 LP Abzug je Traum.

In den Kavernen des Palastes gibt es mehrere geeignete Räume und eine kleine Quelle. Die Helden werden sich voraussichtlich mit Schnee und den Schlitten verbarrikadieren.

Ziehen die Helden eine **Höhle** als Unterschlupf vor, so bedeutet dies zwar mehr Arbeit in der Vorbereitung – der Eingang sollte verkleinert werden, ein Vorrat an Trinkwasser ist nötig, eventuell muss ein Zwinger für die Hunde errichtet werden – die Nächte bleiben allerdings ruhiger, auch wenn die allgemeine Unruhe, die Kälte und die Dunkelheit keinerlei Regeneration zulassen.

Der Eingang wird voraussichtlich mit Felsbrocken, den Schlitten und Schnee verschlossen werden.

In beiden Fällen geschieht Folgendes:

Erster Namenloser Tag, Isyahadin

Meisterinformation:

Es passiert gar nichts. Es ist ruhig, still, tot und kalt. Das Warten zermürbt, die Helden sind gereizt, die Hunde unruhig. Draußen schneit es 24 Stunden lang dicke, wattige Flocken, an manchen Stellen mit Ruß vermischt, an anderen offensichtlich mit Blut.

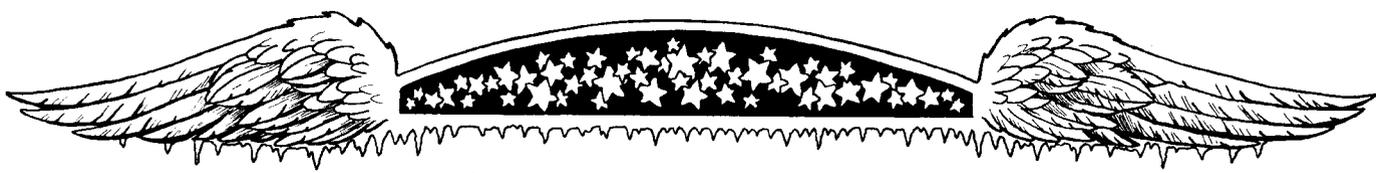
Zweiter Namenloser Tag, Apestadil

Allgemeine Informationen:

Etwas schnüffelt und kratzt am Eingang eurer Zuflucht. Es scheint groß zu sein und hat eine schreckliche Ausdauer. Was das für eine Kreatur ist – oder sind es gar zwei? –, wisst ihr nicht.

Meisterinformation:

Zwei Schneelaurer legen mit aller Geduld die Eingänge frei. Den Helden wird wenig anderes übrig bleiben, als die Bestien zu erschlagen.



Dritter Namenloser Tag, Rahastes

Meisterinformation:

Nagrachs Wilde Jagd tobt in solcher Nähe vorüber, dass die Helden vermeinen, das Heulen der Dämonenhunde, das Brüllen der Treiber und die Schreie der verlorenen Seelen hören zu können. Die Temperatur fällt schlagartig und die Firnläufer sind nur mit Mühe ruhig zu halten.

Vierter Namenloser Tag, Madaraestra

Meisterinformation:

Ein Schneesturm tobt über das Land, wiederholt kracht und knirscht es, als würden ganze Gletscher zermalmt. Die Elemente sind in Aufruhr. An diesem Tag werden Erdbeben die Einöden erschüttern, Vulkane ausbrechen, Schnee- und Schlammlawinen zu Tal rasen, Eisberge einander zermalmen; schärfste Eiskristalle wirken im rasenden Sturm wie Schmirgel, Gletscher bewegen sich in sichtbarer (!) Geschwindigkeit. Es scheint, als lägen Ingerimm und Firun im Kampf mit den dämonischen Gewalten.

Fünfter Namenloser Tag, Shihayazad

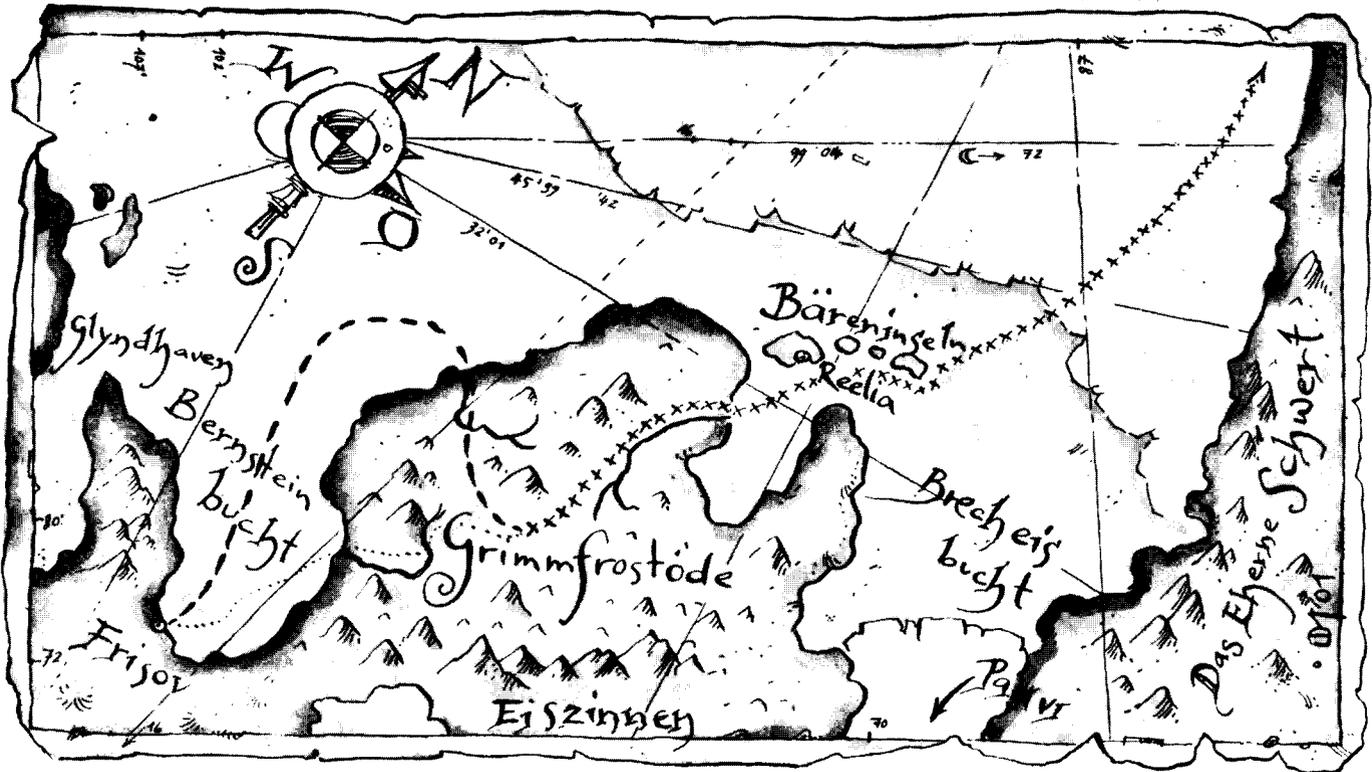
Meisterinformation:

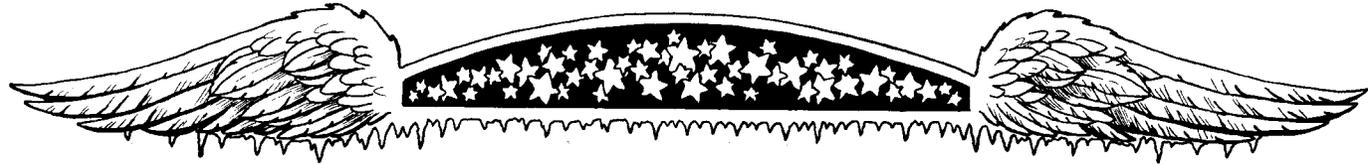
Wieder geschieht nichts. Es ist ruhig, still, tot und kalt. Das Warten zermürbt, die Helden sind gereizt, die Hunde unruhig.

An diesem Tag ist es so kalt, dass die Brecheisbucht vollständig zufriert; wieder schneit es ununterbrochen. Selbst auf den sonst größtenteils eisfreien Bären-Inseln fällt der 'Winter' ein. Die Kälte dringt auch zu den Helden vor und wird schließlich so unerträglich, dass alle Mühen, Wärme zu schaffen, vergebens sind und es bei Anbruch der Nacht tödlich scheint, ruhig sitzen zu bleiben. Um Mitternacht steigen die Temperaturen schlagartig auf ein normales Maß. Das Neue Jahr hat begonnen, der 1. Praios wird ein sonniger, kalter und ruhiger Tag.

Allgemeine Informationen:

Die Praiosscheibe lässt die weite Landschaft in einem blendenden Weiß erscheinen. Alles um euch herum trägt ein weiches Kleid aus Schnee. Was auch immer in den letzten Tagen hier draußen geschehen sein mag, nun liegt es unter einer mannshohen Schneedecke begraben; ebenso die Brecheisbucht. Nicht das winzigste freie Wasserloch ist zu sehen. Nur von gelegentlichen, eingefrorenen Eisbergen unterbrochen, erstreckt sich eine schneebedeckte Packeisfläche bis zum im Dunst verschwindenden Horizont.





Der Weg zum Ehernen Schwert

Meisterinformation:

In dem nun folgenden Kapitel wird die Reise der Helden über die Brecheisbucht bis in Sichtweite des Palastes der Lichthüter geschildert. Auf der fast ebenen Eisfläche mit ihren wenigen Hindernissen werden die Helden mit dem Segler eine ihnen bisher ungewohnte Reisegeschwindigkeit erreichen. Auch wenn es ab den Bären-Inseln nach Nordnordost geht, kann die Gruppe das Eherne Schwert in sechs Tagen erreichen. Allerdings steht zuvor noch ein Besuch der östlichsten Bären-Inseln an, da die Helden ja die Information erhalten haben, dass die Vermissten auf Nualauki einen Ifirnschrein hatten aufsuchen wollen.

Aufbruch

Meisterinformation:

Die Namenlosen Tage dürften den Helden noch tief in den Knochen stecken. Den Göttern zu danken sollte als erstes auf dem Tagesplan stehen, dann ein ausgiebiges Frühstück, das endlich wieder einmal mundet, und schließlich die Sichtung des Eisseglers. Es wird etwa einen halben Tag dauern, um ihn mit Segel und Tauen zu bestücken, das Gepäck an Bord zu bringen, die dringendsten Reparaturen an der Ausrüstung vorzunehmen, die unter der dämonischen Kälte gelitten hat. Danach kann man den Segler aus der Grotte auf das Eis hinausziehen und an Bord gehen. Auch die Hunde können mit. Ab hier werden die Firnläufer nicht mehr gebraucht, bis die Helden wieder die Rückreise antreten.

Ob die Helden noch am 1. Praios aufbrechen wollen oder erst nach einer erholsamen Nacht, sei ihnen überlassen. Diese Zeit haben sie durchaus, auch wenn bereits jetzt ein feines, unaufhörliches Knacken davon kündigt, dass die Eisdecke bereits wieder taut. Der Drache und der Feyra werden sich allerdings bereits am Abend des 1. Praios wieder in der Nähe der Recken befinden. Sollten die Helden dann schon unterwegs sein, wird Zrauvlihr mindestens einen Tag brauchen, um sie später auf den Bären-Inseln aufzustöbern.

Der Weg zu den Bären-Inseln

Allgemeine Informationen:

Was für eine Geschwindigkeit! Der eisige Fahrtwind treibt euch die Tränen in die Augen und lässt euch frösteln, und dennoch ist es die reine Freude, auf den Kufen des schlanken Gefährts und unter vollen Segeln über das Eis zu gleiten. Der Wind steht günstig, das Wetter ist klar, Hindernisse wie Eisberge oder Eisigel sollten schon von Weitem gut zu sehen sein, sodass ihr ihnen leicht ausweichen könnt. Endlich geht es wieder einmal vorwärts!

Meisterinformationen:

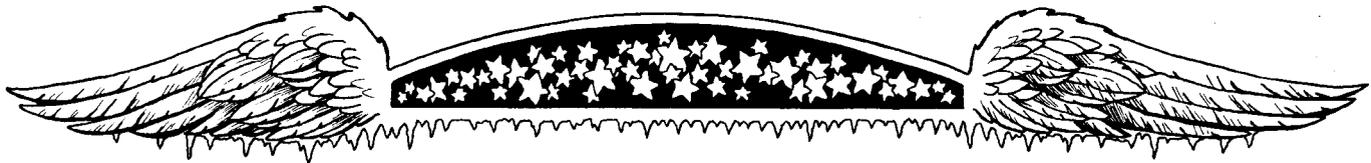
Einige erleichterte Proben auf *Eissegler Fahren* dürfen Sie den Helden ruhig abverlangen, um ihnen das Gefühl zu geben, eine Bootsgemeinschaft darzustellen, und auch um Teliriyons Fähigkeiten im Eissegeln zu verdeutlichen. Der Firnelff geht mit schlafwandlerischer Sicherheit mit der recht großen *Amaë* um und kann verpatzte Proben der Helden bei solch einfacher Fahrt auch mit schnellem Zugriff oder klarer Anweisung ausgleichen. Er nutzt die Fahrt, um bereitwilligen Helden den Umgang mit dem Eissegler nahe zu bringen. Um den Segler sicher zu fahren, sind mindestens drei Leute vonnöten, die in etwa wissen müssen, was zu tun ist. Die Regeln zum *Eissegler Fahren* finden Sie im Anhang auf Seite 61.

Wahrscheinlich haben sich die Helden bereits auf dem Festland drauf geeinigt, wohin die Reise nun gehen soll. Sind sie trotz allen gut gemeinten Warnungen fest entschlossen, Zwischenstation in Reelia zu machen, sollte ihnen das Verhalten der seltsamen, zu freundlichen und doch über bestimmte Dinge (die Bären, ihre Feste, ihre Geschichte) hartnäckig schweigenden Bewohner zu denken geben. Die Reelianer scheuen sich nicht, in den Fremden die nächsten Opfer ihres Gottes zu sehen. Ziehen Sie bitte nötigenfalls die Beschreibung in *Firuns Atem*, S. 46 f. zurate, da hier für eine komplette Beschreibung Reelias leider der Platz fehlt. Ebenfalls empfindlichen Ärgern können sich die Helden mit einer Landung auf Taanakauki einhandeln, hat die große Schlange von Maraskan dort doch Gefolgsleute mit geheimem Auftrag angesiedelt. Siehe hierzu *Firuns Atem*, S. 38.

Allgemeine Informationen:

Um den Wind auszunutzen, der über den freien Eisflächen ungehindert und stetig bläst, habt ihr die nördliche Route um die Inseln genommen. Es ist kaum ein Umweg und die Inseln ziehen im Süden schnell an euch vorbei. Die Küsten sind kaum zu erkennen, da dichter Nebel die Eilande bedeckt. Nur die Spitzen der Berge erheben sich über das Nebelmeer. Die Gipfel sind zumeist eisfrei, abgeflacht und zerklüftet und künden zudem häufig mit schwarzen Rauchfahnen von ihrem inneren Feuer. Nur wenn dort der Wind auffrischt, zerreißt der weiße Schleier zuweilen und gibt den Blick auf bewaldete, zerklüftete Hügel und Berglandschaft frei, die kaum hier und da von Schnee bedeckt zu sein scheinen – ein sonderbarer Anblick inmitten des Eises.

Nualauki ist das östlichste Eiland der vier Bären-Inseln. Ein grolender Vulkan erhebt sich inmitten des Nebels und schickt dicken Qualm zum Himmel. Es sind kaum fünf Stunden seit eurer Abreise vergangen, als Teliriyon euch die Segel reffen lässt, um in langsamerer Fahrt die Küste anzusteuern.



Nualauki

Meisterinformationen:

Die Insel misst in etwa 20 mal 30 Meilen, was deutlich zu groß ist, um zu Fuß nach einem Ifirnschrein zu suchen. Eine langsame Umrundung mit den Eisseglern sollte allerdings bereits einige Hinweise geben, wo man wohl am besten sucht: Die östlichen Abhänge des Vulkans sind bis zur Küstenlinie von schwarzer Schlacke bedeckt, hier kann es auch jederzeit zum Abfließen von glühendem Magma und damit dem Aufbrechen des Eises im Umkreis von zwei Meilen kommen. Im Süden erobert gerade die Vegetation die Hänge wieder zurück. Es ist unwahrscheinlich, dass man noch irgendetwas findet, was vor etlichen Jahrzehnten dort einmal gestanden haben könnte. Der Nordosten der Insel hingegen ist licht bewaldet und beinahe lieblich zu nennen, auch wenn die Hügel immer wieder von Vulkangestein und Schwefelquellen durchsetzt sind. Fast genau am nordöstlichsten Punkt der Küste fließt ein klarer Fluss dampfend unter die hier dünne Eisdecke. Wenn es einmal Siedler gegeben hat, ist zu vermuten, dass sich ihr Dorf in Nähe dieses Flusses befunden hat.

Teliriyon wird eine Anlegestelle in zwei Meilen Entfernung der Flussmündung vorschlagen, um nicht zu riskieren, dass der Segler einbricht (was Arbeit bedeutet, für den Bootsrumpf aber kaum gefährlich wäre). Wird der Segler an Land gezogen, ist er zwar weniger den Blicken neugieriger Feinde ausgesetzt, andererseits kann man mit ihm aber auch nicht so rasch fliehen, wenn es darauf ankommt. Hier sollten die Helden selbst entscheiden, was ihnen wichtiger erscheint. Dann steht dem Fußmarsch nichts mehr im Weg. Im Wanderschritt über den zwar schneefreien, aber dennoch gefrorenen Boden benötigt man etwa eine halbe Stunde, bis man am Flussufer steht.

Allgemeine Informationen:

Auf dem Weg zum Fluss: Der Nebel wird umso dichter, je näher ihr dem Fluss kommt, dessen Wasser plätschernd und rauschend dem Meer entgegen streben. Ab und zu hört ihr ein Fauchen, worauf manchmal der Wind einen Schauer warmer Tropfen zu euch herüberweht. Das Wasser ist warm und auch der Boden unter euren Stiefeln wird zunehmend rutschig durch Lehm und nasses Moos.

Am Fluss: Ihr steht am Fluss, der durch ein Bett aus zerklüftetem Vulkangestein fließt, und euch ist warm, deutlich zu warm für eure doppelt genähten Pelze, Fäustlinge und Anauraks. Das Wasser des Flusses scheint an manchen Stellen fast zu sieden.

Am Dorfrand: Ihr seid nur einige Meilen flussaufwärts gegangen, als ihr die ersten Mauern sehen könnt. Schemenhaft zeichnet sich eine Hütte im Nebel ab. Wenn ihr näher kommt, erkennt ihr, dass sie bereits lange unbewohnt sein muss: Das Dach ist eingestürzt und von den Balken sind kaum mehr Reste übrig geblieben. Die vier nur noch halbhohe Wände aus übereinandergeschichtetem Basaltbrocken sind von wildem Efeu überwuchert und aus einem Fenster wächst gar eine fast verblühte Hekkenrose.

Meisterinformationen:

Es sind sechs Gebäude, die im Halbkreis um einen kleinen Platz etwas abseits des Flusses auf einem flachen Hügel stehen. Keine der Ruinen scheint seit Jahrzehnten andere Besucher als Mäuse und Kaninchen gesehen zu haben, die scheu vor den Helden flüchten. Die Überreste des Ifirnschreins sind leicht zu erkennen.

Allgemeine Informationen:

Mitten auf dem Dorfplatz erhebt sich im Zentrum eines schwarzen Ifirnsternes ein gemauertes Nest aus Basaltbrocken, deren Oberflächen mit gravierten Strohhalmen und Federn geschmückt sind. Das Nest ist leer, mag aber einmal einer Schwanenstatue oder etwas Ähnlichem Platz geboten haben.

Meisterinformationen:

Das Mosaik hat einen Durchmesser von gut drei Schritt und stellt eine stilisierte, schwarze Schneeflocke dar. Es besteht aus Vulkanglassplittern in weißem Tuffgestein. Das Nest ist einen halben Schritt hoch und hat einen Durchmesser von etwa einem Schritt. Ob das Mosaik nun ifirngefällig sein mag oder nicht: Der Segen der Göttin ist längst von diesem Ort genommen.

Neben dem Schrein wurden vor nicht gar so langer Zeit zwei Gräber ausgehoben. Ein Boronrad und eine einfache Darstellung von Pfeil und Bogen aus schwarzen Steinen zielt den einen langgestreckten Hügel, auf dem anderer findet sich neben dem gebrochenen Rad ein Zeichen aus einem Dreieck mit einem vierstrahligen Stern darüber.

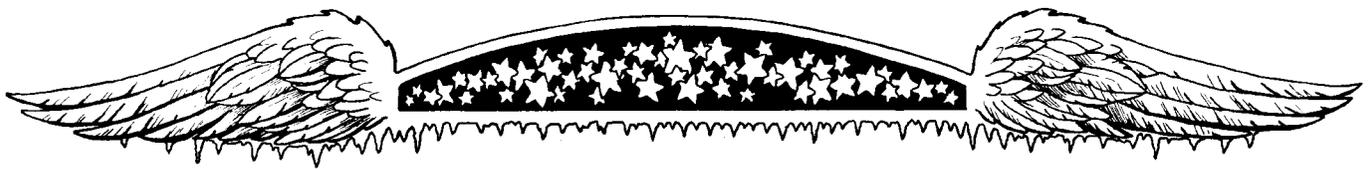
Luta von Bruk-Ilumsfluss und Firunmar aus Quelledunkel, die ersten Opfer der Feyra

Meisterinformationen:

Die Zeichen auf den Gräbern stehen zum einen für Boron, Pfeil und Bogen hingegen für Firun und Dreieck mit Stern für Kor, die Götter, denen die beiden Toten am stärksten verbunden waren.

Der Besuch von Nualauki entwickelte sich für die Vermissten innerhalb kürzester Zeit zu einem weiteren finsternen Kapitel ihrer Reise. Kaum angekommen, waren sie sich nach einer kurzen Untersuchung der Ruinen einig, dass man hier nichts mehr von Interesse finden könnte, und entschieden sich, eine Nacht auf der Insel zu lagern, um am nächsten Morgen Richtung NNO mit den Hundeschlitten weiter in das Eis vorzudringen.

Während die anderen das Lager herrichteten, ging Luta von Bruk-Ilumsfluss, Hofjägerin zu Ilmenstein, auf die Pirsch, wobei der Söldner Firunmar sie, um ihre Sicherheit besorgt, begleitete. Sie waren kaum im Nebel verschwunden und außer Hörweite der Ruinen, als sie einen Schemen entdeckten, den Luta für ein Karen hielt. Sie folgten dem flüchtenden Tier,



bis sie Gelegenheit zum Schuss bekam und auch zu treffen schien. Und obwohl der Nebel gegen Abend undurchdringlich wurde, folgten sie der waidwunden Beute. In einer Schlucht verloren sie die Spur und sie mussten umkehren. Ein Pfeil traf Firunmar aus dem Hinterhalt direkt in die Kehle; er war sofort tot. Auch Luta bekam nicht mehr die Möglichkeit, sich zu wehren. Die Feyra, Sli'yanka Tagauge in Begleitung zweier Krieger, brachen mit Magie ihren Widerstand und ihren Willen und erfuhren so von ihr alles, was sie über die Fremden auf der Insel wissen wollten.

Der starke Wille der firungläubigen Adligen wurde ihr zum Verhängnis: Ihr Leben zerbrach unter den wiederholten Zaubern und körperlichen Foltern, die ihr ihre Peiniger zufügten. Die Feyra ließen die Toten liegen und verließen Nualauki, zum einen da sie eine Aufgabe zu erfüllen hatte, die sie nicht aufschieben konnten, und zum anderen, um die Priester Pardonas von ihrem Wissen in Kenntnis zu setzen und Instruktionen einzuholen, wie man mit einer Gruppe religiös motivierter, zumeist adliger Bornländer zu verfahren habe.

Auch wenn die beiden Gefährten bereits am Abend vermisst wurden, fand man ihre Leichen erst im Morgengrauen des nächsten Tages. Von den Mördern hingegen fehlte jede Spur. So blieb den Reisenden nichts weiter übrig, als die Toten beizusetzen, ihre Seelen Boron anzuempfehlen und, nun nur noch zu viert, mit erhöhter Vorsicht weiterzureisen.

Lutas Seele hingegen blieb an die Insel gefesselt zurück, unfähig, nach ihrer Qual, ihrem erzwungenen Verrat und ihrem Unvermögen, die Freunde zu warnen, den Weg zur Ruhe Borons zu finden.

Die Helden werden mit großer Wahrscheinlichkeit ebenfalls eine Nacht auf Nualauki verbringen, um Holz zu sammeln und die Vorräte zu ergänzen. Während der tiefsten Dunkelheit – die in jenen Breiten um diese Jahreszeit nur kurz währt – besucht sie dann Lutas Geist:

Allgemeine Informationen:

Ein kalter Hauch weht über das Lager und sorgt dafür, dass das Feuer zusammenfährt und auflodert und dass der Nebel sich das erste Mal in dieser Nacht lichtet. Tatsächlich ist ein Stück Sternenhimmel zu sehen. Nebelfetzen gleiten über den Boden, wirbeln ineinander, weichen voneinander. Immer klarer wird die Nacht und beinahe ist es, als

fliehe der Nebel von diesem Ort, zöge er sich zurück. Die Kälte wird tiefer und ist fast angenehm nach der zu warmen Feuchtigkeit.

Euer Lager liegt nun unter einem strahlenden Sternenhimmel und ein zartes, grün und blau leuchtendes Nordlicht zieht in wehenden Bändern über dieses Firmament. Die Schönheit des Himmelslichtes ist beinahe schmerzhaft in seiner Vergänglichkeit. Doch (Name des Helden mit der höchsten Totenangst) reißt euch mit einem erschrockenen Laut aus eurem Staunen.



Im Dunkel der Nacht leuchtet geisterhaft die Erscheinung einer Frau, das weiße Totengewand schimmert und glänzt, ebenso ihre durchscheinenden Glieder, selbst das kurzgeschnittene Haar. Ihre Züge scheinen euch stark und unbeugsam und ihre Augen doch voller Schmerz. Langsam nähert sie sich euch. Sie hat euch wahrgenommen, denn ihr Blick wandert von einem zum anderen und bleibt auf (Name eines Bornländers oder eines Geweihten oder aber des aufrechtesten Recken) hängen.

“Freund”, murmelt eine Stimme, ohne dass sich die Lippen der Erscheinung sich bewegen. “Der Feind weiß von unserer Queste. Er weiß von unserem Weg über das Eis.” Sie hebt eine Hand und deutet in die Ferne. “Er kennt unsere Namen und er hasst uns. Sei gewarnt vor den Augen ohne Seele, der Macht und Kraft durch dunkles Erbe! Sieh dich vor! Bete zu den Göttern! Und bete für mich ...”

Meisterinformationen:

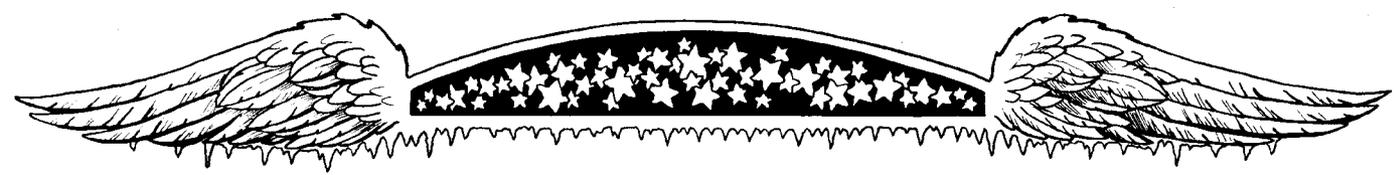
Die Himmelsrichtung, in die die Erscheinung deutet, ist Nordnordost.

Allgemeine Informationen:

Eine glitzernde Träne rinnt über das Antlitz der Frau und doch lächelt sie. “Die Götter und alle guten Geister seien mit dir!” Die Erscheinung verblasst. Und die Nebel kehren zurück.

Meisterinformationen:

Ein inniges Gebet zu Boron für die Ruhe der Seele Lutas sollte sie nun von ihren Fesseln befreien und sie die Reise über das Nirgendmeer antreten lassen. Sollten die Helden versuchen, sie mit einem GEISTER BESCHWÖREN nochmals zurückholen wollen, dürfen Sie ihnen die Geister der Dorfbewohner erscheinen lassen, deren wagemütiges Projekt auf diesem verfluchten



Land so grausam scheiterte. Es sind allesamt Mittelreicher, die hier vor 200 Jahren einen Handelsposten für Kaiser Bodar II. (184 – 150 v. H.) errichten wollten und sehr erpicht auf Nach-

richten aus ihrer Heimat sind. Alle Geister, die sich gerade in einem Radius Stufe des Magiers x 20 Schritt aufhalten, erscheinen, und jeder von ihnen kostet den Magier 11 ASP ...

Über das Eis

Meisterinformationen:

Je nachdem, wie groß die Gruppe ist, die mit dem Eissegler unterwegs ist, ist es durchaus auch möglich, während der kurzen Nachtstunden weiter zu reisen, was spätestens ab der ersten Sichtung der feindlichen Segler ohnehin ratsam ist. Allerdings muss in der Dunkelheit jemand im Bug stehen und unablässig nach Hindernissen Ausschau halten, um frühzeitige Ausweich- und Bremsmanöver anleiten zu können.

Der Eissegler kann bei günstigen Wind- und Eisverhältnissen eine Geschwindigkeit von bis zu 60 Meilen in der Stunde erreichen und sein Bremsweg ist lang, deutlich länger als bei einem Segelboot im Wasser. Die Winde stehen günstig – jedoch auch für ihre Verfolger, die sich alsbald am Horizont zeigen werden. Diese habe die leichteren Gefährte und die erfahrenere Mannschaft, und auch wenn diese durch das Tageslicht durchaus behindert wird, ist es nur eine Frage der Zeit, bis sie die Helden einholen. Einer der wenigen Vorteile des größeren Seglers ist seine höhere Stabilität und Schwere. Etliche Hindernisse, die die Jagdsegler umfahren müssen, kann er überfahren, was zwar die Helden unangenehm durchschüttelt, was Kufen und Rumpf jedoch in aller Regel überstehen – wenn den Helden die Probe auf *Eissegler Fahren* gelungen ist. Das Umstürzen ist die gefährlichste Folge misslungener Proben. Gehen Sie bei Helden mit Vorkenntnissen, Lerneifer und/oder echter Begeisterung stillschweigend von einem ständig steigenden Talentwert während der Reise über das Eis aus.

Hindernisse sind in aller Regel im Packeis gefangene Eisberge, Verwerfungen in Form von übereinander aufgetürmter Eisplatten, plötzliche Abbrüche durch Höhenverschiebungen, Eisigelkolonien (siehe S. 58), kleine Inseln im Eis, Nebelbänke und – selten – Gletscherwurmmauren (siehe S. 59). Nicht zu befürchten haben die Helden Wasserrinnen, so sie bald nach den Namenlosen Tagen aufgebrochen sind.

Im Folgenden sind die wichtigsten Ereignisse, die während der Fahrt über das Eis eintreten, aufgelistet:

Erster Tag

Allgemeine Informationen:

Beim höchsten Stand der Sonne seht ihr wieder einen dieser wunderschönen, grausamen Drachen am Himmel kreisen. Hoch oben tragen ihn seine weiten Schwingen durch die eiskalte Luft. Ob er euch gesehen hat? Bereits kurz nachdem ihr ihn erspäht habt, dreht er nach Westen ab und fliegt davon.

Meisterinformationen:

■ Zrauvlihr hat nun auf jeden Fall die Spur der Helden wieder

aufgenommen und ist auf dem Weg, um Sli'yanka davon zu berichten.

Für Angriffe durch Magie oder Bogenschützen fliegt der Gletscherwurm zu hoch, auch hat er nicht vor, sich mit der Gruppe allein anzulegen.

Zweiter Tag

Allgemeine Informationen:

Der Himmel hat sich mit schweren, grauen Wolken überzogen und bald fängt es tatsächlich an zu schneien. Feine, zarte Ifrinssterne tanzen mit dem Wind, der euren Segler vorwärts treibt. Die Sicht ist erheblich schlechter als an den vergangenen Tagen.

Meisterinformationen:

Die Reisegeschwindigkeit sinkt allerdings nicht erheblich, solange Augen nach vorne spähen, die an solches Wetter und die Sichtverhältnisse während leichten Schneefalls gewöhnt sind. Nur für zwei Stunden wird der Schnee so dicht, dass es vernünftig ist, langsamer zu segeln.

Dritter Tag

Allgemeine Informationen:

Wieder sichtet ihr den Drachen und nun, als die Praiosscheibe sich dem Horizont nähert, zwei schwarze Punkte, die rasch zu winzigen Dreiecken werden.

“Feyra”, sagt Teliriyon. Seine Stimme hat einen rauhen, zornigen Klang.

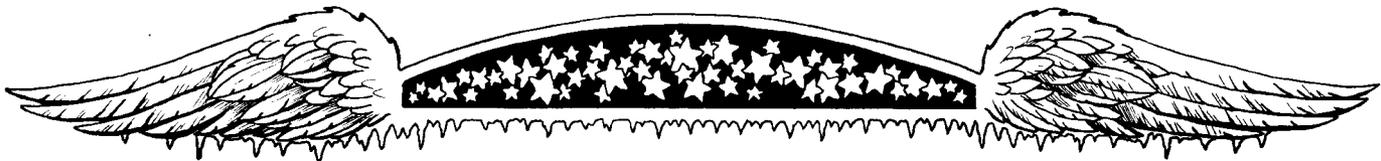
Meisterinformationen:

Es sind zwei Jagdsegler der Feyra mit einer je vierköpfigen Besatzung. Sli'yanka Tagauge ist einer von ihnen. Auch Zrauvlihr wird nun Ausschau haltend häufig am Himmel zu sehen sein. Kurz nach der Sichtung verschwinden die Segel in der Dämmerung, sodass nicht zu sagen ist, ob die Feyra auf der Spur der Helden geblieben sind oder anderen Geschäften nachgehen.

Vierter Tag

Allgemeine Informationen:

Die Segler sind noch da, ja, sie sind während der Nacht sogar ein gutes Stück näher gekommen. Und über ihnen kreist der Gletscherwurm, als würde er sie begleiten.



Meisterinformationen:

Verfügen die Helden über ein Fernrohr, vermögen sie mehrere vermummte Gestalten zu erkennen, von denen fast alle Kopfbedeckungen tragen, die ab und zu gleißende Reflexe werfen (die Linsen ihrer Visierhelme, die sie im Sonnenlicht tragen müssen). Die beiden Eissegler der Feyra verfügen auch nicht über einen Bootsrumf wie der der Firnelfen, sondern über eine geflochtene Lederbespannung in einem Rahmen aus schwarzem Material. Die Segler wirken zerbrechlich, sind niederhöllisch schnell und eindeutig für die Jagd gebaut.

Fünfter Tag

Allgemeine Informationen:

Die Praiosscheibe macht sich hier kaum mehr die Mühe, unter den Horizont zu sinken, was ein Vorteil sein mag, wenn man bedenkt, woher eure Verfolger stammen. Euer Vorsprung schmilzt gefährlich und es ist ungewiss, ob sie euch schon heute oder erst morgen einholen werden. Dass sie es schaffen, steht aber fest, es ist nur noch eine Frage der Zeit.

Meisterinformationen:

Die Helden sollten sich etwas einfallen lassen, um ihren Vorsprung zu vergrößern. Wetterzauberei, Nebelbänke – was auch immer halbwegs sinnvoll erscheint, dürfen Sie damit belohnen, dass die Feyra wieder ein gutes Stück zurückfallen. Wenn die Helden Sli'yanka bereits gegenübergestanden haben, können sie ihn nun durch das Fernrohr auf einem der Eissegler erkennen.

Sechster Tag

Allgemeine Informationen:

Die Hänge und Gletscher des Ehernen Schwertes sind zum Greifen nah. Schon segelt ihr gelegentlich über leicht gewölbtes Eis, unter dem sich eine flache Küste vermuten lässt. Der Palast der Lichthüter soll nur noch wenige Stunden entfernt weiter nördlich liegen. Zum Greifen nahe sind aber auch eure Verfolger. Der Kampf ist unausweichlich. Und der Drache dreht wieder seine Kreise hoch oben am Himmel.

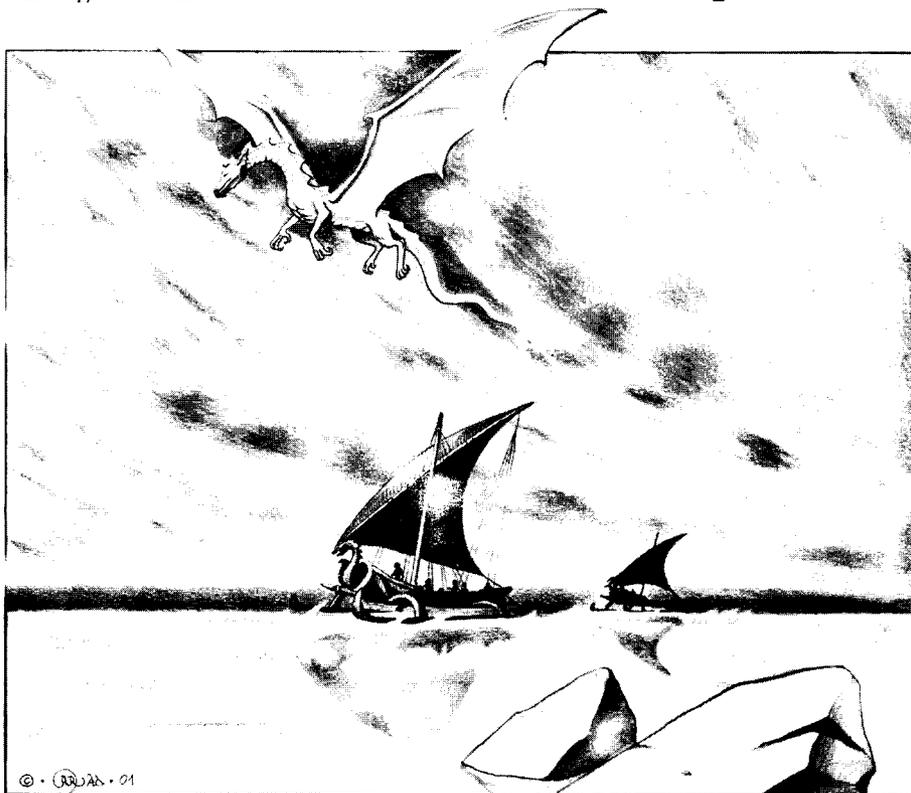
Meisterinformationen:

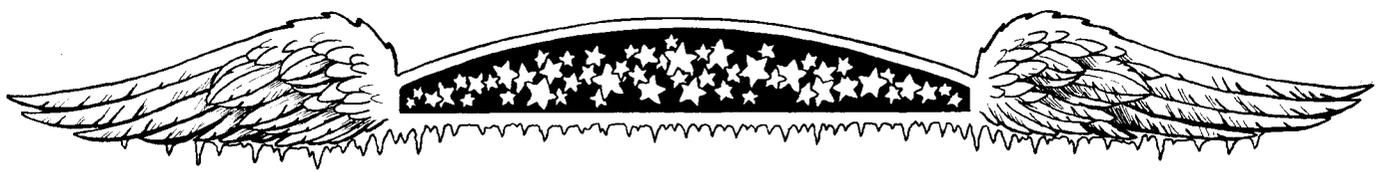
Dass die Praiosscheibe sich nun nicht mehr unter den Horizont senkt, werden die Helden wahrscheinlich zu diesem Zeitpunkt nicht bemerken. Im Verlaufe dieser hellen Nacht werden die Feyra die Helden einholen – außer es ist den Recken etwas wirklich Überzeugendes eingefallen, womit sie die Elfen Pardonas abhängen oder besiegen konnten.

Der folgende Kampf wird mit aller Härte gekämpft, es geht darum, den Gegner zu vernichten. Allein Teliriyon und eventuell weitere anwesende Elfen sind eine Beute, die sich zu diesem Zeitpunkt lebend zu fangen für die Feyra lohnt. Mehr als an den Menschen sind die Feyra an Ausrüstung und den eventuell mitgeführten Hunden interessiert. Die Nachtalben werden sowohl Zauber als auch Pfeil und Bogen einsetzen und, sobald der Segler der Helden steht, versuchen, diesen in Brand zu setzen, um die Gruppe zu einem Kampf auf dem Eis zu zwingen.

Der Drache wird zu Beginn einige Sturzflüge auf den Segler vollführen, um Segel und Mast unbrauchbar zu machen. Sobald ihm die erste Schramme zugefügt wird, zieht er sich jedoch in größere Höhen zurück. Er wird somit auch der erste sein, der die drei sich nähernden Eissegler der Lichthüter bemerkt, und Sli'yanka Tagauge dies mitteilen. Wenn die Feyra nicht insgesamt flüchten, was für sie untypisch, aber angesichts der Überzahl ihrer Gegner nur vernünftig wäre, wird Sli'yanka auf Zrauvlihrs Rücken fliehen und damit der einzige Feyra sein, der den Kampf mit den Firnelfen überlebt. – diese werden jeden Nachtalben ohne Erbarmen töten.

Wenn Sie die Firnelfen eingreifen lassen, ist Ihnen überlassen. Sind die Helden durchaus selbst in der Lage, sich zu verteidigen, können sie den Kampf auch völlig allein bestreiten. Allerdings werden die Firnelfen bei ihrer Ankunft die Tötung etwaiger Gefangener (wobei die Feyra selbst kein Aufgeben kennen) fordern, was zur Missstimmung zwischen den Helden und den Lichthütern führen kann. Geschickter





als eine theoretische Argumentation ist hier, den Helden deutlich vor Augen zu führen, dass die Feyra nicht irgendwelche bedauernswerten Badoc-Elfen, sondern Daimonide sind, geschaffen, um allein Pardona zu dienen, der obersten Prälatin des Namenlosen Gottes.

Feyra

Größe: 9 – 10 Spann **Gewicht:** um 60 Stein
Haare: weiß oder silbern **Augen:** schwarz, keine Pupille
MU 11 KL 13 IN 13 CH 12 FF 13 GE 13 KK 9
AT 12 PA 11 TP 1W6+3 (Nachtalbensäbel)
LE 35 RS 4 AE 52* MR 12GST 1 AU 44**

Schusswaffen (Langbogen): 20 **TP 1W+4; je 13 Pfeile**

*) gibt die durchschnittlich noch vorhandenen Punkte an

**) An dieser Stelle muss erwähnt werden, dass das *Friedenslied* keinen Einfluss auf einen Feyra hat, dass allerdings auch kein Firnel in einem Kampf mit ihnen dieses singen würde.

Zauber während des Kampfes:

—allgemein **ARMATRUTZ, SCHARFES AUG, AXXELERATUS, BLITZ DICH FIND, FULMINICTUS, TREUE KLINGE**

—eine Variante der **DUNKELHEIT**, die Flecken auf dem Eis erschafft, in die das Licht aufgesogen zu werden scheint; in der entstehenden Dämmerung sehen die Feyra deutlich besser als die Helden (Sli'yanka hingegen sieht gar nichts mehr und beschränkt sich darauf, aus dem Hintergrund treffsicher Brandpfeile nach Gehör zu verschießen und magisch einzugreifen. Kommt es jedoch zu einem Zweikampf mit ihm, kann er seine Blindheit fast vollständig durch sein Gehör ausgleichen.)

—wenn sich die Gelegenheit zur Berührung eines Gegners ergibt: **HÖLLENPEIN, EIGNE ÄNGSTE** und **SCHWARZER SCHRECKEN** – was den Helden sehr zu denken geben sollte.

Nach dem Kampf

Die Lichthüter

Drei leichte, kleine Eissegler aus weißem Bein mit hellen, lederen Segeln und besetzt mit je einer Handvoll Elfen in schneeweißem elfischer Winterkleidung. Allein solch eine Zahl von Firneln außerhalb eines Clanspalastes zu treffen scheint euch ein schiereres Wunder! Nachdem sichergestellt ist, dass keiner der Feyra mehr eine Gefahr darstellt, wendet sich euch eine hochgewachsene, schwarzhaarige Elfe mit dunklen Augen zu. Sie zieht den Fäustling von ihrer Rechten und hebt die nun noch in warmen Fingerlingen steckende Hand zum Gruß. Zu Teliriyon (und gegebenenfalls zu einem Heldenelfen) gewandt spricht sie zuerst: "Sanyasala, feyiyama. Feydha Shayara Shanavar." Und dann zu euch: "Sanya bha, telor."

Teliriyon erwidert den Gruß und übersetzt: "Shayara Lichthüter begrüßt euch und heißt euch willkommen."

Meisterinformationen:

Die Werte der firnelischen Kriegerin Shayara Lichthüterin finden Sie im Anhang auf Seite 56.

Die Elfen reagieren insgesamt freundlich auf die Menschen und behandeln sie mit umso mehr Achtung, je weniger Hilfe sie im Kampf gegen die Nachtalben nötig hatten. Eine gewisse Zurückhaltung (und bei dem ein oder anderen Elf auch durchaus Vorsicht, um nicht zu sagen Misstrauen) ist allerdings ebenfalls zu spüren. Es wäre nicht das erste Mal, dass Pardona harmlos scheinende Kreaturen missbraucht, um sie gegen ihre Feinde zu schicken. Wenn die Helden sich nicht allzu sehr danebennehmen, wird sich die freundliche Reserviertheit jedoch bald in Neugier wandeln. Menschen so hoch im Norden sind seltene Gäste. Etwas erschwert wird ein Gespräch dadurch, dass die Lichthüter des Garethi nicht mächtig sind. Spricht ein Held selbst Isdira, hat er nur Schwierigkeiten mit einigen Wörtern, die dem Asdharia, dem Elfisch der alten Hochelfen, noch sehr nahe sind. Auch Nivesisch kann bei manchem Lichthüter weiterhelfen, alle anderen Sprachen sind den Elfen aber unbekannt.

Bevor die Firneln nun den Helden dabei helfen werden, ihren Eissegler soweit instand zu setzen, dass er noch bis zu ihrem Palast gebracht werden kann (aus eigener Kraft oder abgeschleppt), ja, noch bevor man sich den eigenen Wunden und denen der Helden widmet, gibt es vielleicht noch das Schicksal eines gefangenen Feyra zu klären.

Der Gefangene

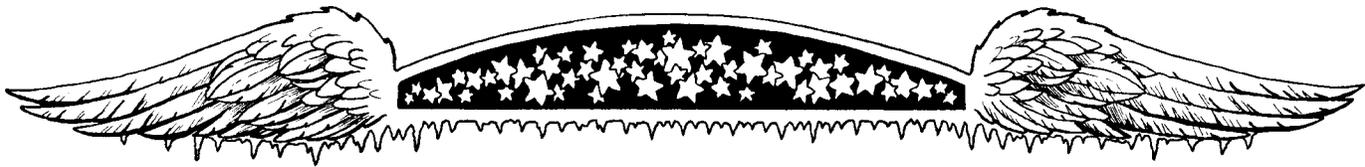
Allgemeine Informationen:

Von Gestalt mag der Gefangene noch zierlicher sein als die Firneln selbst, obwohl er ihnen an Größe gleichkommt. Als man ihm den Helm mit den eingesetzten Schutzlinsen abnimmt, wendet er mit unbewegter Miene das Gesicht aus dem Glanz der Praiosscheibe, die Augen für einen Augenblick fest geschlossen. Dann blickt er euch an. Seine Augen sind schwarz, glänzend schwarz, ohne jede Pupille, ohne jede Regung. Und sie starren trotz des Unbehagens, dass ihnen das helle Praioslicht bereiten muss, unverwandt auf (Name des nächststehenden Helden).

Seine schönen Lippen verziehen sich zu einem Lächeln. Er lacht. Und dann spuckt er Worte aus, die entfernt an elfische Klänge erinnern, aber dennoch sind sie ... falsch. Du (der nächststehende Held) spürst eine eisige Faust nach deinem Geist greifen. Ihr (die Helden in Sichtweite) seht (den betroffenen Helden) zusammenzucken, seht, wie sich Schmerz in seinen Gesichtszügen zeigt. Dann taumelt (der betroffene Held) zurück, keucht erleichtert und ungläubig auf, den Blick auf den Feyra gerichtet. Eine firnelische, kurze Klinge ist diesem direkt in die Kehle gefahren. Der Körper wehrt sich noch für einige lange Herzschläge, dann bricht er tot zusammen. Der Glanz der schwarzen Augen erlischt.

Der Firnel, der das Messer geworfen hat, tritt zu dem Toten und nimmt die Waffe wieder an sich. Dabei spricht er einige Worte in beiläufigem Ton zu (dem betroffenen Helden).

Teliriyon übersetzt: "Er riet dir, ihnen nie in die Augen zu sehen, wenn dein Herz nicht brechen soll."



Meisterinformationen:

Die Warnung ist vieldeutig. Dieser Feyra zumindest versuchte mit seiner letzten astralen Kraft durch einen Beherrschungszauber noch Unheil zu stiften. Auf Gnade hat er selbst nicht gehofft, dazu dauert der Krieg bereits zu lange an und dazu kennen sich beide Seiten zu gut. Nein, ihm kam es nur darauf an, vielleicht doch noch den einen oder anderen Feind mit in den Tod zu nehmen.

Sich hier mit den Firnelffen über die 'unmoralische' Ermordung eines 'wehrlosen' Gefangenen zu streiten, ist fehl am Platz und fruchtet nichts. Kein Firnelf würde einen Gefangenen auf diese Weise töten, so lange dieser ein lebendes Wesen Deres ist. In ihrer Vorstellung ist ein Feyra aber kein Wesen Deres, sondern ein Halbdämon. Und damit kommen die Firnelffen der Wahrheit sehr nahe. Sie wissen selbst auch am besten, dass sie mit jedem Feyra auch einen Teil töten, der mit ihnen verwandt

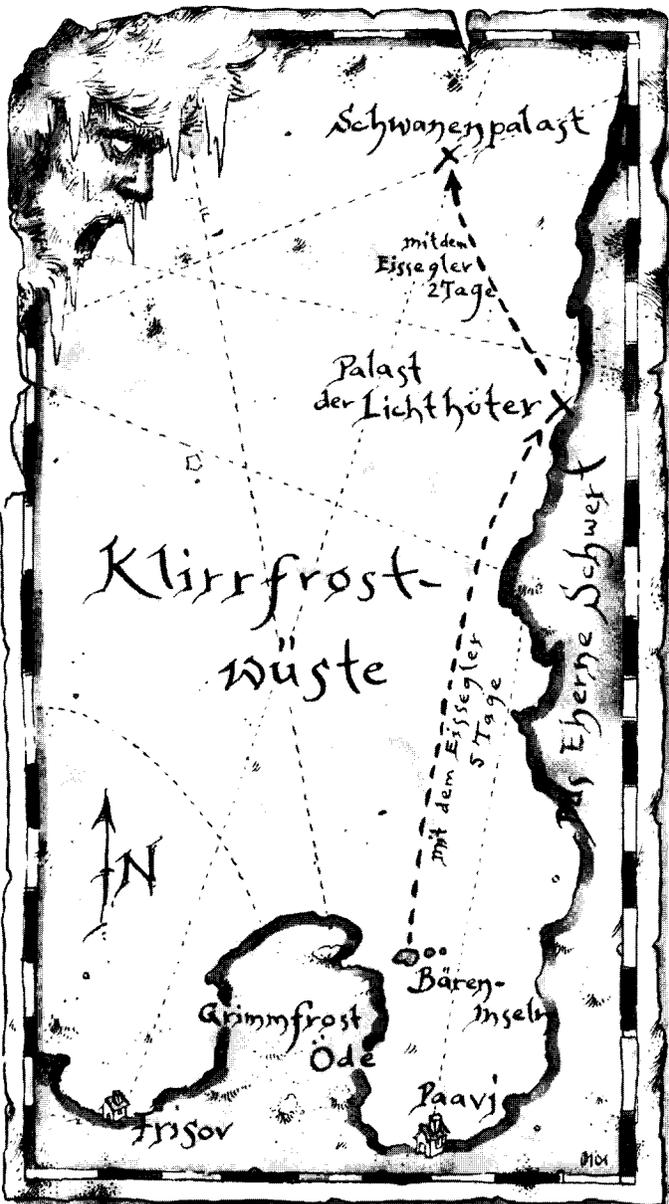
ist, und dass es nun das Schicksal dieses Teiles sein wird, nie in das *Licht* eingehen zu können. Sie hassen Pardona und das Dämonische, dass von ihren Brüdern und Schwestern einst Besitz ergriffen hat, und selbst nach 5.000 Jahren haben sie keinen anderen Weg gefunden, die Welt von den Kreaturen der Chimärologin zu erlösen, als durch den Tod.

Der Clan der Lichthüter

Allgemeine Informationen:

Es geht nun in Begleitung der Lichthüter noch eine ganze Weile am Fuß des Ehernen Schwertes entlang in Richtung Norden. Die Berge werden zunchmend steiler und fallen schließlich an einigen Stellen fast senkrecht zum Eis hin ab. Der Tagwechsel muss gerade bevorstehen, denn die Praiosscheibe steht knapp über dem Horizont direkt vor euch und taucht Schnee und Eis in ein unwirkliches, rotviolettetes Licht. Nach beinahe drei Stunden schneller Fahrt biegen die Firnelffen in ein weites Tal zwischen zwei steilen Bergen ein. Die Gipfel liegen hoch über euch und das Licht des Tages bleibt hinter euch zurück. Dunkler, kalter Schatten nimmt eure Eissegler auf. Der Wind lässt allmählich nach und erstirbt schließlich vollkommen, als ihr einer Wendung des Tales nach Norden folgt. Der Schwung allein trägt die Eissegler weiter, auf einen Hafen zu.

Die Eissegler gleiten in eine weitläufige Hafenanlage, vorbei an eisigen Stegen, an denen über zwei Dutzend Segler unterschiedlichster Größe und verschiedenster Machart liegen. Elfen springen aus den euch vorausgleitenden Eisseglern auf das blanke Eis

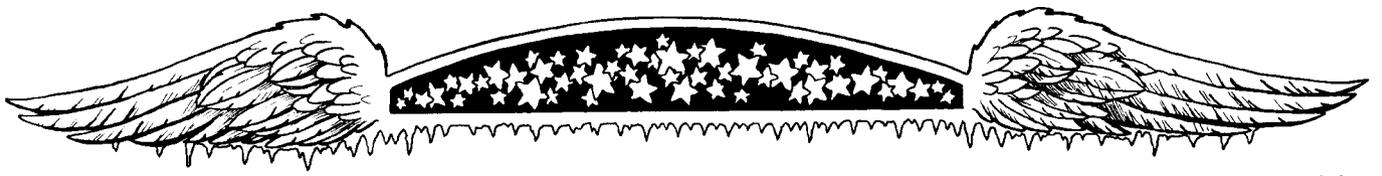


Bei den Lichthütern

Die Helden werden sich nicht sehr lange im Palast der Lichthüter aufhalten, nachdem sie erfahren haben, wohin, wann und mit wem die Bornländer aufgebrochen sind. Daher sind die folgenden Beschreibungen auch recht kurz gehalten.

Allerdings werden die Helden, selbst wenn sie nach ihrer Rückkehr aus der Klirrfrostwüste noch Wochen bei den Lichthütern zu Gast sein sollten, von vielen Geheimnissen des uralten Elfenpalastes nicht einmal gerüchteweise etwas zu hören oder zu sehen bekommen. Wie viele Firnelffen hier wirklich leben, ist aufgrund der Größe der Anlage, den teils dicht belebten, teils wieder gähnend leeren Zimmerfluchten schwer zu schätzen. Geben Sie den Helden das Gefühl, dass es mehrere hundert sein müssen, entsprechend einer aventurischen Kleinstadt.

Die Helden werden bisher kaum so viele Elfen auf einem Fleck erlebt haben, außer sie waren schon einmal in Kvirasim. Verlangen die Spieler nach genaueren Beschreibungen als hier gegeben werden, lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf – basierend auf dem Kapitel über die Hallen aus Kristall der Tränensucher (S. 24ff.). Anregungen finden Sie auch in der Beschreibung des Himmelsturmes und der Inseln im Nebel in der Phileasson-Saga, S.27 ff. bzw. S. 183 ff., und den Ausführungen in *Dunkle Städte, lichte Wälder*.



hinunter und nutzen die noch vorhandene Fahrt, um die Gefährte ohne sichtbare Kraftanstrengung an einen freien Platz unterhalb der hoch aufragenden Kaimauer zu lenken. Man weist euch einen Platz direkt neben einer schmalen Treppe aus Eis zu und hilft euch, den hölzernen Segler dort zu einem sanften Halt zu bringen. Tuae werden hinauf geworfen, von Elfen aufgefangen und an Pollern – auch aus Eis – vertäut.

Und obwohl dieser Hafen an Größe den Frisovs und vieler anderer nördlicher Menschenstädte mit Leichtigkeit übertrifft, das gewaltige Tor am Ende der Molen selbst dem größten hier ruhenden Eissegler ohne weiteres Durchfahrt bieten kann, ist er wahrlich nicht das Wunder dieses Ortes ...

Das wahre Wunder sind die Türme, die schimmernd dem Himmel entgegenstreben und sich über und hinter der Hafenanlage als Festung aus Eis und Schnee erheben. Manche dieser Türme scheinen so mächtig wie der trutzige Söller einer tobrischen Burg, andere sind zart und schlank wie die verspielte Verzierung eines tulamidischen Tempels. Zwischen ihnen und den flankierenden, steilen Berghängen spannen sich unzählige filigrane Brücken, Stege, Balkone und Treppen, die meisten überdacht oder zum Schutz vor Wind und Schnee ganz von kristallklaren Wänden umgeben. Bereits vom Hafen aus leiten geschwungene Pfade und schmale Treppen in dieses eisige Labyrinth, bis weit hinauf in schwindelnde Höhen. Reliefs und Gravuren zieren das Eis, Nischen und Vorsprünge bergen und schützen Statuen von Elfen und Bäumen aus Eis und Schnee. Nicht eine einzige grüne Pflanze, kein buntes Tuch durchbricht das Weiß.

Der gesamte Palast scheint durch das späte Praioslicht, den Widerschein von Gwen Petryl und den bunten Lampen aus sich selbst heraus zu leuchten, an manchen Stellen gedämpft durch die weiße Decke des letzten Schneefalls, an anderen vieltausendfach gebrochen durch die Facetten kristallklaren Eises. Und dann dringen die Klänge der Windharfe in euer Bewusstsein. Eine Melodie, die aus den Sphären zu fallen scheint, unwirklich schön und lebendig, sanft und unendlich.

Meisterinformationen:

Shanasala, Heimat der Lichter, ein Palast wie aus einem Eisdjinn-Märchen. Allein der Hafen ist derart groß, kunstvoll errichtet und aufwändig verschönert, dass ein Held einen Tag bräuchte, um alles zu betrachten und gebührend zu bestaunen – ganz zu schweigen von den beiden Kristalleisseglern, die hier liegen. Einen weiteren Tag sollte man sich für die Seglerwerkstätten hinter dem Tor nehmen, das völlig aus Eis gefertigt scheint. Die beiden flankierenden Berghänge sind deutlich höher als der Palast, fast wirkt es, als sei hier *ein* Berg aufgeplatzt wie eine Samenkapsel und habe dabei dies Wunder aus Eis und Schnee dem Licht entgegengeworfen. Es ist eine Stadt, ohne jeden Zweifel, und dazu noch eine stark befestigte. Die Krone der Kaimauer liegt hoch über den Seglern und auf den ersten zwanzig Schritten darüber gibt es nur wenige Eingänge, zu denen noch dazu schmale Treppen führen, die von Balkonen weiter oben gut mit Pfeilen einzudecken sind. Ein angreifender Gletscherwurm hätte ebenfalls seine liebe

Not. Es bliebe ihm zwischen den beiden Abhängen und den Türmen kaum genug Platz, um die Flügel auszubreiten oder gar komplizierte Manöver zu fliegen, zudem wäre er schon beim Anflug auf die Festung immer den Pfeilen der Firnelven ausgesetzt. Die Helden werden bei der Besichtigung der Festung und der Umgebung später immer wieder auf Hinweise stoßen, dass dieser Palast für den Krieg errichtet wurde und seine Schönheit ein eher nebensächlicher und teils sogar zufälliger Aspekt ist, den die Firnelven allerdings durchaus pflegen, um ihrem Leben und ihren Seelen trotz des Krieges gegen Pardona ein Heim der Ruhe zu schaffen. In den beinahe 5.000 Jahren seit Gründung Shanasalas hat die Stadt immer wieder feindlichen Angriffen und auch mehreren Belagerungen standhalten müssen. Spuren davon werden die Helden allerdings keine finden, wenn man einmal von den Gefallenen in den Totengrotten absieht.

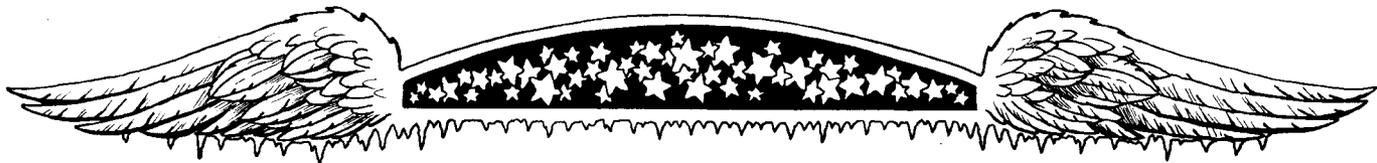
Allgemeine Informationen:

Während ihr euch noch kaum von dem Anblick dieser Festung aus Eis, Schnee und Licht losreißen könnt, ist Teliriyon hinüber zu dem Segler Shayaras gegangen und hat mit der Elfe einige Worte gewechselt. Als er zurückkommt, sagt er: "Shayara führt uns hinein."

Meisterinformationen:

Wenn die Helden ein Empfangskomitee aus einem Hohen Elfenrat erwartet haben, werden sie enttäuscht (weil es einen solchen nicht gibt). Als Shayara sie über steile Treppen hinauf unter die erste Festungsmauer führt, hat zwar die Ankunft der fremden Menschen einige Neugierige angelockt, aber jemand, der einen äußerst wichtigen Eindruck macht, ist nicht darunter. Die herbeieilenden Firnelven packen dort mit an, wo Gepäck zu tragen oder ein Verletzter zu transportieren, ein übermütiger Firnläufer einzufangen oder einer Frage geduldig zuzuhören ist – und ohne sie zu verstehen. Aufdringliche Elfen, die müßig nur ihre Neugier zu befriedigen suchen, werden die Helden hingegen während ihres gesamten Aufenthaltes nicht antreffen. Wenn die Firnelven mehr über die Helden herauszufinden versuchen, dann verbinden sie das immer mit einer sinnvollen Tätigkeit, die ihnen und den Gästen nützt. Sollten sie einmal nichts zu tun wissen, gibt es für sie immer noch die Möglichkeit, direkt auf einen der Menschen zuzugehen und ihn freundlich zu bitten, ihren Wunsch nach Wissen zu stillen. Oder sie bieten an, Wissen auszutauschen, seien es Lieder, handwerkliche Fertigkeiten oder Neuigkeiten, Erzählungen über ihr Leben oder ihre Geschichte. Und da etliche Firnelven neugieriger als misstrauisch sind, werden die Helden sich über den Mangel an neuen Bekannten und interessanter Unterhaltung später nicht beklagen können.

Zuerst einmal gehen die Elfen aber davon aus, dass es ihnen nach Ruhe verlangt. Man führt sie über Treppen, Gänge und offene Plätze in einen der südlichen Türme. Über eine Wendeltreppe gelangen sie durch ein mit Eisblumen verziertes Portal schließlich in einen lichten Saal.



Der Turm Varhenar – Die Gemächer der Gäste

Allgemeine Informationen:

Der Saal

Insgesamt gibt es acht Türen, die in den Saal führen: das Eingangsportal, eine kristallene, weiße Tür, die hinaus auf einen Balkon führt, von dem aus man einen atemberaubenden Blick über den Hafen hat, und sechs mit silbergrauem Leder verhängte Durchgänge.

Der Saal mag etwa zwölf Schritt durchmessen und wird durch eine Unzahl kleiner Fenster mit klaren Scheiben aus Eis und bunten Kristalllampen auf mehreren kleinen Tischen aus Bein erhellt. Kissen aus grün und braun gefärbtem Leder, Felle und bestickte Häute laden zum Verweilen ein. Grüne Sträucher – manche blühen gar – in Pflanzbeeten verbreiten einen erdigen, angenehmen Duft. In steinernen Schalen und Karaffen wartet eine erstaunlich reichhaltige und vielfältige Abendmahlzeit auf euch: mehrere Sorten Fisch, roh und gedünstet, dazu kleine Schalen mit würziger Tunke, etwas, das wie Tangsalat aussieht, eingelegte Pilze, getrocknetes Fleisch, Quellwasser und frischer *Kräutertee* – woraus auch immer der gemacht sein mag.

Die Schlafräume

Drei der fensterlosen und dennoch aufgrund der durchscheinenden Wände hellen Räume hinter den Ledervorhängen sind mit je einem Ruhelager aus Decken und Fellen ausgestattet. Solch ein Lager ist groß genug für drei Menschen. In die Wände eingearbeitet sind etliche Borde und Vorsprünge, die offensichtlich zur Ablage von Kleidung gedacht sind. Leichte lederne Roben liegen bereit, die so großzügig geschnitten sind, dass sie auch über breite Kriegerschultern passen. Ein Schreibtisch aus Mammutonbein mit steinerner Platte und je drei pelzgepolsterte Stühle runden die Einrichtung ab.

Der Baderaum

Das große Badebecken, in das ständig warmes Wasser nachläuft, die kleinen Schalen mit duftenden Essenzen, die bereitgelegten Tücher ... ein Luxus wie in einem tulamidischen Badehaus! Und einen Abtritt gibt es auch, verborgen hinter einem schweren Ledervorhang.

Das leere Gemach

Wofür der Raum früher benutzt wurde, lässt sich nicht mehr erkennen. Die bereits vielfach ausgebesserten Decken, die Schalen mit Wasser auf dem Boden und die bereitgestellten Steinnäpfe mit entgräteten Fischen sind ganz offensichtlich für eure Firnläufer gedacht. (Wenn die Helden keine **Hunde dabei haben**, ist dieser Raum einfach leer und sauber.)

Der Raum des Elfensterns

Hier gibt es ein Fenster, das nach Norden hinaus geht, in Richtung des Elfensterns, wie der Nord- oder Losstern auch genannt

wird. Einige wenige Felle liegen auf dem Boden und mehrere Musikinstrumente befinden sich in kleinen Nischen entlang der Wände: eine Beinharfe, zwei Kristallflöten und ein Instrument aus miteinander verbundenen, unterschiedlich langen, hohlen Eisigelstacheln.

Meisterinformationen:

Wenn sich die Spieler unter dem zuletzt genannten Instrument nichts vorstellen können: Es handelt sich um eine 'Panflöte' aus Eisigelstacheln.

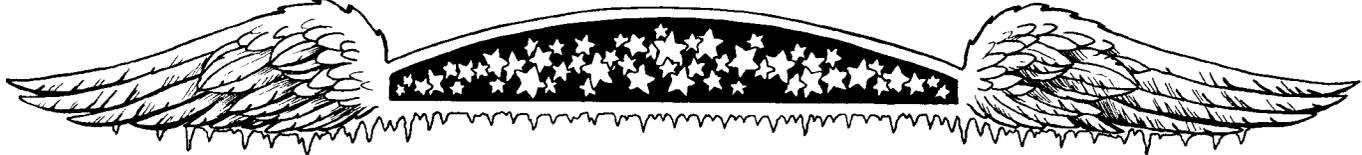
Die gesamten Räumlichkeiten gelten nun als die privaten Gemächer der Gäste, in denen diese die Gastgeber sind. Ein eintretender Elf wird sich immer erst versichern, dass er willkommen ist, bevor er sich niederlässt.

Der Turm gehört zu einem Teil der Festung, in dem etliche kleine Elfengruppen in ähnlich gestalteten 'Wohnungen' leben, so dass die Helden immer, sobald sie aus dem Saal in das Treppenhaus treten, von irgendwoher Lachen, Musik oder Gesprächsfetzen vernahmen können. Man hält sie später nicht davon ab, sich hier umzusehen und Besuche zu machen. Die Firnelfen dieses Turmes, den sie *Varhenar*, Hüter der Meeresbucht, nennen, sind es auch, die den Helden das Abendessen bereitet haben und die die Gruppe auch weiterhin mit Nahrung versorgen. Sie sorgen auch dafür, dass die Hunde genug Wasser und Fisch bekommen. Über kleine Gastgeschenke wird man sich sehr freuen – und wenn es nur die Erlaubnis für das staunende Elfenmädchen ist, die Hunde besuchen oder die seltsam runden Ohren eines Gastes zu betasten.

Die Helden und die Tiere zu ernähren, fällt den Lichthütern übrigens deutlich leichter als den Tränensuchern: Neben Höhlen-Plantagen und der Jagd auf dem Eis hält das Meer ein reichhaltiges Nahrungsangebot bereit. Zudem betreiben die Firnelfen in unterirdischen Seen auch den Anbau von essbaren Wasserpflanzen.

An ihrem ersten Abend werden die Helden vermutlich noch einmal nach ihren Wunden sehen, dann baden, essen und in einen tiefen, erholsamen Schlaf fallen wollen. Wenn jemandem trotz all der durchlebten Strapazen auf Streifzug durch die Festung gehen möchte, können Sie ihn gewähren lassen – und hoffen, dass er sich dabei nicht verläuft. Der Palast ist übrigens trotz des Polartages in den 'Nachtstunden' deutlich ruhiger als 'tagsüber', auch wenn es einige Firnelfen gibt, die die allgemein anerkannte Ruheperiode aus verschiedensten Gründen wach und tätig verbringen.

Teliriyon wird – auch in seiner Verantwortung als Dolmetscher – einen Schlafplatz in den Gemächern der Helden wählen, außer diese hätten etwas dagegen einzuwenden. Er genießt es ebenso wie sie, sich erst einmal zu reinigen, saubere Kleidung anzulegen und eine Kleinigkeit zu essen und zu trinken. Danach verlässt er die Helden, ohne dass dies auffallen sollte, und kehrt erst einige Stunden später zurück, um sich dann sofort zur Ruhe zu begeben. Wahrscheinlich werden die Helden vermuten, dass er seine Schwester und seine Nichte besucht hat.



Optionale Szene: Besuch bei einer Verwandten

Meisterinformationen:

Hat Teliriyon elfische Verwandtschaft unter den Helden, wird er ihr oder ihm in einem unbeobachteten Augenblick sagen:

Allgemeine Informationen:

“Fiñjala wartet auf mich. Möchtest du mich begleiten?”

Meisterinformationen:

Es ist unwahrscheinlich, dass diese Einladung ausgeschlagen wird. Am Fuß Varhenars wartet Shayara auf Teliriyon und seine Begleitung, um sie durch das Labyrinth aus Eis zum entgegengesetzten Ende der Palastfestung zu bringen. Offensichtlich hatten die beiden Elfen sich verabredet.

Am Beginn einer Brücke hinüber zu einem schlanken, nur wenige Stockwerke hohen Turm, dessen Fundament aus dem Fels des westlich gelegenen Berges geformt wurde, verlässt Shayara die beiden Elfen. Den Rückweg sollten diese trotz der Vielzahl an Treppen, Gängen und durchquerten Sälen und Plätzen auch allein finden.

Allgemeine Informationen:

Am Ende der Brücke befindet sich ein schmales Portal, verziert mit der Darstellung allerlei Wesen aus den Feenwelten; du erkennst Blütenjungfern, Wurzelkoblode, ein Einhorn, wunderbar filigrane Blüten und die Gestalt einer zarten Elfe. Die Tür selbst ist aus den beinfarbenen Knochen eines großen Tieres gefertigt und über und über mit Asdharia-Schriftzeichen bedeckt. Bevor du allerdings mehr als die Schrift selbst erkennst, wird die Tür nach außen aufgestoßen und mit einem hellen Lachen stürmt ein blondgelocktes, vielleicht sieben Winter zählendes Elfenmädchen heraus und direkt in Teliriyons Umarmung. Sie trägt das weiße, hell bestickte Leder der Lichthüter, aber du erkennst in ihren saphirblauen Augen deutlich das Erbe ihres Vaters, der nun tot in den Grotten des Clans der Himmelslichter ruht. Fiñjala plappert ohne Unterlass, lacht – und weint, bis Teliriyon sie auf die Arme hebt und an sich schmiegt. Da wird sie still. Teliriyon nickt dir zu und gemeinsam betreten ihr den Turm.

Innen erwartet euch eine Elfe mit weißblondem Haar und Augen von der Farbe goldenen Bernsteins.

“Ich grüße euch, Freunde. Mein Name ist Myrinella Lichthüter”, sagt sie mit sanfter Stimme. “Ich bin eine Vertraute Teliriyas.”

Sie führt euch eine kunstvoll verzierte steinerne Treppe hinauf in einen kleinen Eissaal, der einen wunderbaren Blick in die nördlichen Weiten der Klirrfrostwüste und auf die Gipfel des Ehernen Schwertes erlaubt. Auf aus Eis gearbeiteten Bänken liegen Felle und weiße Lederkissen, auf den Tischen stehen Schalen mit bunten Kristallen, einem kunstvollen Stillleben gleich zur Freude der Augen; aber auch Schalen und eine Karaffe mit unbekanntem Früchten und erquickendem Tee stehen bereit. Kristallmosaiken, -lampen, kleine Figurinen in wunderbarer An-

mut und Lebendigkeit, gefertigt aus verschiedenfarbigen Kristallen, aber auch aus Eis und Bein, sind überall in diesem Raum zu bewundern.

Meisterinformationen:

Myrinella ist ‘Kristallformerin’. Zumeist ist sie damit beschäftigt, Schäden an den eisigen und kristallinen Verzierungen, den Mauern, Türmen und Säulen des Palastes selbst zu beheben. Sie errichtet auch gemeinsam mit anderen Firnelven neue Gebäude oder baut bestehende um. Ihre ganze Freunde gehört jedoch den schönen Dingen, die durch filigrane Zerbrechlichkeit und lebhaftere Farben erfreuen. Sie hat im Laufe der Jahrzehnte die Kunst erlangt, Kristalle in strahlenden Farben zu züchten, und gilt als eine der fähigsten Formerinnen der Eisigelsubstanz. Viele der bunten Lampen des Palastes stammen aus ihren Händen, denn gerade das Spiel des Lichtes in ihren Kunstwerken fasziniert sie immer wieder aufs Neue. Sie fand in Teliriyas jemanden, die ihre Begabung und ihre Freude an der Gestaltung von Schnee, Eis und Kristall teilte, sodass beide bald als vertraute Freundinnen miteinander arbeiteten und zusammen mit Fiñjala diesen kleinen Turm bewohnten. Myrinella ist nun diejenige, die berichtet wird, dass Teliriyas seit wenigen Wochen nicht mehr in Shanasala weilt.

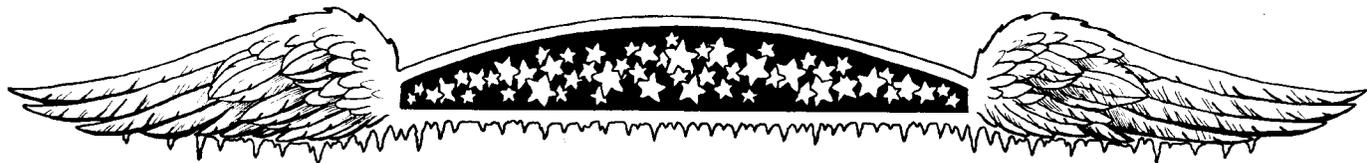
Lassen Sie die Elfe aber erst eine Weile eine aufmerksame Gastgeberin sein und auch die kleine Fiñjala ihre neugierigen Fragen nach der Reise und Teliriyons Begleitung stellen. (Übrigens wird Teliriyon mit Fiñjala in dieser kurzen Zeit wahrscheinlich mehr Worte wechseln als mit den Helden in einer ganzen Woche.) Erst wenn ein Gefühl des Vertrauens herrscht, wird das Gespräch auf die Abwesenheit Teliriyas kommen – außer ein Held fragt bereits zuvor.

Allgemeine Informationen:

“Teliriyas hat vor nicht ganz einem Mond Shanasala verlassen”, berichtet Myrinella. “Sie ist mit den Fremden gezogen, um ihnen auf ihrer Suche beizustehen. Bisher sind sie noch nicht zurückgekehrt.”

Meisterinformationen:

Das dürfte interessant sein – jedoch weiß Myrinella nicht viel mehr, da der Aufbruch offensichtlich eilig von den Bornländern vorangetrieben und zudem sehr schmerzhaft für Myrinella gewesen sein muss, sodass die Freundinnen die letzten Stunden mehr mit ihren Gefühlen als mit Worten zubrachten. Die Firnelve erklärt allerdings, dass Teliriyas mehr dem *Traum eines Nordlichtes* (siehe auf S. 15 die Ausführungen zu Nordlichtern) gefolgt sei als den Bitten der Bornländer. Noch macht sich Myrinella keine allzu großen Sorgen – der Norden ist weit und Reisen dauern ihre Zeit. Aber sie wird ihren Besuchern versprechen, Madayan, einen der Alten der Lichthüter, nach seinem Erwachen zu bitten, Teliriyon und die Helden aufzusuchen. Madayan wisse wahrscheinlich, warum und wohin die Bornländer so eilig unterwegs waren.



Nach diesem Versprechen sollten sich die Gäste von Myrinella und Fiñjala verabschieden. Teliriyon wird seine Nichte bei der Vertrauten seiner Schwester weiterhin in Obhut lassen – Teliriya hat das Kind durch das *Schwurlied* an diese Elfe gebunden. Der Abschied zwischen Mutterbruder und Schwesternkind ist liebevoll und auch ernst, aber nicht traurig. Man wird sich am nächsten Tag wiedersehen.

Danach kehrt Teliriyon gemeinsam mit den Helden bis zum Wohnturm zurück, geht aber nicht mit hinein, sondern möchte in den nächsten Stunden allein sein:

Allgemeine Informationen:

“Ich werde das Sorgenlied für Teliriya singen. Ich komme zu dir, wenn dies getan ist.”

Das Erwachen

Allgemeine Informationen:

Als du (der erste Held, der aufsteht) den Schlafraum verlässt, stehen ein silberhaariger Elf in einem weißen, gegürteten Gewand und Shayara, die schwarzhaarige Kriegerin, mit Teliriyon an den Fenstern des Saales. Du spürst, dass du gerade ein Gespräch unterbrochen hast. Teliriyon begegnet deinem Blick mit einem leichten Kopfschütteln.

“Es ist gut, dass ihr erwacht”, sagt er. Etwas in seiner so ruhig schneidenden Stimme verursacht dir Unbehagen.

Und der silberhaarige Elf grüßt dich: “Sanyasala, (Name des Helden). Feydha Madayan Shanavar.” Und er fügt einige weitere Worte hinzu, die Teliriyon dir übersetzt: “Er ist hier, um euch von etwas zu berichten, das für eure Suche von Bedeutung ist.”

Meisterinformationen:

Shayara, eine der erfahrensten Kriegerinnen der Sippe, und Madayan, einer der *Alten* der Lichthüter, haben Teliriyon Näheres über die Abreise seiner Schwester mit den beiden Bornländern berichtet. Was er eben erfahren und was er während des Sorgenliedes gespürt hat, beunruhigt ihn.

Die Helden werden, sobald sie sich versammelt haben, während eines ausgiebigen Frühstücks über diese Dinge in Kenntnis gesetzt.

Eine weitergehende Beschreibung und Werte der beiden Lichthüter finden Sie im Anhang auf den Seiten 56/57.

Der Bericht Madayan und Shayara Shanavars über das Schicksal der Expeditionen

Allgemeine Informationen:

Der silberhaarige Elf beginnt: “Mein Name ist Madayan Licht-

Die Alte im Daunenkleid oder Die Lichthüter und die Götter

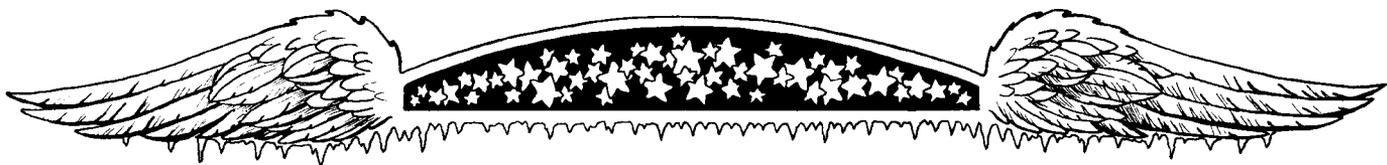
Über die Alte im Daunenkleid ließe sich einiges mehr erzählen. Meist künden die Lieder von der Rettung eines Firnelven aus eisiger Kälte oder eines Clans vor seinen Feinden. Andere Sänge erzählen von der Schönheit des Fluges mit dem Wind und haben die Sehnsucht nach der Ferne zum Thema. Die Holde tritt nicht nur als die Alte im Daunenkleid auf, sondern auch als wilder Eisschwan, ein Tier, das der Beschreibung nach zumindest erheblich größer als ein Silberschwan zu sein scheint. Die Elfen kennen Eisschwäne als seltene Bewohner von eisigen Landschaften in der Nähe heißer Quellen und warmer Vulkanseen, da sie zu ihrer Ernährung anscheinend auf Pflanzenwuchs und Fischfang angewiesen sind. Teliriyon kennt dieses Tier sehr gut, da in der Nähe seines Clans eine kleine Familie der Eisschwäne beheimatet ist. Zudem ist der Eisschwan sein Seelentier, was er allerdings zu diesem Zeitpunkt nicht erzählen wird.

Die Alte im Daunenkleid sei auch Ometheon auf seiner Wanderung in die Klirrfrostwüste begegnet und soll ihm den Weg zu dem Felsen gewiesen haben, den die zwölf Clans schließlich in gemeinsamer Arbeit zum Himmelsturm umgestaltet. Als Göttin sei sie jedoch im Gegensatz zu einigen anderen Wesen und Prinzipien nie gesehen worden – wobei auch die Lichthüter nicht gerne darüber reden, dass sie überhaupt einmal Götter verehrt haben. Die Lichthüter halten den Glauben an Machtgestalten, die für ihre Weisungen und Hilfe Anbetung und Gehorsam erwarten, für eine traurige Verirrung des Geistes, etwas, das ein klarer Verstand und ein sehendes Herz als Selbsttäuschung und Flucht vor der eige-

nen Verantwortlichkeit entlarven sollten. Sie verneinen hingegen nicht die Existenz von mächtigeren Wesen, die sogar mächtvoller als die Hohen Elfen aus dem Licht sind, und werden durchaus interessiert den Ausführungen der Helden über ihre Götter folgen. Sie erkennen auch an, dass es für einen Menschen wichtig sein muss, eine Richtschnur geboten zu bekommen, an die sich die kurzlebigen Generationen halten können. Als Volk jedoch, dessen Erinnerung und Erfahrung direkt von einem weisen Alten an seinen Ururur...enkel vermittelt werden kann, weil sie beide zur gleichen Zeit leben, weisen sie die Notwendigkeit solcher starrer Traditionen weit von sich.

Und sie erwarten von sich selbst, ohne die Hilfe anderer ihre Aufgabe in dieser Welt meistern zu können. Denn der blinde Glaube an die Götter und die Philosophie über die hohe Bedeutung der Göttlichkeit seien es gewesen, die den Himmelsturm vernichtet hätten. Die Lichthüter meiden den Glauben, um seiner Verführung zu entgehen. Er ist für sie *badoc*, verlockend, aber entfremdend. Daher sollten die Helden auch nicht versuchen, die Firnelven zu bekehren; dies würde mit Sicherheit zu Missstimmungen führen.

Ob die Alte im Daunenkleid die Halbgöttin Ifirn ist oder nicht, das wird sich zu diesem Zeitpunkt und auch später nicht eindeutig beantworten lassen. Ist sie eine Lichtelfe, die von den Menschen für eine Göttin gehalten wird, oder eine Göttin, die die Elfen in ihrer wahren Bedeutung verkennen? Oder gibt es einfach zwei Erscheinungen, die sich offensichtlich zum Verwechseln ähneln? Hier muss jeder Held zu einer eigenen Überzeugung gelangen.



hüter. Ich gehöre zu denjenigen meines Clans, die bereits seit langer Zeit Pardona die Stirn bieten und dabei Wissen und Fähigkeiten erlangten, aufgrund derer man uns die ‚Alten‘ nennt. Die Menschen, die euch vorangingen, wandten sich wegen der Sage um die Schwanengestaltige an uns Alte und so verbrachte ich einige Zeit im Gespräch mit ihnen. Doch lasst mich von Anfang an berichten.

Es war am dritten Tag, nachdem Tag und Nacht von gleicher Dauer waren, als Shayara mit einigen Kriegern einen Gletscherwurm kreisen sah und vier Menschen zur Hilfe kam, die von Feyra bedrängt wurden.”

Shayara fährt fort: “Ein Mann starb durch die Hand der Feyra, eine Frau verzehrte sich bei dem Versuch, ihn mit ihrem Mandra zu heilen. Die beiden Krieger hatten schwere Verletzungen erlitten, aber es war noch Leben in ihnen. Wir brachten sie und ihre Tiere hierher.”

“Wir pflegten sie und sie genasen von ihren Wunden. Allein ihr Geist und ihre Seelen waren müde nach all den Verlusten, die sie in den vergangenen Monden erlitten hatten. Die Zeit verstrich, sie lebten mit uns, lernten und taten ihren Teil für den Erhalt des Clans. Ihr Ziel schienen sie vergessen zu haben, sie sprachen kaum davon”, fügt Madayan ergänzend hinzu.

Shayara fährt fort: “Teliriya, die Schwester eures Freundes, die die Sprache der Fremden kennt, war oft mit ihnen zusammen und sie hat ihnen unsere Sagen erzählt. Daraufhin kamen sie zu den Alten, die Madayan wählten, um mit ihnen zu sprechen.”

Madayan nickt: “Sie fragten mich nach Liedern, in denen von der Schwanengleichigen berichtet werde. Zwar gibt es in unseren Erzählungen eine sagenhafte Gestalt, eine Frau voller Wärme, deren weißes Haar aus Federn ist und die ein Kleid aus Daunnen trägt, doch ist sie keine Göttin. Sie ist eine *Holde*, eine unserer Ahnen und Schwestern in der Lichtwelt. Und niemand weiß, ob sie **wirklich** existiert – außerhalb unserer Lieder, jenseits ihrer Welt. Alle Sagen über sie sind sehr alt und es gibt seit Generationen keine Kunde mehr über ihr Erscheinen. Auch ihr Name ist vergessen. Und ich muss nach den Erzählungen der Männer vor euch annehmen, dass die Holde älter ist als jene Frau, die ihr *Ifirn* nennt, denn *Ifirn* sei erst geboren, als es die Wüste gab. Doch dort, wo heute nur noch Sand sein soll, stand einst Tie’Shianna, die Strahlende, eine der blühenden Städte unserer Vorfahren. Vor fünf Jahrtausenden ging sie unter, lange nach dem ersten Lied über die Alte im Daunnenkleid.”

Madayan verstummt und Shayara berichtet weiter: “Vor einem dreiviertel Mond kehrten Jäger zurück, die von einem Palast im Norden berichteten, in dem sie ein Schwanenbild gefunden hätten. Die beiden Krieger eures Volkes vernahmen in diesen Worten einen Ruf eurer Göttin. Und auch wenn wir sie vor dem Trug und der List der Feyra warnten, brachen sie auf, um diesen Ort zu suchen. Die Reise mit Hilfe ihrer Tiere dauert länger als mit einem Segler, und doch hatten wir sie längst zurück erwartet.” Und Teliriyon sagt: “Teliriya ist mit ihnen gezogen. Das Sorgenlied ließ mich spüren, dass sie von einem tiefen Traum umfungen ist.”

Meisterinformationen:

Die beiden Toten sind Olaske Firnschowje und Rachela, wovon sich die Helden in den Totengrotten der Lichthüter vergewissern können; die zwei Ritter sind demzufolge Firnjan von Ebrin und Frinjen von Bornstein, der Vater des kleinen Albin. Teliriyon geht übrigens nicht davon aus, dass seine Schwester einfach nur schlief, als er das Sorgenlied für sie sang. Er hat ihren Widerstand gegen diesen Schlaf gespürt und ihre Furcht vor einem sinnlosen Tod. Er ist der Überzeugung, dass sie in Lebensgefahr schwebt. Über ihren Aufenthaltsort kann er allerdings nichts sagen.

Die Helden sollten damit ein neues Ziel vor Augen haben und Teliriyon wird sie zudem weiterhin begleiten. Die Bornländer waren mit dem Hundeschlitten weiter in den Norden vorgezogen, mit dem Eissegler könnten die Helden jedoch deutlich schneller sein. Ist der Segler der Himmelslichter nicht zu stark beschädigt, kann man sich an die Reparatur machen, während die Helden Pläne schmieden, ihre Verletzungen mit Hilfe firnelischer Heilkunst auskurieren und auch astrale Kraft schöpfen. Andernfalls besteht die Möglichkeit, sich einen kleineren Segler auch zu borgen – wobei dies ein großer Vertrauensbeweis der Lichthüter darstellt und eine überlegte Dankesgabe jetzt oder später selbstverständlich sein sollte.

Ein sofortiger Aufbruch ist je nach Zustand der Helden leichtsinnig, selbst wenn Teliriyon durchaus seine drängende Sorge anzumerken ist. Bereiten Sie den Helden noch zwei oder drei Tage ‘Zwangsurlaub’, damit sie Gelegenheit haben, in die Totengrotten aufzusteigen, Teliriyons Nichte und deren Ziehmutter kennen zu lernen, sich einige der Wunder des Palastes anzusehen und auch um ihre Ausrüstung zu sichten und zu vervollständigen.

Die Sala

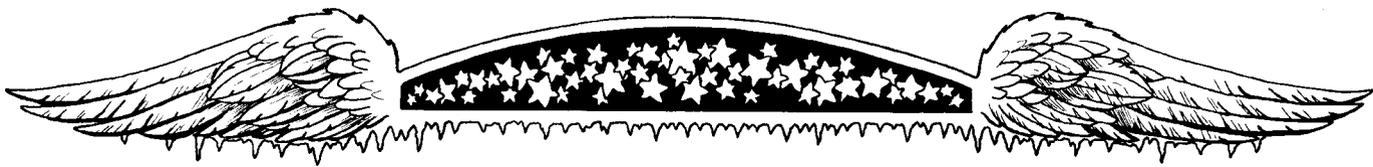
Allgemeine Informationen:

Der Saal erscheint euch wie eine wunderbar glitzernde Tropfsteinhöhle, doch sind die Gebilde nicht aus Kalkgestein, sondern aus Eis gefertigt. Und immer wieder erkennt ihr in den auf den ersten Blick natürlich wirkenden Formen die Gestalten von Fabelwesen und Kreaturen ferner Gegenden. Das Zentrum des Saales wird von einem Teich eingenommen, zu dem geschwungene, flache Treppenstufen führen, auf denen weiße Felle zum Verweilen einladen. Auf dem Wasser des Sees schwimmen kristallene Blüten, filigrane Kunstwerke, die voller Leben scheinen.

Meisterinformationen:

Die Blüten sind kristallähnliche Pflanzen, also tatsächlich lebendig.

Sollten die Helden dem Clan Anlass geben, eine allgemeine Versammlung einzuberufen – dies geschieht insbesondere dann, wenn eine Bitte oder aber auch eine gute oder schlechte Tat der Helden die Gesamtheit des Clans berührt oder interessiert –, wird dies in diesem Saal geschehen.



Shanasala, der Festungspalast der Lichthüter (Meisterinformationen)

Shanasala ist die *Heimat der Lichter*, eine elfische Palastanlage, die seit fast 5.000 Jahren besteht, aus Eis errichtet und vom Schneesturm umweht, wundervoll und phantastisch und lebendig. Die Lebendigkeit der Anlage besteht nicht nur daraus, dass hier eine unerwartete Zahl an Firnelven lebt und diese die natürlich vorhandenen Nahrungsquellen über dem Eis, im Fels und im Meer zu nutzen verstehen wie ihre Verwandten in den südlicheren Breitengraden fruchtbare Wälder und Auen, sondern auch an der Wandelbarkeit des Palastes an sich. Eis ist vergänglich, und selbst nach der Veränderung durch elfische Magie zu einer haltbareren Substanz ist es nicht immer gegen Naturgewalten und feindliche Übergriffe beständig. So ist das Gesicht des Palastes in jedem Jahr ein anderes und es gibt auch keinen Turm, keine Brücke, kein Kunstwerk, das dem anderen gleicht. Die Harmonie des Gewirrs aus unterschiedlichen Gebäuden und Verbindungsteilen entsteht durch ihre gemeinsame Substanz, die immer weiß ist – von einem nahezu durchsichtigen, glasartigen Weiß über das Weiß frisch gefallenen Schnees bis zu dem eisigen Blauweiß der Gletscher – und deren Spiegelerung und Brechung des natürlichen Lichtes und der Lichter seines Inneren immer die Farben des Regenbogens ergibt. Künstler wie Myrinella spielen mit Licht, Schatten, Reflexion und Brechung. Die Windharfe, die sowohl aus einigen Türmen als auch aus Eisgebilden in den Hängen der Berge gebildet ist, untermalt diese Symphonie aus Licht mit ihren Klängen.

Einige der ältesten Teile der Anlage jedoch sind in ihrer Struktur beständiger: die Kavernen in den beiden Bergen und das Fundament sowie einige Untergeschosse der Anlage, die ebenfalls aus geformten Fels bestehen.

Hier wird zwar aus Freude am Wandelbaren die innere Gestaltung variiert, jedoch ist der Grundriss von Segler- und anderen Werkstätten, Pflanzhöhlen, die Eingänge in das Meer unter Fels und Packeis, Wehrgänge innerhalb und an der Außenseite des Bergmassivs und die Grotten der heißen Quellen auch während der vergangenen Jahrhunderte recht ähnlich geblieben. Auch das heiße und warme Wasser wird nicht durch Eis-, sondern durch temperaturisolierte Steinleitungen in die Eiskammern geführt. Abbaustollen gibt es in der Nähe der Festung keine.

(Metalle handelt man von einem Stamm Wilder Zwerge ein, Mineralien und Kristalle bricht man selbst in den Schluchten des Gebirges.)

Während sich nun die Kavernen der Pflanzen und die Grotten des Wassers am weitesten entfernt von dem eigentlichen Palast befinden, sind die Stätten des Handwerks und die Vorratskammern in der Nähe des felsigen Fundamentes zu finden. Darüber erheben sich die *Sala*, der Ort der Versammlung, und andere gemeinschaftlich genutzte Säle, Kammern und Plätze. In den Türmen selbst sind zumeist Wohnräume, im Bereich ihrer Kronen und Spitzen die Teile der Windharfe und die Kammern des Blickes in die Ferne (sowohl zur Himmels- als auch Feindbeobachtung) untergebracht.

Die Totengrotten

Allgemeine Informationen:

Ihr seht: eine Grotte, weit oben in einer senkrecht abfallenden Steilwand, tief in den Berg hineinreichend, den Elementen beinahe ungeschützt ausgesetzt, eiskalt und bis weit in ihre Tiefe mit einer feinen Schicht aus Schneekristallen bedeckt.

Und Tote. Die Toten der Lichtelfen, gestorben vielleicht erst vor einem Mond, vielleicht vor einem Jahrhundert oder aber auch einem Jahrtausend. Sie hocken, sitzen oder stehen an Fels und Eis gelehnt. Manche zeigen tödliche Verletzungen, sorgsam verbunden, ihre letzte Kleidung liebevoll gerichtet, andere wirken wie dieser Welt entschlafen. Aber alle blicken mit offenen Augen hinaus in die weiße Einöde der Klirrfrostwüste. Hinaus nach Westen, dort, wo irgendwo in der Einsamkeit ihr Volk sein Schicksal fand. Es ist ein erschreckender Anblick – und ein seltsam berührender.

Rachela und Olaske Firnschowje, zwei Opfer der Feyra

Allgemeine Informationen:

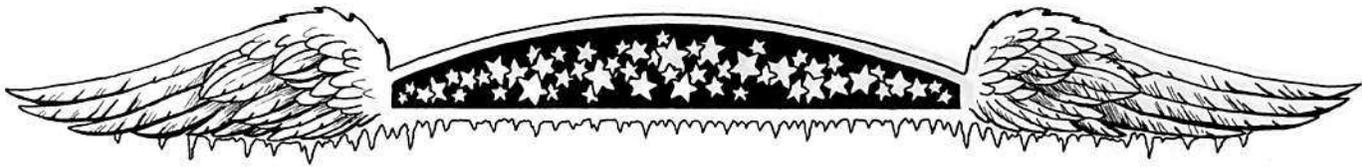
Und dort, unter den toten Elfen, im Eingang einer kleineren Grotte und auf eisigen Hockern, sitzen der blonde Bornländer und die schwarzhaarige Norbardin. Auch ihre Augen sind geöffnet; ihre Hände hat man ineinander gelegt. Sie wirken friedlich, auch wenn ihre Leichname deutlich von dem aussichtslosen Kampf berichten, dem sie zuletzt erlagen.

Meisterinformationen:

Die Totengrotten erreicht man über eine Vielzahl von Treppen und Gängen, die durch das Massiv des westlich des Palastes befindlichen Berges führt. Der Weg dorthin ist anstrengend und zeitraubend und führt durch völlige Finsternis, bis man die Grotte durch ein offenes Portal in der Nordwand betritt.

Es ist eher der Ort für eine Aberglauben- als eine Totenangst-Probe. Diese Ansammlung gefrorener Leichname wirkt unheimlich und für einen Menschen schier unverständlich, entbehrt aber den üblichen Schrecken des Zerfalls toter Körper. Das, was die Lichthüter über diesen seit alters her bestehenden Begräbnisbrauch berichten, lässt darauf schließen, dass selbst die Toten noch ihrer Erzfeindin Pardona die Stirn bieten sollen. Erst wenn diese und ihre Kreaturen nicht mehr sind, wenn sich damit das Schicksal des firnelvischen Volkes erfüllt hat, werden die Körper der Vergänglichkeit anheim gegeben werden.

Den beiden menschlichen Leichname wird durch ihre Beisetzung hier eine nicht zu unterschätzende Achtung entgegengebracht – sie sind im Kampf gegen den Feind gefallen. Man wird sich zwar der Bitte der Helden nach einer anderen Art der Bestattung nicht verweigern, sie aber nicht verstehen. Ob es sinnvoll ist, die Toten noch einmal umzubetten oder gar zu verbrennen in einer Gegend, in der Feuerholz kostbarer als vieles andere ist, ist zudem eine ernsthafte Frage.



Übrigens finden sich hier keine Geisterscheinungen. Wenn es Fesselungen oder 'Irrlichter' dieser elfischen Seelen geben sollte, dann an den Orten, an denen sie verstorben sind – was viel eher in den Festungsanlagen des Palastes der Fall sein könnte als in der Tötengrotte.

Sollte es während der Ankunft der Helden oder des folgenden Aufenthaltes zu einem Todesfall unter den Lichthütern kommen, können die Helden vielleicht sogar miterleben, wie der Leichnam für seine lange Wacht hergerichtet, von seinen nächsten Verwandten und engsten Freunden hinauf in die Grotten gebracht wird und der Clan gemeinsam in der Sala durch Geschichten und Lieder, zuweilen auch durch das Zeigen eines Kunstwerkes oder einen Tanz die Lebensgeschichte des ins Licht Eingegangenen in Erinnerung ruft. Es ist eine gemeinsame Feier, die zwar durchaus über besinnliche Momente verfügt, aber dennoch eher den Charakter eines heiteren Festes trägt.

Informationen über den Schwanenpalast

Meisterinformationen:

Shayara kann den Helden die Lage des angeblichen Schwanenpalastes näher bezeichnen. Wenn die Helden die beiden Jäger über den Palast befragen wollen, werden diese berichten, dass er aus der Ferne einem großen Schneehügel gleicht und sich an seiner Südseite ein schwarzes Portal mit der Abbildung ei-

nes Schwanes befände. Sie hätten nur einen Blick in das Innere geworfen und die Statue eines elfengroßen Eisschwanes erblickt, sich aber dann angesichts sie verfolgender Feyra schnell zurückgezogen. Ob dieser Ort eine List der Feyra darstellt oder aber das Bauwerk übernatürlichen Ursprungs ist, wissen die Jäger nicht zu sagen. In der Kürze der Zeit haben sie zumindest keine besondere Aura wahrgenommen. In den Augen der Lichthüter ist jedenfalls eine Falle wahrscheinlicher.

Aufbruch und Fahrt in den Norden

Allgemeine Informationen:

Sobald der Segler hergerichtet ist und ihr euch ans Ablegen macht, finden sich Elfen ein – erst vereinzelt, schließlich beinahe zwei Dutzend –, Elfen, denen ihr während eures Besuches begegnet seid. Unter ihnen sind die kleine Nichte Teliriyons mit ihrer Ziehmutter, Krieger der ersten Begegnung mit den Lichthütern, einige eurer Nachbarn und auch Shayara und Madayan. Worte wehen zu euch herüber, wohl Grüße und Neckereien, die ihr zumeist allein vom Klang her versteht. Shayara bedeutet euch, an Bord zu gehen. Die Haltetaue werden gelöst und dann ziehen die Elfen gemeinsam und für den einzelnen ohne sichtbare Anstrengung den Eissegler aus seinem Liegeplatz und auf die Bucht hinaus. Ihr setzt das Segel. Als der Wind schließlich dem Eissegler die Fahrt aus eigener Kraft ermöglicht, geben eure Freunde und Bekannten den Weg frei. Ihr seid wieder unterwegs! Und schon bald ist von den Lichthütern und ihrem Palast nichts mehr zu sehen, als habe es sie nie gegeben.

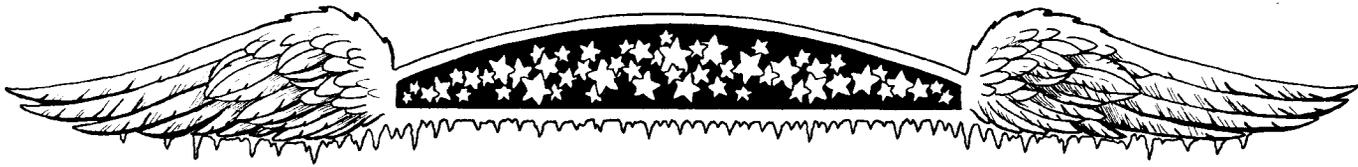
Meisterinformationen:

Die Fahrt führt etwa zwei Tage nach Nordnordwest, wobei die Beschreibung der nächstliegenden Gipfel des Ehernen Schwertes den Helden immerhin den Breitengrad in etwa verrät, in der sie das Gebäude suchen müssen. Sie werden während der Fahrt weder Feyra noch schwarze Segel am Horizont sichten, allerdings einen weit entfernt vorüberfliegenden Drachen. Dies ist jedoch nicht Zrauvlihr! Dieser hat im Ehernen Schwert auf den Aufbruch der Helden gelauert und ist nun in ihrem Rücken unterwegs, um sich mit Sli'yanka zu treffen. Das Ziel der Helden ist bekannt – auf dieser Fahrt ist es nicht nötig, sie zu verfolgen.

Sie können und sollten allerdings die allgemeinen Gefahren der Klirrfrostwüste nutzen, von Eisgeln über Eisbären bis zu Schneetreiben, um den Helden ein paar Eisbrocken zwischen die Kufen zu werfen, bevor diese den einsamen Schwanenpalast erreichen.

Allgemeine Informationen:

Als sich die Praissscheibe zum zweiten Mal seit eurem Abschied von den Lichthütern dem Horizont entgegen neigt, ohne diesen jedoch auch nur zu berühren, schießen etwas links eurer Fahrtrichtung Lanzen aus glühendem Licht vom Rand der Welt in den Himmel hinauf – erst leuchtend blau mit grüngleißenden Rändern, dann rot schimmernd und von goldenem Licht um-



weht. Die Nordlichter streben schier den Göttern entgegen, scheinen für Augenblicke still zu stehen, dann verwehen und verblasen die Farben ganz, ganz langsam.

Meisterinformationen:

■ Die Lichtlanzen gelten in nivesischer Sage als Zeichen Yidaris,

der Tochter Ifirns und des Himmelsadlers Iyi, die auf der Jagd nach Traum und Ziel über den Himmel eilt. Das Nordlicht weist den Helden den Weg. Sollten diese nicht diesem Wink mit dem Zaunpfahl folgen, lassen Sie sie noch mindestens einen guten halben Tag suchen, bevor sie den Schwanenpalast finden.



Der Schwanenpalast

Aus der Ferne

Allgemeine Informationen:

Dort ist er: Ein Hügel aus Schnee, kaum unterscheidbar von all den anderen Eisverwerfungen, wäre da nicht das schwarze Tor, ein kleiner schwarzer Punkt in all dem Weiß. Bereits aus der Ferne gibt er euch den deutlichen Hinweis, dass ihr endlich den Schwanenpalast gefunden habt.

Frinjen von Bornstein, ein Opfer der Feyra

Allgemeine Informationen:

(Aus etwa einer Meile Entfernung): Der Hügel wirkt nun wie eine vollendet ebenmäßige Halbkugel, ein Iglu, in dessen vorgezogenen Eingang man ein schwarzes Portal gefügt hat. Das Bauwerk mag etwa ein Dutzend Schritt hoch und doppelt so breit sein. Es ist keine Bewegung zu sehen und auch die Gestalt, die ihr auf halber Strecke erspähen könnt, steht regungslos, euch den Rücken zugewandt.

(Auf etwa ein Dutzend Schritt Entfernung): Es ist ganz sicher ein Mensch, beinahe so groß wie ein Elf, aber deutlich breiter gebaut. Er trägt weiße Schneekleidung mit Stickereien in der Art, die ihr von den Lichthütern her kennt. An seiner Seite ein leeres Schwertgehänge, alt und von bornischer Machart. Obwohl ihr ihn fast erreicht habt, regt sich nichts an der Gestalt, nur die

feinen Haare des Pelzbesatzes zittern im leichten, eiskalten Hauch.

(Nah): Es ist ein Mann mit dunkelblondem Haar und grauen Augen, narbengezeichnet, vielleicht dreißig Götterläufe alt. Er ist tot. Erfroren, während er auf den Palast zuing, mitten im Schritt. Es muss plötzlich geschehen sein, denn sein Gesicht zeigt nur ein leichtes Erstaunen, keinen Schrecken, keinen Schmerz. Teliriyon sagt nur: "Feyra." Seine Stimme trägt den rauhen, fauchenden Klang des Krieges.

Der kleine Albin wird nun niemals seinen Vater kennen lernen.

Meisterinformationen:

Frinjen von Bornstein ist ein Opfer eines nachaltbischen Kampfzaubers, einer Auswirkung *Niederhöllischer Kälte*, die derart gezielt eingesetzt ein Lebewesen innerhalb weniger Augenblicke zu Tode gefrieren kann.

Wenn Sie allerdings Mitleid mit Selwine und Albin haben, können Sie auch eine permanente Verwandlung ähnlich eines GRANIT UND MARMOR in Form eines EIS UND SCHNEF annehmen, den spätestens die Lichthüter mit einem VERWANDLUNGEN BEENDEN zu brechen imstande sind.

Außerhalb des Tempels ist sonst nichts weiter zu finden – weder Spuren noch Teliriyon oder der zweite Bornländer, weder Schlitten noch Firnläufer.

Der falsche Ifirntempel

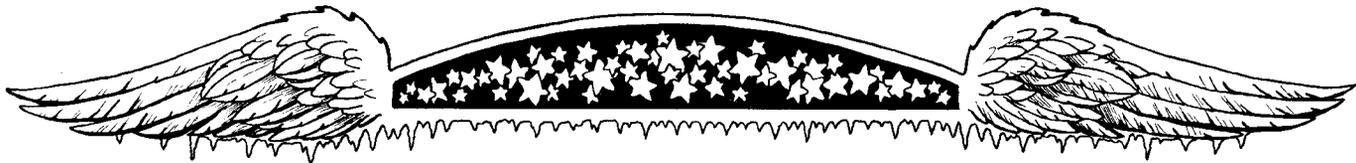
Das Portal

Ein schwarzes, zweiflügliges Portal von etwa drei mal drei Schritt Größe aus schwarz glänzendem Gestein. Das Relief zeigt einen Schwan mit ausgebreiteten Flügeln, dessen gebogener Hals dem ebenfalls geschwungenen Spalt zwischen den beiden Torflügeln folgt. Der Blick des Tieres ist zum Himmel gerichtet, der Schnabel leicht geöffnet. Es wirkt ein wenig, als wolle der Schwan tan-

zen. Das Relief ist eine meisterliche Arbeit, jede einzelne Feder ist bis in die zarteste Daune naturgetreu graviert.

Meisterinformationen:

Das Tor aus Obsidian geht nach innen auf und wird sich auf einen leichten Druck bewegen lassen, sodass die Helden auch den vor ihm angewehten Schnee von etwa einem Schritt Höhe



nicht beiseite räumen müssen. Durch einen Türspalt sieht man nur den sich anschließenden kurzen Gang, öffnet man das Tor ganz, hindert nichts am Blick in die dahinter etwas tiefer liegende Halle. Die geschwungenen Stufen kann man erst sehen, wenn man den Gang betreten hat.

Kommen die Helden auf die Idee, das Tor magisch zu untersuchen, zeigt ein ODEM, dass hier Magie wirkt, ein ANALÜS, dass es sich um mehrere Sprüche der *Verwandlung von Unbelebtem, der Hellsicht, der Bewegung* und der *Verständigung* handelt (gewirkt zur Fertigung und Festigung des Tores und seiner Magie, als Bewegungszauber zum Schließen und Verschießen des Tores und schließlich zur Meldung, dass jemand die Falle betreten hat). Außer dem ELFEN FREUNDE und einem EXPOSAMI wird keiner der Zauber dem untersuchenden Magier bekannt sein. Der *Ursprung* scheint elfisch zu sein, etwas seltsam, aber elfisch ...

Wahrscheinlicher ist allerdings, dass ihre Helden aufgrund Teliriyons Reaktion gar nicht so weit kommen, sich die Zeit einer gründlichen Untersuchung zu nehmen.

Allgemeine Informationen:

Als das Tor offen steht, ist der Blick frei in das Innere der Schneekuppel: Inmitten kristallener Bruchstücke auf spiegelndem Eisboden liegt dort regungslos, wie schlafend, eine splitter-nackte Elfe, mit weißem, langem Haar und anscheinend unverehrt.

Meisterinformationen:

Teliriyon wird ohne Vorwarnung zu seiner Schwester eilen. Er geht zwar davon aus, dass dieses Gebäude zumindest *badoc* ist – aber wenn er sich in die Falle begeben muss, um Teliriya beizustehen, tut er dies. Dass sie es ist, daran hegt er keinerlei Zweifel. Die Helden könnten ihn nur unter Anwendung von Gewalt zurückhalten.

Jetzt sollten Sie auf die Uhr schauen: 3 SR nachdem jemand das Tor passiert hat, wird es mit einem unüberhörbaren Knall zuschlagen (auch trotz hereingerutschten Schnees), noch einmal 3 SR später erreichen zwei Jagdsegler der Feyra die Falle, um nach ihrer Beute zu sehen.

Das Tor lässt sich auch nach seinem Zufallen immer noch

leicht von außen öffnen, wird sich dann allerdings nach 1 SR bereits wieder schließen – ungeachtet der allermeisten Dinge, die ihm dabei im Weg sind. Von Innen verweigert sich das Tor zunächst hartnäckig jedem Öffnungsversuch, sei es durch Gewalt oder Magie. Gehen Sie vereinfacht von einer LE von etwa 40, einem RS von 10 und einer MR von 20 aus – das dürfte den Helden einige Probleme bereiten.

Die 'Halle der Ifirn'

Allgemeine Informationen:

Die kreisrunde Halle misst etwa 20 Schritt im Durchmesser und ist an die 10 Schritt hoch. Der Boden besteht aus spiegelglattem Eis, von der Decke hängen Tausende von funkelnden Eiszapfen und in der Mitte dieser Halle liegt eine nackte, schlafende, weißhaarige Firnelle in den Überresten einer wohl ehemals fast menschengroßen Schwanenstatue aus klarem Eis. Das Funkeln des Lichtes in allen Farben des Regenbogens über dem reinen Weiß lässt diesen Ort wie das Innere des Polardiamanten selbst erscheinen.

Dem Eingang gegenüber sind im Halbkreis angeordnet fünf Torbögen zu sehen.

Meisterinformationen:

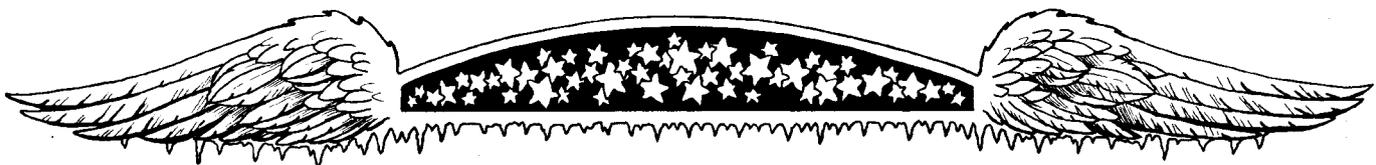
Einen Plan des falschen Ifirnstempels finden Sie auf Seite 49.

Der Boden erweist sich als glatt, mit einiger Vorsicht allerdings als begehbar. Nur wenn die Helden sich schneller bewegen oder gar kämpfen wollen, sind Proben auf *Körperbeherrschung* oder *Gewandtheit* nötig, um nicht auszurutschen. Abstumpfendes Material wie Asche oder Sand bewirkt hier tatsächlich fast ein Wunder, ein *ÜBER EIS UND SCHNEE* natürlich ebenfalls.

Auch wenn Helden, die die Phileasson-Saga kennen, sicherlich befürchten werden, dass die Eiszapfen sich als gefährliche Geschosse erweisen könnten, sind diese eigentlich nur als Verzierung gedacht. Sollten die Helden allerdings den Wänden des Saals Schaden zufügen, werden Zapfen zu Boden fallen und dabei eventuell jemanden verletzen. Gehen Sie in einem solchen Fall für jeden Anwesenden von W3–1 treffenden Eiszapfen mit dann je 1W6–1 TP aus.

Die schlafende Teliriya steht un-





ter einem Beherrschungszauber der Feyra, einem grotesk veränderten RUHE KÖRPER, der sie in einem endlosen Traum gefangen hält, sie jedoch vor dem Tod durch Wasser- und Nahrungsmangel und Kälte noch einen guten Monat bewahrt hätte. Hier hilft ein BEHERRSCHUNGEN BRECHEN (als Stufe des Beherrschers gilt 15, Teliriyas MR beträgt 13) oder aber ein Mirakel.

Es ist daher für die Helden nicht einfach, die Elfe aus ihrem Bann zu befreien – solange sie dort liegt, wo man sie gefunden hat. Aber: Bringt man sie nur wenige Schritte zur Seite, fort von der zerstörten Eisstatue (was man spätestens am Anfang des Kampfes tun sollte, da sie in gerader Sicht zum Eingang liegt), löst sich der Bannzauber allmählich von selbst, allerdings ist die Firnelfe nach der Entbannung körperlich schwach und geistig orientierungslos und noch mindestens eine Stunde kaum fähig, ein klares Wort von sich zu geben. Dafür friert sie erbärmlich, selbst wenn man sie in eine Decke o. ä. hüllt (ihre eigenen Kleider sind unauffindbar), leidet unter einem grauenhaften Durst und offensichtlich auch unter einer entsetzlichen, ungerichteten Angst, die allein ein Elf oder eine Elfe (allerdings darf dieser nicht schwarzäugig sein) ohne Magie oder Heilkraut zu besänftigen imstande ist.

Die zersprungene Figur stellte einen etwa 1,80 Schritt großen Schwan mit ausgebreiteten Flügeln und zum Himmel gereckten Kopf dar – ganz ähnlich der Torverzierung – und ist in annähernd 1000 Stücke unterschiedlicher Größe zersprungen. Teliriyia zerstörte die Statue mit ihrem Robbentöter, als ihr bewusst wurde, dass es sich um ein Werk der Feyra handelte. Die Feyra nahmen sich nach einem kurzen Kampf ihrer an und ließen sie so, wie die Helden sie gefunden haben, als Köder in der Falle zurück.

Die Kammern der Silberschwäne

Allgemeine Informationen:

Die Torbögen sind mit zarten Ifirnsternen verziert und gute drei Schritt hoch sowie einen Schritt breit. Die alle gleich weiten und gleich hohen Gänge dahinter zeigen den selben eisigen Boden wie innerhalb des Saals; allerdings fallen diese leicht ab. Die

Der Agam Bragab

Der Polardiamant ist der Sage nach vor Urzeiten von einem König der Wilden Zwerge der Göttin Ifirn zum Zeichen seiner Liebe und gleichsam als Bestechung als Geschenk dargebracht worden. Ifirn habe den Stein angenommen, heißt es, aber ohne auf das ungehörige Werben des Zwergenkönigs einzugehen. Sie habe diesen wunderschönsten und größten aller Diamanten mit ihrer Macht erfüllt als Nordstern an den Himmel gesetzt. Andere halten den Nordstern – auch Elfen-, Los- oder Ifirnstern genannt – nur für eine Widerspiegelung des Edelsteines und vermuten diesen selbst irgendwo im Ewigen Eis verborgen. Solch ein Palast böte sich natürlich gut als Aufbewahrungsort an, wäre dies denn wirklich ein Heim Ifirns.

Wände, die fugenlos in die bogenförmige Decke übergehen, bestehen anscheinend aus blauem Gletschereis. Die Länge der Gänge ist von den Torbögen aus nicht abzusehen.

Meisterinformationen:

Die Gänge sind etwa 20 Schritt lang (die genauen Maße entnehmen Sie bitte jeweils dem Grundrissplan) und winden sich alle leicht nach links, sodass von einem Ende das gegenüberliegende nicht zu sehen ist. Außerhalb des Palastes kann man sie aufgrund angewehten Schnees so gut wie nicht ausmachen.

Allgemeine Informationen:

Der Gang endet an einem Torbogen gleich dem an seinem Anfang: bogenförmig und mit filigranen Ifirnsflocken verziert. Dahinter liegt eine Kammer, ein verkleinertes Abbild des großen Saales mit einem Durchmesser von etwa vier Schritt und etwas über zwei Schritt Höhe. In ihrem Zentrum befindet sich die Statue eines kaum einen Schritt hohen Schwanes aus reinstem Eis, ein Kunstwerk voller Schönheit und Anmut.

Meisterinformationen:

Die Kammern sind alle gleich groß und gleich gestaltet und liegen mit ihrem Boden etwa sieben Schritt unter der Eisoberfläche. Die Haltung der Schwanenstatuen – und die daran gebundenen Wirkungen – variieren. Dargestellt sind übrigens keine *Silberschwäne*, sondern *Eisschwäne* (siehe Anhang, Seite 59), die den Feyra deutlich eher bekannt sind, was aber nur einem Helden mit hohem *Tierkunde*-Wert (11+) überhaupt auffallen dürfte.

Alle Statuen lösen den Wunsch aus, diese Wunder aus Eis zu berühren; entziehen kann man sich diesem Drang nur durch eine gelungene KL-Probe. Berührt ein Held einen Schwan, wirkt die an die Statue gebundene Liturgie des Namenlosen und der Betroffene wird sich eng an sie gekauert auf den Boden knien. Die Liturgie wird dadurch nicht 'verbraucht', kann also auch einen zweiten oder dritten Helden überwinden. Ein betroffener Held kann sich selbst nur durch eine gelungene *Selbstbeherrschungs-Probe* +12 entziehen. Andernfalls kommt er erst langsam wieder zu sich, wenn man ihn gewaltsam von der Statue gelöst.

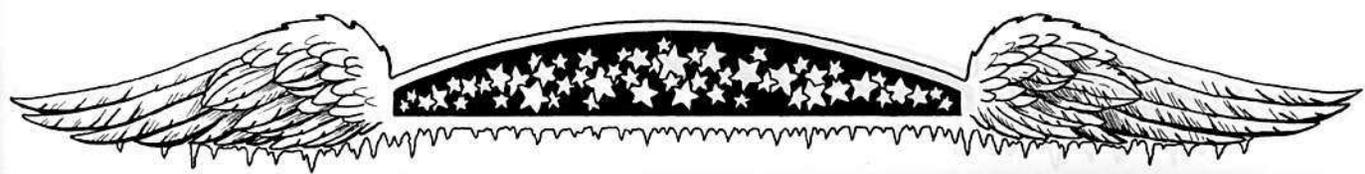
Das Erwachen dauert umso länger, desto länger er unter der Einwirkung der Namenlosen Liturgie verweilt hat: mindestens einige Sekunden, längstens 3 SR der Verwirrung. Hat er sich länger als 1 SR in der Macht einer Liturgie befunden, erleidet er allerdings permanente Auswirkungen.

Die erste (östlichste) Kammer

Allgemeine Information:

Der Schwan ruht auf dem eisigen Boden und scheint dir friedlich entgegen zu blicken.

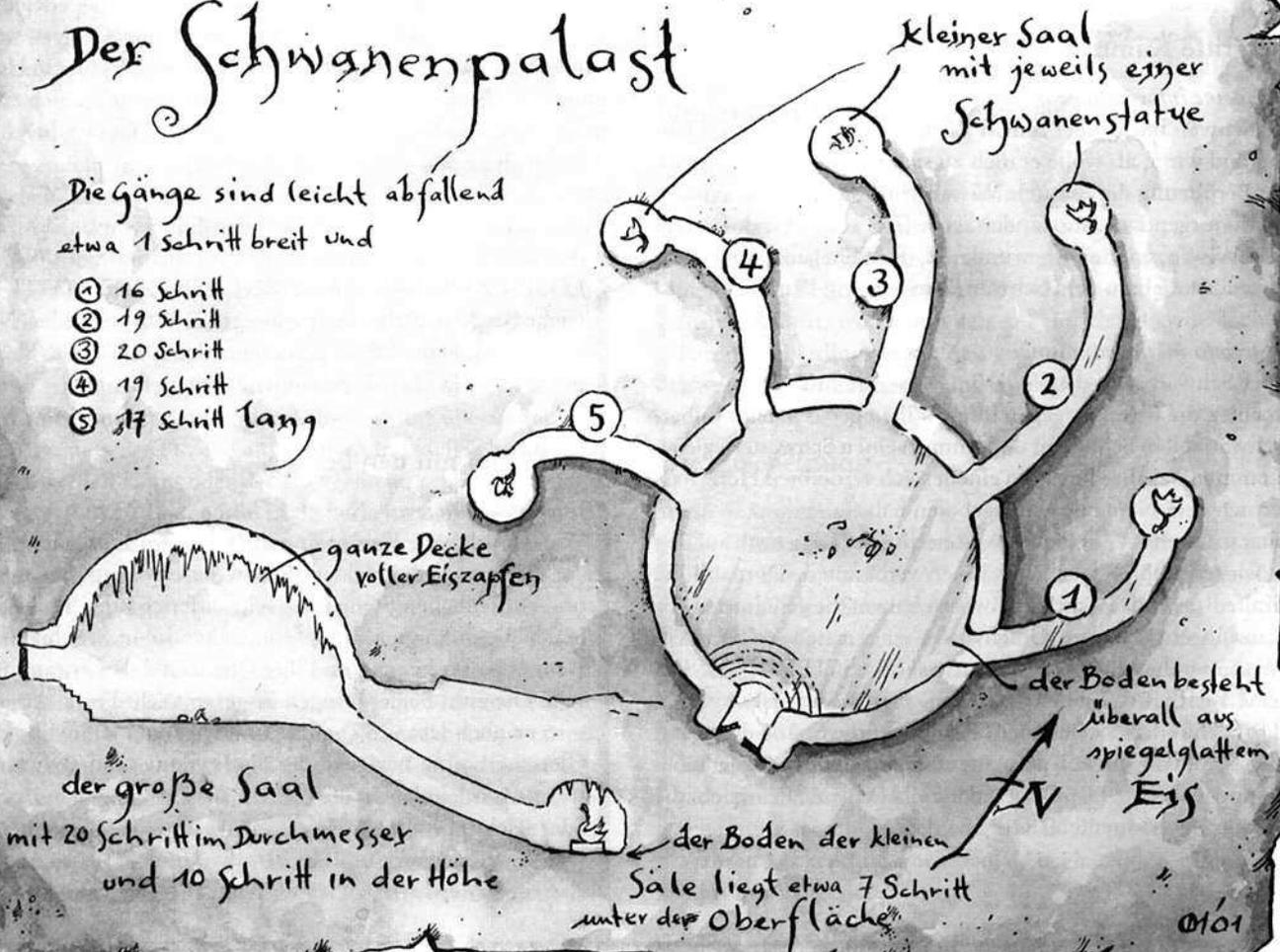
(Bei Berührung der Statue): Du bist am Ziel. Endlich! Alles ist getan. Eine große Ruhe und Frieden erfüllen dich. Du kauerst dich nieder, erfüllt, glücklich.

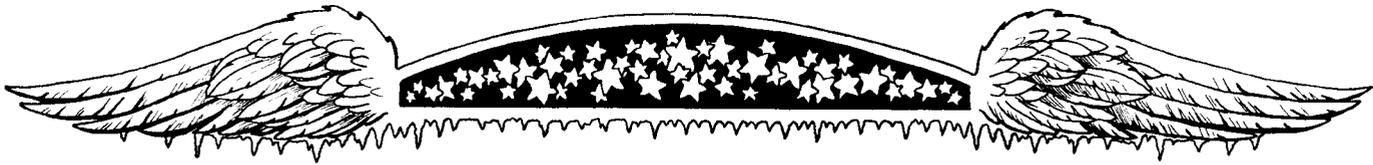


Der Schwanpalast

Die Gänge sind leicht abfallend
etwa 1 Schritt breit und

- ① 16 Schritt
- ② 19 Schritt
- ③ 20 Schritt
- ④ 19 Schritt
- ⑤ 17 Schritt lang





Meisterinformationen:

Der Schwan soll Aidari darstellen, den Silberschwan der Beständigkeit und Treue.

An die Statue ist NAMENLOSES VERGESSEN (siehe **Kirchen, Kulte, Ordenskrieger**, S. 116) gebunden. Nach einer SR entzieht die Statue dem Helden permanent Erinnerungen (je 5 Abenteuerpunkte für jede begonnene weitere SR).

Die zweite Kammer

Allgemeine Informationen:

Der Schwan ist mit ausgebreiteten Flügeln und zornig geöffnetem Schnabel und funkelnden Augen dargestellt, sein Blick scheint jedoch auf etwas hinter dir gerichtet.

(Bei **Berührung der Statue**): Müdigkeit durchzieht deinen Körper und die eisige Kälte der Klirrfrostwüste. Alles ist vergeblich und du, du bist dem Untergang geweiht! Du kauerst dich zu Füßen des Schwans, bereit, dein Leben hier zu beenden.

Meisterinformationen:

Der Schwan soll Nidari darstellen, den Silberschwan der Strafe und des Unterganges. An die Statue ist NAMENLOSE KÄLTE (siehe **Kirchen, Kulte, Ordenskrieger**, S. 116) gebunden. Nach einer SR entzieht die Statue dem Helden 1 permanenten Lebenspunkt für jede begonnene weitere SR).

Die dritte Kammer

Allgemeine Informationen:

Der Schwan blickt über seinen Rücken hinweg in deine Richtung und wirkt, als wolle er dich zu sich rufen.

(Bei **Berührung der Statue**): Wissen wird dir geboten, Wissen, dass du nirgendwo sonst finden wirst. Tief versenkst du dich in dieses Wissen, staunend, bewundernd, dich ihm ganz hingebend. Du kauerst dich zu dem Schwan, ihm gierig lauschend.

Meisterinformationen:

Der Schwan stellt die *Kalte Braut* dar, die fünfte Schwanentochter, die Ifirn Kor gegen ihren Willen gebar. Dieser Silberschwan soll in Schönheit und Anmut seinen Schwestern gleich kommen, sei allerdings von einem solch verderbten Herz, dass er sich dem Namenlosen angeboten habe.

Daraufhin hätten seine Schwestern ihn der Sage nach auf den höchsten Gipfel der Nebelzinnen verbannten. Dort soll die Kalte Braut aus Rache geschworen haben, die geheimsten Arkana ihrer göttlichen Geschwister zu verraten, sollte je ein Wesen zu ihr gelangen. An die Statue ist SCHWINDENDE ZAUBERKRAFT (siehe **Kirchen, Kulte, Ordenskrieger**, S. 116) gebunden. Nach einer SR entzieht die Statue dem Helden Zauberkraft (je 1 permanenten Astralpunkt für jede begonnene weitere SR). Besitzt der Held keine ASP, entzieht die Statue 1 permanenten LP je SR.

Die vierte Kammer

Allgemeine Information:en

Der Schwan steht regungslos und scheint sehnsüchtig an dir vorbei hinaus zu blicken.

(Bei **Berührung der Statue**): Welche Klänge! Wunderbare Melodien durchdringen deinen Geist, herrliche Bilder siehst du dort, wohin der Schwan blickt. Fasziniert kauerst du dich neben den Schwan, um dieses Schauspiel genießen.

Meisterinformationen:

Der Schwan soll Lidari darstellen, den Silberschwan der Sehnsucht und des flüchtigen Augenblicks. An die Statue ist DES EINEN BEZAUBERNDER SPHÄRENKLANG (siehe **Kirchen, Kulte, Ordenskrieger**, S. 116) gebunden. Nach einer SR erhöht die Statue permanent den Aberglaubenwert des Helden um 1 Punkt je begonnener weiterer SR.

Die fünfte (westlichste) Kammer

Allgemeine Informationen:

Der Schwan wirkt, als wäre er gerade aus dem Himmel herabgestoßen und sei im Augenblick der Landung für die Ewigkeit abgebildet worden.

(Bei **Berührung der Statue**): Die Jagd ist zuende. Die Spur ist erloschen. Und ein Traum ist zerbrochen. Hier findet deine Suche ein ergebnisloses Ende. War es denn anders zu erwarten? Ein Flügelpaar, uralte, von einer Göttin selbst! Was für ein Hochmut, eine Göttin selbst zu suchen. Warum sollte sie sich zu dir neigen und ihre Geheimnisse mit dir teilen? Was bist du schon?

Meisterinformationen:

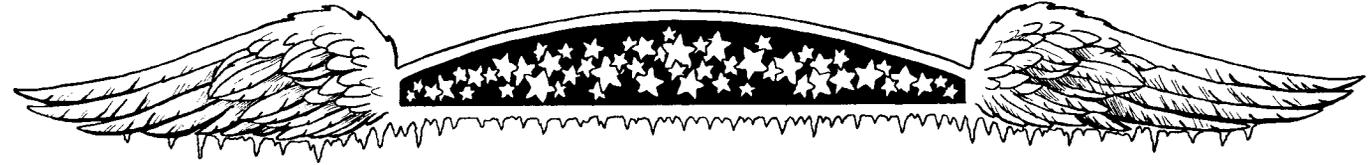
Der Schwan soll Iyi darstellen, den Silberschwan des Ziels, des Traums und der Jagd danach. An die Statue ist NAMELOSER ZWEIFEL – NAMENLOSE ERLEUCHTUNG (siehe **Kirchen, Kulte, Ordenskrieger**, S. 116) gebunden. Nach einer SR senkt die Statue permanent den IN-Wert des Helden um je 1 Punkt für jede begonnene weitere SR.

Der Kampf mit den Feyra

Meisterinformationen:

Wie der folgende Kampf nun aussehen wird, ist schwer vorzusagen, da die Helden sich zu diesem Zeitpunkt an sehr unterschiedlichen Stellen mit sehr differierenden Problemen beschäftigen können. Immerhin sollten sie inzwischen ihren Gegner besser kennen und ihre Chancen daher etwas größer sein. Die zwei Segler bringen insgesamt acht Feyra, darunter – so er noch lebt – Sli'yanka, und wird von Zrauvlihr, dem Gletscherwurm, begleitet, der die Feyra diesmal aktiv unterstützen wird, indem er die Helden aus Deckungen hervorjagt oder solche zerstört.

Die Werte der Feyra und des Drachen finden Sie im **Anhang** ab Seite 57 sowie in den vorangegangenen Kapiteln.



Auf die Unversehrtheit des Gebäudes nehmen die Nachtalben insgesamt keine Rücksicht. Da die Helden nun allerdings einige Informationen über die Festung der Lichthüter besitzen könnten und sie sich zudem als würdige Gegner erwiesen haben, gilt es, sie möglichst lebend zu fangen – Pardona hat Interesse an ihnen bekundet und überlegt, ob sie sich nicht als 'heldenhafte' Gesandte und Saboteure – nach einer gewissen Umerziehungszeit – einsetzen lassen. Erst wenn die Helden beweisen können, dass sie sich nicht lebendig fangen lassen werden, wird man von dieser Zielsetzung abrücken. Eine Flucht der Feyra ist unwahrscheinlich und auch Sli'yanka wird eher bis zu seinem Tod kämpfen als versagend Pardona unter die Augen zu treten – auch wird er Zrauvlihr, seine Augen, vehement verteidigen und sich gegebenenfalls beim Tod des Drachen selbst das Leben nehmen, was auch demotivierend auf die übrigen Feyra wirken sollte.

Sollten die Helden sich jedoch ergeben, wird man sie in den Himmelsturm bringen. Dort angekommen wird es praktisch unmöglich sein, Pardonas Plänen Widerstand entgegen zu setzen. Die Spieler dürfen dann letztendlich ihre Bögen dem Meister übergeben zur weiteren Verwendung ihrer Helden als Meisterfiguren.

Eine Szene ist von Wichtigkeit für das Verständnis dessen, was die Lichtgestalt den Helden später erzählen wird, sollten sie erfolgreich sein: Irgendwann, wenn Zrauvlihr bereits einige Angriffe geflogen hat, es bereits Verletzte gibt und Teliriyon fest in den Kampf eingebunden scheint (und noch auf den Beinen steht), wird das Grauen Teliriya's Geist überrennen und sie zu einer verzweifelten Tat zwingen. Sie wird sich in ihr Seelentier, einen Sturmvogel (eine große, weiße Möwenart) verwandeln, in den Himmel hinaufstoßen und zu fliehen versuchen. Zrauvlihr wird daraufhin Jagd auf sie machen und Teliriyon ihr in Gestalt eines Eisschwans zu Hilfe kommen. Der Firnelf weiß, dass er gegen den Drachen nicht bestehen kann. Allerdings wird sich Zrauvlihr derart von der Jagdlust packen lassen, dass er Teliriyon nahezu blind folgt. Entweder lockt dieser ihn immer wieder in die Reichweite der Helden (und erhält dabei selbst einige Scharten, die das weiße Gefieder mit Rinnsalen und Sprenkeln aus Blut überziehen werden), sodass der Drache angegriffen und vielleicht sogar besiegt werden kann, oder der Elf versucht, seine Schwester in Vogelgestalt zu Boden und in Sicherheit zu zwingen, was allerdings aufgrund der höheren Geschwindigkeit und besseren Ausweichvermögens einer Möwe für den Schwan deutlich schwierig ist, solange sich Teliriya dagegen zur Wehr setzt.

Teliriya selbst wird, so man sie nicht daran hindert, so lange instinktiv in die Richtung des Eispalastes der Lichthüter fliegen, bis ihre zur Zeit magere Astralenergie verbraucht ist und sie zu Boden taumelt, wo sie sich dann nackt aber wieder bei Sinnen inmitten der eisigen Klirrfrostwüste findet. Sie kann die Verwandlung etwa eine halbe Stunde aufrecht erhalten und wird sich dabei ca. 10 Meilen vom Ort des Kampfes entfernen. Ihre Überlebenszeit in einem mit firnelfischer Kenntnis hergerichteten Schneebett ist gering und liegt in Ihren meisterli-

chen Händen. Ihr Tod wäre tragisch, aber wenn sich niemand um ihren Verbleib kümmert, ist er unabwendbar.

Nach dem Kampf

Meisterinformationen:

Was Ihre Helden nun tun, hängt zum einen vom Ausgang des Kampfes ab und zum anderen vom Zustand der Helden. Sollten sie sich noch in Freiheit befinden, ist die Zerstörung der Eisstatuen auf jeden Fall ein Ifirn-gefälliges Werk und liegt auch im Sinn der Firnelfen. Ein einfacher Schlag mit einer wie auch immer gearteten Waffe, die dabei mindestens 5 TP erzielt, lässt die getroffene Statue in viele Eisstücke zerspringen und die gebundene Liturgie folgenlos vergehen. Vielleicht werden die Helden Teliriyon auf seine Schwanengestalt ansprechen und bereits vermuten, dass die bornischen Schwanenflügel aus firnelfischer Hand gekommen sein könnten – schließlich gibt es über die Tiergewänder der Elfen auch manches Märchen unter den Menschen und zudem ist dem Clan der Himmelslichter eine Verbundenheit zu Eisschwänen und Nordlichtern nicht ohne weiteres abzusprechen – allerdings weiß Teliriyon selbst nicht, ob die Flügel von Firnelfen oder gar von seinem eigenen Clan gefertigt wurden. Eine mögliche Gefolgschaft Ifirns seines Clans in alten Zeiten – dazu wird er sich nicht äußern. Für ihn ist dies unvorstellbar. Teliriya ist zu irgendwelchen Überlegungen und das Kramen in alter Clansgeschichte sicher zurzeit nicht in der Lage.

Firnjan von Ebrin, ein Opfer der Feyra

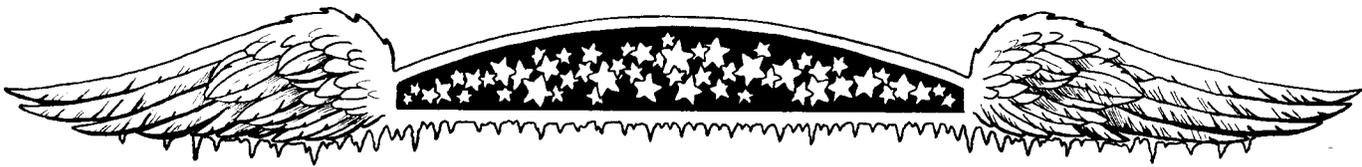
Meisterinformationen:

Von ihm werden die Helden keine Spur mehr finden. Teliriya befürchtet, dass er in den Händen der Feyra ist, aber sie weiß es nicht, da sie vor ihm zu Boden ging und das Bewusstsein verlor. Die Feyra haben ihn tatsächlich unter den Himmelsturm entführt, wo er nun seines Schicksals harret. Noch hat Pardona allerdings keine Zeit gefunden, um sich um ihn zu kümmern. Sie ist anderweitig beschäftigt ...

Die Erscheinung

Meisterinformationen:

Die Erscheinung wird den Helden in dem Augenblick zuteil, in dem alle bis auf die Wache schlafen und der Wache nach überstandenen Strapazen die Augen ebenfalls zufallen. Sind die Recken "gar nicht müde!", sollten Sie nachhelfen, denn im wachen Zustand wird ihnen das Traumbild nicht erscheinen. Die Erscheinung müssen sich die Helden verdient haben. Haben sie Ifirn gefrevelt oder sich auch schuldig eines Vergehens wieder Firun gemacht oder sich während der Reise mehrfach einfach arg unheldenhaft benommen, kann sich die Erscheinung sowohl einzelnen als auch allen Helden versagen. Wahren Recken und auch den sie begleitenden Elfen widerfährt nun Folgendes:



Allgemeine Informationen:

Ihr vermeint Schwanenrufe am Himmel zu hören und das Rauschen von Schwingen. Als ihr die Augen öffnet, findet ihr euch inmitten der Klirrfrostwüste wieder – von eurem Lager keine Spur. Jedoch ist euch nicht kalt und der klare Sternenhimmel über euch sagt deutlich, dass ihr nicht mehr dort sein könnt, wo ihr euch zur Ruhe begeben habt. Ist es ein Traum?

Nordlichter flammen auf, wundervolle, prächtige, in allen Farben, in allen Formen, und eine Melodie von unvergleichlicher Schönheit, wie das Spiel einer überderischen Windharfe, weht zu euch herüber.

Dann schreitet SIE auf euch zu. Ein Frau mit schneeweißem Haar und im weißem Gewand, von Ifirnssternchen in schimmerndem Licht umwirbelt. Ihre Füße berühren das Eis nicht und ihr Blick ist auf euch gerichtet, suchend und findend, eure Gedanken, eure Träume, eure Liebe und auch euren Hass. Vier Schwäne begleiten sie, wachsam und schützend, schneeweiß gefiedert und prachtvoll. Doch droht euch von ihnen keine Gefahr, das spürt ihr, denn sie lächelt. Und sie spricht:

“Mein Gruß gilt euch, die ihr den Weg über das Eis gefunden habt, und meine Achtung gebührt euch für euren Heldenmut bei aufrichtiger Tat gegen finstere, Namenlose Macht. Eure Freundschaft jedoch rührt mich. Es ist eure Freundschaft und eure Liebe, die euch zurückbringen können, was ihr gegen Feindesmacht verloren habt, was durch Derefeind zerbrochen wurde. Die Freundschaft und Liebe, die einst jenes Werk vollbrachten, das durch Feindschaft und Hass zerbrach. Die Lichter des Himmels schufen mit ihrem verzaubernden Liedern und ihrer gemeinsamen Kraft einst Kunstwerke, denen man eine wundersame Macht zusprach. Wenn eure Welt die Lichter des Himmels für immer verliert, wird diese Welt auch das Lied verlieren, dessen Zauber das Zerbrochene umweht. Das Lied singt sich selbst – für die, die seine Melodie vernehmen können. Doch hastet nicht!

Eis ist ewig und auch wenn ER es für sein grausames Werk nutzt, seid ihr das Leben, das seine Macht schließlich bricht. Ihr seid noch nicht bereit, zu tun, was getan werden muss. Geht heim! Wärmt eure Herzen, denn sie sind wund! Heilt eure Seelen und schöpft das Licht!

Lebt wohl, meine Recken! Lebt wohl!”

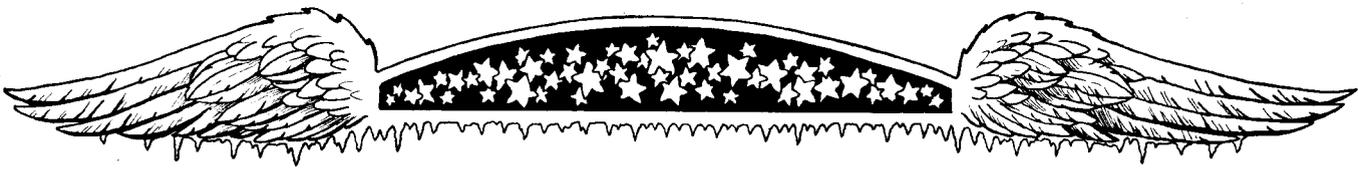
Meisterinformationen:

Die Helden scheinen wieder einzuschlafen, während das Traumbild verblasst. Am nächsten Morgen werden die Helden und ihre Begleiter aus einem ungewöhnlich erquickenden Schlaf erwachen – vierfache Regeneration, kein Wundfieber, und wenn Verluste durch Namenloses Wirken allzu hart waren, dürfen Sie hier auch einige der Auswirkungen über Nacht verschwinden lassen.

Jeder erinnert sich sehr gut an den Traum – jedoch hat jeder die Gestalt in seiner eigenen Sprache sprechen gehört und auch das Erscheinungsbild unterschiedlich wahrgenommen: Die Elfen haben nicht eine Ifirn-Gestalt, sondern die Alte im Daunenkleid gesehen. Es ist eine für die Helden unbeantwortbare Frage, ob diese Gestalt eine Halbgöttin oder etwas anderes war. Hier entscheidet allein ihr Glaube. Die Machtfülle der Gestalt hingegen war für jeden spürbar, und es wird niemanden geben, der ihre Worte ernsthaft anzweifelt, auch wenn es verschiedene Ansichten über ihre Auslegung geben kann.

Es wird nach einiger Diskussion sicherlich den Konsens darüber geben, dass mit den *Lichtern des Himmels* der Clan der Himmelslichter bzw. deren Ahnen gemeint sind. Mit jedem toten Firnelfen dieser Familie – wobei sich einige entfernte Verwandte gleicher Ahnen auch als Gefährten von Firnelfen in anderen Clans finden lassen – schwindet die Möglichkeit, durch die Erschaffer der Schwanenflügel deren Zauber wiederherzustellen. Das Wissen über die Fertigung der Flügel ist





offensichtlich verloren – weder Teliriyon noch seine Schwester oder gar deren Tochter können sich an ein Lied erinnern, dass ein solches Artefakt erschafft. Allerdings vermuten sie beide, dass die Überreste der Flügel, sollten sie aus der Hand ihres Clans stammen, ihrer Familie durch seine magische Reststruktur und durch die handwerkliche Art der Fertigung vielleicht Hinweise darauf geben könnten, wie der Schaden behebbar wäre. Jedoch gehen beide Erwachsenen davon aus, dass ein solch machtvolles Artefakt aus dem Salasandra eines ganzen Clans gewoben wurde und zwei oder drei Elfen kaum ein solches Werk allein vollbringen werden – sei es auch nur zur Reparatur.

Den Helden bleibt hier nichts anderes übrig, als zu hoffen, dass sich der Clan der Himmelslichter irgendwann einmal wieder zusammenfindet und stark genug sein wird, um ihnen in dieser Sache zu helfen. Allein – das ist gerade nicht ihr drängendstes Problem. Teliriyon und seine Schwester werden nun erst einmal einige Zeit benötigen, um wieder zu sich selbst und zueinander zu finden, und sich dann geduldig und gründlich für ihren Vorstoß in das Reich Gloranas vorbereiten – ihr

Clan hat einmal gegen ihre Schergen verloren, das nächste Mal soll nicht das letzte Mal sein. An einen Aufbruch vor Ablauf eines Jahres glauben sie nicht, ein Aufbruch in zwei Jahren halten sie für wahrscheinlicher. Wollen die Helden zudem in den verbleibenden Wochen des Sommers noch zurück in ihre Heimat und dabei auch ihr Versprechen einlösen, die Gäste der Tränensucher abzuholen und nach Hause zu geleiten, steht ihnen ein baldiger Abschied bevor.

Gibt es unter ihren Helden einen Angehörigen der Himmelslichter, kommt nun auch für ihn bald die Trennung – entweder von den Gefährten, mit denen er bisher durch Aventurien zog, oder aber von seinen wiedergefundenen Clansgeschwistern. Dies muss in beiden Fällen kein endgültiger Abschied sein: Zum einen kann es durchaus von Nutzen sein, wenn der elfische Held für den Clan im Süden Wissen über Glorania und die finstere Eishexe sammelt, zum anderen wird kein Clan einen Fernwehkranken mit Gewalt im Eis halten. Es bleibt allein die Entscheidung der Elfe oder des Elfen bzw. des Spielers oder der Spielerin, wohin das Schicksal sie oder ihn demnächst führen soll.

Heimreise, Abschied und Belohnung (Meisterinformationen)

Die Rückreise zu den Lichthütern scheint unter einem guten Stern zu stehen, besondere Schwierigkeiten stellen sich den Helden nicht mehr in den Weg. Auch die Reise in die Grimmfrostöde gestaltet sich mit einem schwimmfähigen Eissegler der Lichthüter und in Begleitung dreier ihrer Krieger bis auf die üblichen Widrigkeiten der Natur (und einer nun mit Treibeis bedeckten Bucht) eher langweilig. In der Grimmfrostöde schließlich haben die Helden das Glück, auf zwei Jäger der Tränensucher zu stoßen, die sie sicher bis zu ihren Hallen geleiten. Von dort aus sind die Helden dann auf sich allein gestellt – allerdings dürfte ihre Eiserfahrung nun hinreichend groß sein, dass sie heil in Steinhav und damit in der 'Zivilisation' ankommen.

Ob man nun die Bornländer bis in ihre Heimat geleitet oder den Heimkehrern eine Depesche für Thesia von Ilmenstein mitgibt, in denen das Schicksal der Expeditionen berichtet wird – die Gräfin wird sich erkenntlich zeigen, in dem sie den Helden ein Dankeschreiben mit je einem (echten) Asker Batzen aus Gold im Wert von 10 Dukaten und eine Einladung an ihren Hof ausspricht, zudem die Übereignung aller zuvor erworbenen Ausrüstungsgegenstände an die Helden bestätigt. Allein das Schreiben ist als persönliche Belobigung durch eine der berühmtesten Adligen Aventuriens nicht nur im Bornland wertvoller als das überbrachte Gold, auch wenn so mancher Held den für ihn persönlich in Frisov hinterlegten Wechsel über 100 Dukaten mit glänzenderen Augen betrachtet wird, sobald Welf Nattel sie auf Geheiß der Gräfin (und in eigener Verantwortlichkeit, dass sie sich diese verdient haben) den Helden bald nach ihrer Rückkehr übergeben wird.

Die Erkenntnisse über die Geschichte der Schwanenflügel gehören nicht auf ein Pergament, das in die Hände des Feindes

fallen könnte. Entweder berichtet man persönlich oder Wulfen von Irberod trägt dieses Wissen ins Bornland – der übrigens entschlossener denn je ist, sich zu gegebener Zeit noch einmal auf die Expedition in den Norden zu wagen, und noch in diesem Jahr sein Ifirn-Noviziat im Wintertempel zu Festum antreten wird.

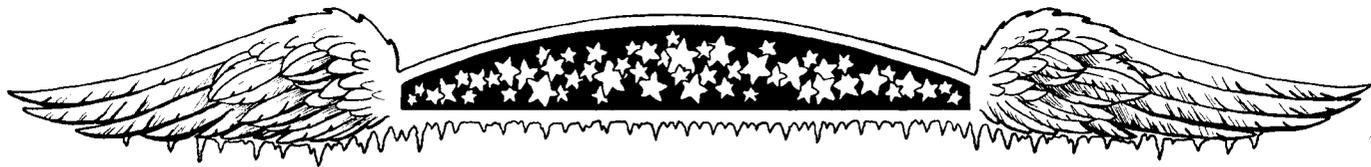
Bleibt nur noch zu erwähnen, welche Erfahrung die Helden sich errungen haben: Geben Sie jedem überlebendem Helden eine Basissumme von **400 Abenteuerpunkten**.

Wenn Ihre Gruppe lange Reisetage tatsächlich mit Leben erfüllt und zähneklappernd durchgestanden hat – sie sich wirklich heldenhaft mit der Einsamkeit und den Gefahren des Ewigen Eises herumgeschlagen haben – dann dürfen Sie auch hier noch einmal **zwischen 25 und 100 Punkten** pro Held zugeben.

Zudem stehen ihren Helden je zwei freie Steigerungsversuche auf *Hundeschlitten-* und *Fisseglerfahren* zu, bei besonderem Bemühen darum auch drei; je ein freier Steigerungsversuch auf *Götter und Kulte*, *Geschichtswissen* und *Magiekunde*. Eine solide Grundkenntnis in der Sprache der Elfen, *Isdira*, sollte nun bei jedem der Helden vorhanden sein, und auch die *Eiskundigkeit* der Überlebenden ist nun kaum mehr in Frage zu stellen.

Einem Geweihten können Sie je nach durchlebten Situationen und göttergefällige Verhalten bis zu 8 permanente Karmapunkte zukommen lassen – hier zählt nicht nur die Verehrung für Ifirn oder Firun, sondern vielmehr das Zwölfgöttergefällige an sich; die Helden sind dem Wirken des Namenlosen entgegen getreten, da ist die Kirchenzugehörigkeit allein nicht ausschlaggebend für eine erhöhte Anerkennung durch die Götter.

Für die Zerstörung des falschen Ifirntempels und eine entsprechende Auscinandersetzung mit den Schurkereien des Namen-



losen sowie die Rettung der Elfe Teliriyä können Sie den Helden je einen Schicksalspunkt (siehe **Kirchen, Kulte, Ordenskrieger**, S. 127) zukommen lassen.

Ein Wort zur weiteren Geschichte

Wie es nun weitergehen wird mit der Geschichte der Schwanenflügel, muss hier noch offengelassen werden. Zum einen sind die Flügel in den Händen eines Mannes, der sie Thesia von Ilmenstein nicht freiwillig übergeben wird. Zum anderen wird sich das Schicksal des Clans der Himmelslichter erst in der Zukunft entscheiden.

Wenn Ihre Helden gegen Pardona oder Glorana ziehen wollen, sei es, um Gefährten zu retten oder ihrem Wirken Einhalt zu gebieten, stehen sie zur Zeit recht allein da und haben wenig Aussicht auf große Erfolge. Der Versuch sei ihnen allerdings unbenommen und muss als heldenhaft und aufrecht gelten. Informationen zur Gestaltung solcher Abenteuer sind in den eingangs erwähnten Publikationen und an so mancher Stelle in diesem Abenteuer zu finden. Auch sollte es möglich sein, Teilerfolge zu erringen, insbesondere persönlicher Natur – allein ist es noch nicht an der Zeit, die Geschichtsschreibung grundlegend in eine neue Richtung zu bewegen. Aber auch dafür wird einmal die Zeit gekommen sein!



Anhang I: Personen und Kreaturen

Thesia Jadvige Gräfin von Ilmenstein, Adelsmarschallin des Bornlands

Nachdem sie wiederholt ihr politisches Geschick und ihren Heldenmut in der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden bewies, wählte man sie eilends zur neuen Adelsmarschallin des Bornlands. Dieser Aufgabe hat sie sich mit ganzer Seele verschrieben, und sie scheint nimmermüde, die Fäulnis der borbaradianischen Unterwanderung am Aufkeimen zu hindern.

Ihre Pläne sind weitreichend, und auch wenn sie in den Kaminzimmern des Bornlandes vor allem auch wegen ihrer Schlagfertigkeit, ihrem beißenden Witz und ihrer Scharfzüngigkeit geachtet und gleichermaßen gefürchtet wird, sprechen ihr nicht einmal ihre Gegner Weitsicht und diplomatisches Können ab.

Gräfin Thesia von Ilmenstein

Geb.: 29 v.H.

Haarfarbe: hellblond **Augenfarbe:** blaugrau

Herausragende Eigenschaften: MU 17, KL 15, CH 18

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 15, Kriegskunst 15, Reiten 14, Zechen 14

Besonderheiten: Aussehen bleibt von den Jahren unberührt

Weitere Informationen: **Rauhес Land im Hohen Norden**, S. 153f., Roman **Das Zerbrochene Rad**

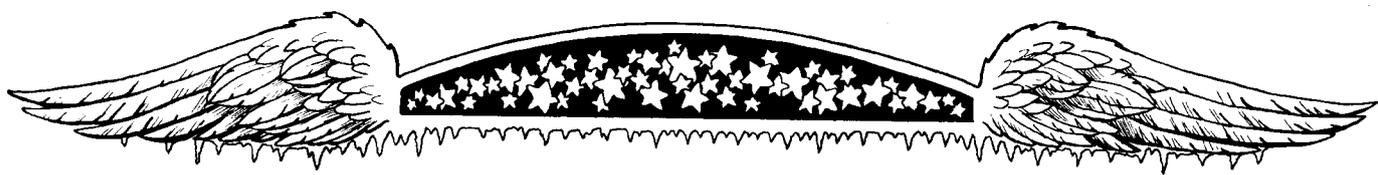
Teliriyon Kristallpfeil ehemals Jagdtanz aus dem Clan der Himmelslichter

Aussehen: Der Firnelf ist groß, schlank, besitzt langes, volles und glattes weißes Haar und große, silbergraue Augen, die aus einem reglos scheinenden Gesicht unablässig die Umgebung mustern oder, an geschütztem Ort, dem Gegenüber direkt in die Seele zu blicken scheinen. Er kleidet sich in anliegende, weiße, doppel-lagige Fellkleidung mit nach innen gewendetem Haar und wirkt

dennoch zierlich, was hauptsächlich daran liegt, dass Teliriyon selbst für einen Firnelfen zu mager ist. Er wird in den Augen der Helden immer zu kühl angezogen sein, obwohl er offensichtlich selten friert. Seine Waffen sind ein Robbentöter mit reich verziertem Griff in Form einer Drachenklaue, ein elfischer Jagdspieß und ein ebensolches Jagdmesser sowie ein Elfenbogen, zu dem ein lederner, weißer Köcher und ein Dutzend braun gefiederter Pfeile mit Kristallspitzen gehören. Wenn er die Helden trifft, hat er wenig Gepäck bei sich. Nur an seinem Gürtel sind drei kleine Taschen und zwei Beutelchen befestigt, in denen unter anderem eine kleine zweiröhrige Kristallflöte und eine weiße sowie eine feine blonde Locke untergebracht sind, die von seiner Schwester bzw. seiner Nichte stammen. Diese sind seine ihm nahestehendsten Verwandten. Um den Hals trägt er an einer Schnur einen augenförmigen Anhänger aus Onyx.

Hintergrund: Teliriyon hat durch einen planmäßigen Feldzug der Anhänger Gloranas Clan und Heimatpalast verloren. Anders als viele Elfen, die aus dem Süden oder von weiten Reisen heimkehrten und unvorbereitet den Palast ihrer Geburt leer und zerstört, Verwandte und Freunde tot fanden, sah man in seinem Clan diesen Kampf unausweichlich kommen.

Ihr Palast befand sich am Fuß einer Bergkette nahe der Schiffspassage zwischen der Bäreninsel Taarjukar und der nordöstlichen Grimmfrostöde, sowohl im Sommer als auch im Winter ein Ärgernis für die aus oder in Richtung Paavi fahrenden Schiffe und Eissegler Gloranas. Die Zeichen mehrten sich, dass Glorana nicht gewillt war, sie dort länger zu dulden, und man versuchte sich auf diesen Kampf vorzubereiten. Allein half keine neue Bastion und keine vereinte Kraft gegen die zerstörenden Mächte, die die Eishexe schließlich gegen den Palast warf. Teliriyon, Jäger seines Clans, kam zu spät, um an dem Kampf teilzuhaben, aber früh genug, um zu spüren, dass Nagrachs Krea-



turen nicht einfach nur zerstört und getötet, sondern auch entführt hatten. Teliriyon folgte den Räubern und ihrer Beute auf ihrem langen Weg zurück nach Glorania. Seiner Schwester Teliriya gelang letztendlich zusammen mit ihrer kleinen Tochter Fiñjala und seiner Hilfe die Flucht. Sie konnten berichten, wer in die Hände der Hexe gefallen war und wie es diesen bisher ergangen war. Angesichts der Ankunft der Karawane in Paavi blieb ihnen schließlich nur der Rückzug ins Eis. Gemeinsam kehrten sie in den zerstörten Palast heim und bestatteten ihre Gefallenen in den Totengrotten ihres Clans.

Dann trennten sie sich. Teliriyas Weg sollte zum Clan der Lichthüter führen, um das Kind in Sicherheit zu bringen und von dem zu berichten, was im eisigen Süden geschieht. Teliriyon blieb in der Grimmfrostöde, um auf ihre Rückkehr zu warten, während dieser Zeit für Vorräte und Ausrüstung zu sorgen und den Eissegler des Clans fertig zu stellen.

Motivation: Der Firnelf ist einsam, auch trauert er tief um die Toten seines Clans, ist in steter Sorge um die Entführten und hasst Pardona ebenso wie die Eishexe Glorana und Nagrachs Gefolgschaft aus tiefstem Herzen – aber das Wissen um seine lebende Schwester und sein Schwesternkind in Freiheit und ihr gemeinsames Ziel schenken ihm die Zuversicht, die er bitter nötig hat, um innerlich nicht zu erfrieren wie so manch andere Elf. Er ist stiller, zielgerichteter, unbarmherziger und kompromissloser als ein Firnelf, der das Glück hat, noch die Geborgenheit seines Clans zu besitzen; aber er ist nicht das Raubtier in elfischer Gestalt, dessen Ziel es ist, zu überleben und in diesem hoffnungslosen Überlebenskampf seine Feinde mit in den Tod zu reißen. Sie müssen den Helden weder nach gelungener *Menschenkenntnis*-Probe noch durch Teliriyon selbst erklären, warum er ihnen hilft. Ob es nun seine Neugier ist, die Tatsache, dass sie die gleichen Feinde haben, der Wunsch nach Gesellschaft nach Monaten der Einsamkeit, ein gewisses Mitleid mit den Fremdländern, die offensichtlich nicht wissen, auf was sie sich eingelassen haben, oder gar die Hoffnung, im Gegenzug von den Helden Beistand zu erhalten – es sollte offen bleiben. Wird er direkt gefragt, antwortet er nur: "Es ist so, wie es jetzt ist. Genügt dies nicht?" Nur einer Elfe oder einem Elf wird er – vielleicht – irgendwann erzählen: "Ich kannte dich, bevor wir uns trafen. Ich habe ... geträumt." Dies wird ihn übrigens nicht daran hindern, die Helden auch mitten in der unwirtlichsten Einöde zu verlassen, wenn sie sich allzu unheldenhaft benahmen.

Darstellung: Teliriyon sollte so wenig sagen, dass die Spieler ihn zeitweise vergessen. Er beantwortet Fragen so kurz wie irgend möglich, fragt sehr selten selbst einmal. An Unterhaltungen nimmt er kaum teil, sagt nur etwas, wenn es von wirklicher Bedeutung für ihre Reise und ihre Sicherheit ist. Er beobachtet seine Umgebung unablässig mit regloser Miene. Manchmal geht er plötzlich, und ebenso unerwartet ist er wieder zurück, das eine Mal mit Beute in der Hand, das andere Mal ohne einen Hinweis darauf, was er abseits der Gruppe getan hat. Auf lebenswichtige Dinge weist er mit einem knappen Worten hin, sei es ein verletzter Hund oder eine offene Verschnürung. Er erledigt Dinge, die er offensichtlich am besten beherrscht, wie den Bau einer Schnee-

unterkunft, ohne Kommentar. Wenn man ihm dabei hilft oder bei einer Verrichtung zusieht, die seiner Meinung nach nicht das Lernvermögen des Helden übersteigt, wird er mit knappen Worten erklären und kompliziertere Handgriffe auch geduldig mehrmals vormachen. Lachen ist ebenso wenig seine Art wie Weinen. Ein Lächeln ist ebenso selten wie ein zorniger Blick, aber beides kommt durchaus vor. Er kämpft stumm und mit entschlossener Konzentration als Teil der Gruppe, die er in solchen Situationen nicht im Stich lassen wird. Dass der Feyra sie beobachtet, weiß er von Anfang an. Sollten die Helden ihren Beschatter bisher nicht selbst bemerkt haben, wird er sie irgendwann, aber nicht zwingend sofort, auf ihn aufmerksam machen.

Teliriyon Kristallpfeil, Firnelf der 12. Stufe

Geb.: älter als die Helden **Größe:** 1,82 Schritt

Augenfarbe: silbergrau **Haarfarbe:** schneeweiß

MU 13 KL 14 IN 14 CH 15 FF 13 GE 15 KK 11
AG 2 HA 2 RA 1 TA 4 NG 6 GG 1 JZ 3
LE 53 AE 46 RS 3 MR 13
AT 13 PA 15 TP 1W6+3 (Robbentöter)
AT 16 PA 12 TP 1W6+3 (Jagdspieß)

Schusswaffen (Elfenbogen): 23 **TP 1W+4**

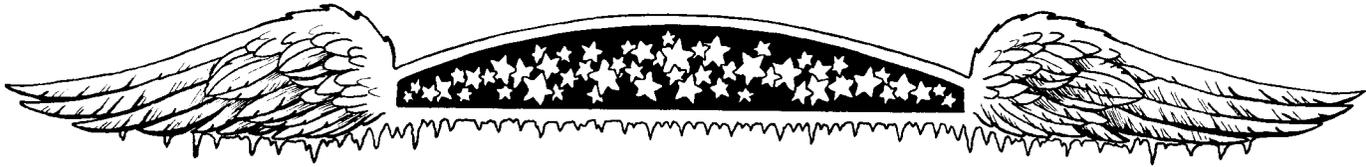
Herausragende Talente: Wildnisleben 16, Sinnenschärfe 12, Schleichen 13, Orientierung 12, Gefahreninstinkt 11, Wettervorhersage 11, Fallenstellen 10, Fischen/Angeln 10, Heilkunde Wunden 10, Lederarbeiten 9, Musizieren/Singen 9

Zauberfertigkeiten: alle Firnelfenzauber meisterlich, Grundkenntnisse in gängigen Au- und Waldelfenzaubern, Adler, Wolf und Hammerhai (Eisschwan) 10, alle bekannten Elfenlieder

Teliriya Mandrayar aus dem Clan der Himmelslichter

Die Schwester Teliriyons ist ähnlich Myrinella eine Formerin von Eis und Kristall, wobei sie allerdings auch die kunstvolle Verarbeitung von Bein, Leder und Fell beherrscht und am Bau des Eisseglers mitarbeitete. Es gab im Clan der Himmelslichter immer eine weitaus geringere Anzahl an Firnelfen, sodass jeder mehr als nur eine Fertigkeit beherrschte, um den Clan zu erhalten. Dadurch und aufgrund der größeren Nähe der Grimmfrostöde zu der Welt der Menschen und nicht zuletzt durch den Verlust so vieler geliebter Elfen und ihres Gefährten Elirion ist sie auch deutlich weniger weltfremd als ihre Vertraute Myrinella aus dem Clan der Lichthüter.

Allerdings gibt es auch die dem Unsichtbaren nahe Seite ihres Wesens, das sie mit der Schönheit und den Träumen der Nordlichter verbindet. Teliriya galt als die empfänglichste Clanselfe gegenüber den Zeichen des Kommenden und als die intuitivste Sängerin der Elfenlieder des Clans. Diese intuitive Seite ist es, die ihr die Gefangenschaft in dem Zauber der Feyra zu einer schier unerträglichen Qual werden lässt. Ihre Genesung hängt sehr von der Zuwendung ihrer Verwandten und Freunde ab und wird sie viel Zeit und Kraft kosten. Allerdings wird gerade die Sorge um Fiñjala sie letztendlich davor bewahren, sich in sich selbst zu flüchten.



Alter: Sie ist nur einige wenige Jahre jünger als Teliriyon und damit älter als jeder der Helden.

Größe: 1,86 Schritt

Haarfarbe: weißhaarig **Augenfarbe:** smaragdgrün

Der Clan der Himmelslichter

Ihr Name, in der Sprache der Elfen *Yeanashaë*, hat seinen Ursprung in alter Zeit und drückt ihre Verbundenheit mit der Weite des nördlichen Himmels, ihre Träume nach dem Anblick faszinierender Nordlichter und ihre Sehnsucht nach der verlorenen Schönheit der Lichtwelt aus. Ihr Clanslied singt davon, dass die Ersten des Clans, die Geschwister *Ajelana* und *Liyandol*, von der Alten im Daunenkleid aus Namenloser Kälte gerettet und in eine Höhle gebracht wurden, in der es eine warme Quelle, Nahrung und ein Daunenlager gegeben habe.

Die Lichtelfe habe die beiden Halbwüchsigen über den Verlust ihrer Heimat und ihres Clans durch den Untergang des Himmelsturmes durch den Zauber der Himmelslichter – Nordlichter – getröstet und ihnen neuen Mut geschenkt. Ihr Wiegenlied habe ihnen von ihrer Zukunft gesungen und träumend seien sie an ihrer Seite in Schwanengestalt über die Weite und die Schönheit ihrer neuen Heimat geflogen. Und seit dem Tag, da die Alte ihre Schützlinge schließlich verließ, seien die Eisschwäne diejenigen, die auf sie Acht gäben und die Kunde von ihrem Schicksal in die Lichtwelt brächten.

Dies ist vielleicht nicht mehr als ein so altes elfisches Lied, dass es tatsächlich kaum mehr als eine schöne Dichtung bedeutet. Die wahren Geschehnisse sind darin so tief verborgen, dass sie kaum mehr zu erkennen sind. Aber der Clan behielt den Namen *Yeanashaë*, Lichter/Träumer/Leuchtende des Himmels/der Weite/der Unendlichkeit. Er wird nun von jedem Elfen des Clans als Ausdruck ihrer gemeinsamen Herkunft als der Zusatz *dha Yeanashaë*, "geboren als Himmelslicht", dem persönlichen Zweitname nachgesetzt.

Ob es nach den Geschehnissen der Vergangenheit jemals wieder einen Clan der Himmelslichter mit einer eigenen Heimat und einem Palast geben wird, der ihnen Geborgenheit und eine Zukunft gibt, wird sich erst erweisen. Noch ist diese Zukunft mehr als ungewiss.

Es gibt zum Zeitpunkt des Abenteuers nur noch wenige Firnelven der *Yeanashaë*. Die meisten der Elfen fielen durch den Vernichtungsfeldzug Gloranas gegen ihren Eispalast, nachdem sich die Übergriffe der Himmelslichter auf Eissegler und Schiffe zu einem spürbaren Ärgernis entwickelt hatten. Glorana ahnt hingegen bisher nicht, dass die Schwanenflügel von den Ahnen dieses Clans geschaffen wurden und ihre Nachfahren vielleicht in der Lage gewesen wären, den zerstörten Schwingen zu neuer Unversehrtheit und Macht zu verhelfen. Nicht einmal ein Elf der Himmelslichter hätte ihr dies bisher verraten können, war doch die Erinnerung daran vor langer Zeit bereits in Vergessenheit geraten.

Es gibt neben Teliriyon, seiner Schwester und seiner Nichte und vielleicht einem Ihrer elfischen Helden kaum eine weitere Hand-

voll freier Firnelven *dha Yeanashaë*. Die meisten dieser Elfen haben bereits lange vor Gloranas Eindringen den Clan verlassen, um sich einer anderen Sippe anzuschließen, und ihre Verbindung zu diesen Sippen ist nun meist enger als zu der Familie, in der sie geboren wurden. In den Händen der Eishexe befinden sich etwa zwei Dutzend Himmelslichter, vor allem Kinder und Frauen und einige wenige Männer. Sie stehen nun in ihrer Sammlung lebender Eisstatuen "zur weiteren Verwendung". Vielleicht wird Glorana die ein oder andere Statue zu ihrem Vergnügen wieder mit sich regendem Leben versehen, vielleicht aber auch die elfischen astralen Kräfte zur Mehrung ihrer eigenen nutzen. Sie wird diese Gefangenen allerdings nur bei argem Mangel an Arbeitskräften an den Yash'Oreeel-Nadeln einsetzen und sie auch nur dann Pardona überlassen, wenn diese ihr ein wahrhaft gutes Geschäft vorschläge, woran Pardona bisher nicht im Traum denkt. Das Wahrscheinlichste ist, dass die alterslose Eishexe ihre elfischen Gefangenen zwischen all den anderen Statuen stehen lässt und erst einmal vergisst – womöglich für mehrere Jahre. Sie sind für sie nichts Besonderes, sie hat noch mehr davon.

Somit gibt es noch eine Hoffnung für die *Yeanashaë* – mehr Hoffnung als für jeden Firnelven, der in die untermeerischen Kavernen unter dem Himmelsturm entführt wurde.

Shayara Shanavar, Kriegerin aus dem Clan der Lichthüter

Die Firnelfe gilt in ihrem Clan als die gefährlichste Kriegerin und eine der fähigsten Strategen unter den kämpfenden Elfen. Sie verlor bereits als junge Elfe ihren Vater und nur wenige Jahre später ihren Gefährten im Kampf gegen die Feyra; sie kämpfte seitdem nicht nur gegen die verhassten Nachtalben, sondern auch gegen das damals geradezu übermächtige Gefühl der in ihr wachsenden Finsternis aus Hass und Selbstzweifel an. Inzwischen hat sie ihre innere Ruhe wieder gefunden, wozu auch ihr, inzwischen erwachsener, Sohn *Tahalian* mit seinem heiteren, kämpferischen Gemüt beigetragen hat; nur manchmal noch ist in ihren dunklen Augen ein gefährliches Blitzen zu sehen und der alte Hass bricht sich mit einem tödlichen Streich seine Bahn.

Shayara Shanavar, Firnelfe der 15. Stufe

Größe: 1,93 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: schwarz

MU 14 KL 14 IN 15 CH 14 FF 11 GE 15 KK 12

AG 2 HA 1 RA 1 TA 2 NG 5 GG 2 JZ 4

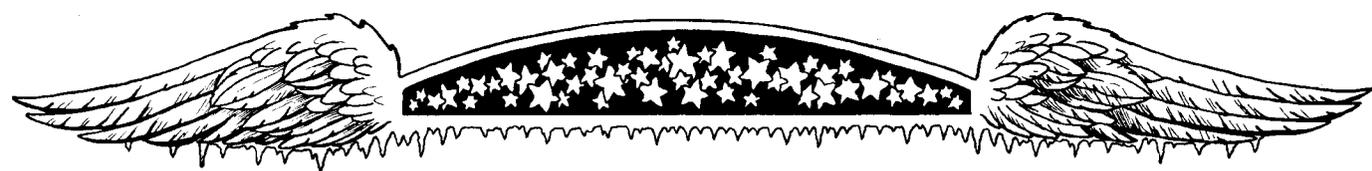
AT 17 PA 15 TP 1W6+3 (Robbentöter)

LE 66 RS 4 AE 55 MR 14

Schusswaffen (Kristallbogen): 23 **TP 1W+4**

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 14, Körperbeherrschung 14, Orientierung 14, Eissegler Fahren 13, Wildnisleben 13, Kriegskunst 12, Sinnenschärfe 12, Schleichen 11, Gefahreninstinkt 12, Heilkunde (Wunden) 12, Wettervorhersage 10

Zauberfertigkeiten: Firnelvenzauber mindestens 7, alle bekannten Elfenlieder



Madayan Shanavar, einer der Alten aus dem Clan der Lichthüter

Einer jener Firnelfen, in deren Gegenwart man trotz ihres jugendlichen Aussehens ihr hohes Alter deutlich spürt. Es scheint nichts zu geben, was diese Augen nicht bereits gesehen haben, kein Gefühl, das dieses Herz nicht schon berührt hat, kein Gedanke, der nicht bereits von diesem Geist gedacht wurde. Madayan ist einer der wenigen Firnelfen, die in die Ferne zogen und zurückkehrten – und ihren Platz unter den Seinen wiederfanden. Da seine Reisen zu den südlichen Elfvölkern und den Menschen allerdings bereits sehr lange zurückliegen, ist sein Wissen über die jüngsten Geschichte des mittleren und südlichen Aventuriens nicht größer als das der übrigen Lichthüter. Über das Wissen alter Geschichte hinaus allerdings kann Madayan einem Firnelfen unter den Spielern auch dabei helfen, zu seinen Wurzeln zurückzufinden.

Werte anzugeben ist hier müßig. Stellen Sie den Elfen als einen Gelehrten elfischer Magie und Geschichte dar, der eine große Ruhe und viel Wärme spüren lässt. Er ist der Lehrer, den ein Schüler ohne Scheu nach den seltsamsten Dingen fragen kann, ohne sich auch nur im mindesten vor Ablehnung, Unverständnis oder gar Spott fürchten zu müssen.

Alter: der älteste Firnelf, dem die Helden während des Abenteurers begegnen werden
Größe: 1,61 Schritt
Haarfarbe: silbern **Augenfarbe:** silbergrau

Fiënjala Himmelslicht, Nichte Teliriyas, Tochter Teliriyas

Die kleine firnelfische Halbweise ist ein aufgewecktes, neugieriges Mädchen, das sich zunächst wenig von einem geliebten und wohl behüteten Menschenkind unterscheidet. Allerdings ist ihr jede Scheu gegenüber Elfen fremd. Menschen fürchtet sie nach der Zerstörung des Clanspalastes und der Entführung. Und wenn sie nachts aus quälenden Träumen aufschreckt, sitzt sie manchmal bis zum Morgen an einem Fenster oder im Freien und blickt regungslos dem Spiel der Nordlichter zu. Ihr scheint es, als sprächen die Toten ihres Clans durch die Lichter mit ihr. Fiënjalas Suche nach dem *Warum?* wird sie zu einer gerade in elfischer Hellsichts- und Verständigungsmagie und Philosophie bewanderten Firnelfe heranwachsen lassen.

Alter: 7 Winter
Größe: 1,30 Schritt
Haarfarbe: blonde Locken **Augenfarbe:** saphirblau

Myrinella Shanavar, Kristallbildnerin aus dem Clan der Lichthüter, Vertraute Teliriyas und Ziehmutter Fiënjalas

Die Handwerkskünstlerin ist eine der weltfremden Firnelfen des Clans, die für wenig mehr außer ihrer Familie und ihrem Handwerk wirklich Sinn haben. Sie ruht in der Geborgenheit ihrer engsten Vertrauten und Freunde und geht in ihrer Kunst völlig

auf. Ihre Ziehmutterschaft erfüllt sie gegenüber dem Kind mit Heiterkeit und liebevollem Verständnis. Teliriya ist eine Verwandte ihrer Seele, eine geliebte Schwester, allerdings keine Liebesgefährtin – sie liebt den heiteren, schwarzhaarigen Kämpfer Tahalian, den Sohn Shayaras, auf eine stille, noch ferne Weise, die jedoch bereits eine sanfte Beantwortung erfährt. Ihre 'Pflichten' gegenüber Fiënjala über diese ersten Regungen einer Liebespartnerschaft zu vernachlässigen ist ihr jedoch unvorstellbar.

Alter: geb. 63 v.H.
Größe: 1,83 Schritt
Haarfarbe: weißblond **Augenfarbe:** goldener Bernstein

Erfahrener firnelfischer Krieger der Lichthüter

Größe: 8–10 Spann **Gewicht:** um 65 Stein
Haarfarbe: schwarz, silbern, weiß oder blond
Augenfarbe: alle Farben außer braun
MU 13 KL 12 IN 14 CH 13 FF 12 GE 14 KK 9
AT 12 PA 13 TP 1W6+3 (Robbentöter)
LE 50 RS 4/8* AE 40 MR 12**
GST 1 AU 49
Schusswaffen: 22 **TP 1W+4 (Kristallbogen, je 12 Pfeile)**

*) Der zweite Wert ist der effektive nach dem üblicherweise gewirkten *Armatruz*.

**) gibt die durchschnittlich noch vorhandenen Punkte an
Herausragende Talentwerte: Körperbeherrschung 12, Selbstbeherrschung 12, Eissegler Fahren, Gefahreninstinkt, Sinnen-schärfe, Wettervorhersage und Wildnisleben je 11, Fährten-suche, Geographie (Klirrfrostwüste), Heilkunde Wunden je 10, Sternkunde 9

Zauberfertigkeiten: alle Firnelfenzauber mindestens 7, ÜBER EIS, TREUE KLINGE, WAGEMUT, MUSKELSTÄRKE mindestens 10, AXCELERATUS 8

Sli'yanka Tagauge, ein Feyra

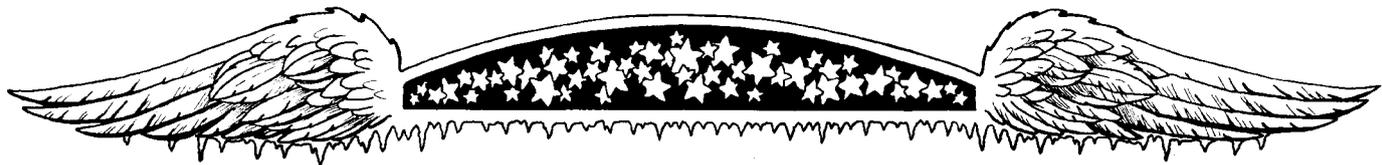
Sli'yanka ist der Feind, mit dem die Helden während ihrer Reise in Berührung kommen. Er hat den Auftrag, sie zu beschatten und später die Jagd auf sie anzuführen. Sein Gefährte hierbei ist der Gletscherwurm Zrauvlihr, der ihm auch das Augenlicht ersetzt, das er im Kampf gegen Glorana fast vollständig verloren hat. Mehr zu Geschichte und Auftrag finden Sie auf Seite 19f.

Sli'yanka Tagauge, Feyra der 14. Stufe*

Größe: 1,92 Schritt
Haare: weiß **Augen:** silbriges Schwarz, keine Pupille
MU 12 KL 14 IN 14 CH 14 FF 15 GE 13 KK 10
AG 2 HA 1 RA 1 TA 2 NG 7 GG 2 JZ 4
AT 13 PA 13 TP 1W6+3**
LE 52 RS 5* AE 45 MR 16**

Schusswaffen (Kristallbogen): 21 **TP 1W+4**

*) die Werte sind auf Tagverhältnisse herabgerechnet; im Dunkeln sieht Sli'yanka zwar noch weniger, da Dunkelheit insgesamt aber seinem nachtalbischen Blut entgegen kommt, ist er den-



noch nachts und in Höhlen in mancher Hinsicht im Zweikampf ein gefährlicherer Gegner als im hellen Praioslicht.

******) Er führt einen schwarzen (da mit Endurium legiert und somit in der Berührung für einen Feyra nicht schmerzhaften) schweren, leicht gebogenen, verzierten Säbel.

*******) eine Lederrüstung mit Fellfütterung, die außer dem Gesicht jeden Finger seines Körpers vor Tageslicht schützt; den eigentlich für die Feyra typischen Helm mit den eingesetzten Linsen zur Lichtfilterung benutzt er hingegen nicht; jede Waffe aus natürlichem Eisen oder Stahl verursacht Sli'yanka bei einem verletzenden Treffer zusätzliche W6 SP.

Herausragende Talente: Körper- und Selbstbeherrschung 18, Ringen, Scharfe Hieb- und Schusswaffen (Bögen), Fliegen, Sich Verstecken, Lügen, Fährtensuche, Fallenstellen, Orientierung, Wildnisleben, Eissegler Fahren, Sprachen (Nord-aventurien), Musizieren (schwarze Korallenflöte), Sinnenschärfe (Gehör) jeweils 10 und mehr

Herausragende Zauberfertigkeiten: alle Firnelfenzauber mindestens 7, ÜBER EIS, AXXELERATUS, WEHE WALLE, SILENTIUM je 12, FLIM FLAM 10, ADLERAUG 10, BLICK DURCH FREMDE AUGEN 10

Feyra – Pardonas Nachtalben, erfahrener Krieger

Größe: 9–10 Spann **Gewicht:** um 60 Stein
Haare: weiß oder silbern **Augen:** schwarz, keine Pupille
MU 11 KL 13 IN 13 CH 12 FF 13 GE 13 KK 9
AT 12 PA 11 TP 1W6+3 (Nachtalbensäbel)
LE 35 RS 4/9* AE 52 MR 12*** GST 1 AU 44**

Schusswaffen (Langbogen): 20 **TP 1W+4;** je 13 Pfeile

***)** Der zweite Wert ist der effektive nach dem gewirkten ARMATRUTZ.

******) gibt die durchschnittlich noch vorhandenen Punkte an

*******) An dieser Stelle muss erwähnt werden, dass das elfische *Friedenslied* keinen Einfluss auf einen Feyra hat, dass allerdings auch kein Firnelf in einem Kampf mit ihnen dieses singen würde

schneeweiß. Diese haben eine Spannweite von elf Schritt. Die vier kräftigen Fänge sind mit silbernen, messerscharfen Krallen besetzt. Die Augen des intelligenten, sprach- und magiebegabten Drachens funkeln in einem tiefen Silberblau. Der Anblick des Gletscherwurmes ist, ob nun auf einem Gletscher thronend oder über den Himmel ziehend, von unglaublicher Schönheit, die die Helden allerdings nicht über die Gefährlichkeit und insbesondere Grausamkeit Zrauvlihrs täuschen sollte.

Zrauvlihr besitzt, wie alle Gletscherwürmer, keinen Hort.

Zrauvlihr, ein Gletscherwurm noch jungen Alters

Alter: etwa 130 Jahre
Schuppen: silbrig weiß **Schwingen:** schneeweiß
Augenfarbe: schwarz
MU 14 KL 12 IN 12 CH 18 FF 8 GE 15 KK 25
AT* 11 (Gebiss) / 12 (Krallen) / 13 (Sturzflug) PA 10
TP 2W+4 (Gebiss) / 2W+2 (Krallen)
LE 190 RS 7 MR 12 AE 40 GS 20/3 AU 170

***)** pro KR 2 AT mit Krallen und eine mit Gebiss, auf Zauberei verzichten Gletscherwürmer im Kampf weitgehend

Besonderheiten: immun gegen Eis-Zauberei, durch Feuer- oder Humusmagie nicht über die Maßen verletzbar

Magische Fähigkeiten: hauptsächlich Firnelfenzauber, diese meisterlich, gängige Zauber der übrigen Elfenvölker

Eisbarbaren-Leibwächter der 11. Stufe; Anhänger Pardonas

Größe: über 2 Schritt
Haarfarbe: meist weiß, blond oder rot
Augenfarbe: grau, grün oder blau
MU 16 KL 10 IN 12 CH 13 FF 11 GE 15 KK 17
AG 6 HA 2 RA 1 TA 2 NG 5 GG 2 JZ 6
AT 17 PA 14 TP diverse Äxte, selten Barbarenschwert
LE 70 RS 3 MR 0

Herausragendes Talent ist ihre Eiskundigkeit und die damit verbundene Fähigkeit, die natürlichen Gegebenheiten zu ihrem Vorteil zu nutzen. Zudem sind nicht wenige der Eisbarbaren in Gloranas Dienste zumindest im erste Kreis der Verdammnis Nagrachs, viele sind daher besonders kälteunempfindlich und selbst gegen Schneestürme gefeit.

Der Gletscherwurm Zrauvlihr

Die Schuppen des Drachens sind silbrig-, seine Schwingen

Monster und Kreaturen

Daimonide Firnyaks – Kreaturen Gloranas

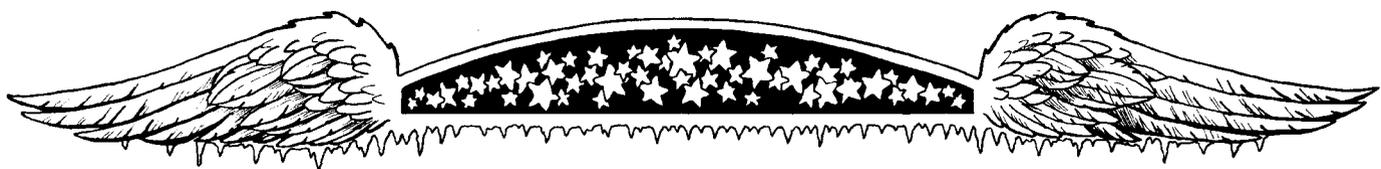
Fell: schwarzbraun zottig **Augen:** schwarzer Augapfel
Größe: 2,4 Schritt **Gewicht:** 300 Stein
MU 30* LE 90 RS 4 AT 12/17 PA 3**
TP 1W+5 (Niederstoßen) / 5W+10 (Überrennen)
GS 9 AU 100 MR 14 GW 18

***)** Sie greifen einfach alles an, was sich ihnen zeigt. Und sie fressen es auf, sobald es sich nicht mehr wehren kann.

******) Der zweite Wert gilt für das *Überrennen* – dies tun sie sehr gezielt.

Eisigel – ein Geschöpf Pardonas

Diese kristallinen Kreaturen haben einen kugelförmigen Leib von zwei Spann Durchmesser, aus dem ringsum zwei Dutzend jeweils ein Schritt lange Stacheln wachsen. Die Wesen gelten allgemein als friedlich, zumal sie sich aus eigener Kraft nicht bewegen können (auch wenn sie sich seltsamerweise nur in Kolonien durch den Wind fortrollen lassen), 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, wird die Belastung durch die schweren Stacheln so groß, dass das Wesen irgendwann implodiert.



diert. Aus den Splittern erwachsen neue Eisigel. Jedes Lebewesen im Umkreis von drei Schritt erleidet 4W6 TP durch den Hagel der bis zu schwertlangen Splitter. Für je drei Meter Distanz reduziert sich der Schaden um einen W6. Ein in einer Wunde verbleibender Splitter wächst auch dort weiter ...

Die Eisigel sind in Kolonien von 2W6 Wesen anzutreffen, die sich über eine Fläche von etwa 100 x 100 Schritt verteilen.

Gletscherwurmraupe

Jeder Gletscherwurmdrache verbringt, so die Gelehrten, die ersten dreizehn Jahre in Form einer riesigen Raupe von erschreckenden Ausmaßen.

MU 50 KL 2 IN 7 CH 2 FF 1 GE 8 KK 20
AT 4 PA 0 LE 200 AE 0 RS 8
TP 2W+2 (Mandibeln) GS 3 AU 250 MR 20

Ein Bild einer Gletscherwurmraupe können Sie im *Bestiarium Aventuricum*, S.261 bestaunen.

Frostwurm – ein kleinerer Drache

verschieden schattiertes Weiß, etwa 6 Schritt lang, meist flugfähig, im allgemeinen nicht sprachbegabt

MU 25 KL 7 IN 8 CH 12 FF 6 GE 13 KK 30
AT 13 PA 10 LE 100 RS 7 TP 1W+8 (Gebiss)
GS 15/8 AU 70 MR 13

Eisschwan – ein Tier der Grimmfrostöde

Die schneeweißen Tiere gehören zur Familie der Schwäne, auch wenn sie einige Besonderheiten aufgrund ihrer lebensfeindlichen Umgebung zeigen. Sie sind im Sommer in den warmen Tälern der Grimmfrostöde zu finden, da sie auf pflanzliche Nahrung aber auch auf ungefrorene Wasserflächen angewiesen sind, in denen sie Wasserpflanzen und auch Fische suchen und jagen. Sie sind größer als ihre Verwandten und besitzen zudem ein dichteres Daunenkleid. Ihre Gliedmaßen wirken gedrungener und ihre weißen Schnabel schärfer. Die Menschen des Nordens erzählen, da man die Tiere während des Winters nicht antrifft, dass diese sich während dieser Zeit von Schnee zuwehen ließen

und sich bis zum nächsten Frühjahr zu lebenden Eisstatuen verwandelten. Nur die Firnelfen wissen, dass die Tiere kurz vor dem ersten Blizzard des Winters in Richtung Norden aufbrechen und nach dem letzten Wintersturm mit ihrem Nachwuchs von dort zurückkehren. Ein firnelfisches Lied behauptet, dass die *Alte im Daunenkleid* während der lebensfeindlichsten Wintermonate ihr Heim mit ihnen teile.

Firnläufer

Die Firnläufer sind die einzige Hunderasse Aventuriens, die sich sinnvollerweise vor einen Schlitten spannen lässt. Sie sind auf Rücken, Kopf, Schwanzoberseite blaugrau gefärbt, ansonsten weiß. Die Ohren sind spitz, das Fell dick und glatt, die Rute buschig, das Temperament lebhaft und ihr Gehorsam und ihre Ausdauer sind sprichwörtlich.

Erfahrener Firnläufer

Größe: 3 Spann **Gewicht:** 30 Stein

MU 10 GE 12 KK 10 NG 2 HA 4 RA 4 JZ 1
AT 10 PA 3 LE 18 RS 1 TP 1W+1 (Gebiss)
GS 12 AU 50 MR -3 LO -1 Fährte 3

Kalter Wanderer – Zauberkreatur

MU 22 LE 48 RS 3 AT 9* PA 9
TP 1W+4 (Klauen) / 2W+2 (Biss)
GST 2 AU 200 MR 18 GW 12

*) Fällt beim AT-Wurf eine 1, so ist dem Kalten Wanderer nicht nur ein Gezielter Angriff gelungen, er hat auch möglicherweise (bei 5-6 auf W6) die schleichende Krankheit übertragen ...

Schneelaurer – Daimonide Kreatur

Länge: 1 Schritt **Gewicht:** 20 Stein
MU 12* LE 20 RS 2 AT 12 PA 5 TP 1W*
GS 8 AU 20 MR 12 GW 6

*) Für jeden verlorenen LP erhöhen sich MU und TP um einen Punkt.

Anhang 2: Regeln zu Kälte, Schnee und Eis

Kälte, Frost und Schnee haben ihre Auswirkungen auf Reisende, hier kommt auf dem Gebiet Glorantias noch die dämonische Macht Nagrachs hinzu, die Auswirkungen auf die Anwendung von Magie und Geweihten wirken hat und alles, was dort lebt, mehr und mehr pervertiert. Geweihten, Elfen, Töchtern Saturias und Druiden setzt die dämonische Präsenz – die Sie den Helden nicht als eine solche definieren sollten – besonders zu. In der nördlichen Grimmfrostöde und der Klirrfrostwüste sind diese siebtsphärischen Auswirkungen nur

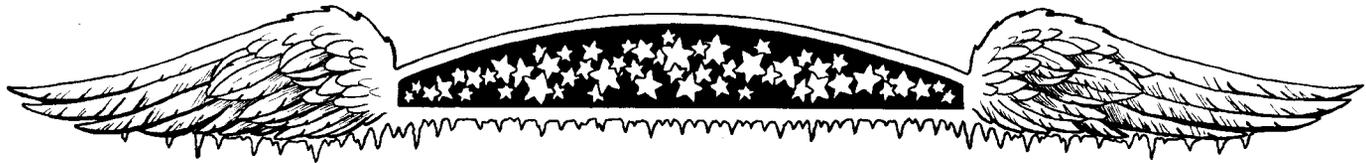
noch punktuell vorhanden, meist in ausgehenden Hauch Nagrachs oder der dämonischen Wilden Jagd. Hier herrscht der grimme Gott Firun, der das Eis über das Namenlose warf, um es im ewigen Schlaf zu fangen. Es sind Gegenden der Kälte, der Schnee- und Eisstürme, der Einsamkeit und der teils bizarren Natur, die hier dennoch überlebt.

Und hier wird schließlich das Wirken des Namenlosen zur Bedrohung, personifiziert durch seine Legatin Pardona und vertreten durch die

Feyra und andere Geschöpfe der finsternen Elfe.

Temperatur

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 äußert. Den Schaden der einzelnen Kältestufen haben wir in KTP, also durch Kälte verursach-



te Trefferpunkte (nicht Schadenspunkte!) abgegeben.

Kalt (0 °C bis -10 °C): 1W+1 kTP pro Tag; auf Gewässern findet sich eine dünne Eisschicht, gefrorene Nüsse über felsigem Untergrund kann den Vormarsch hindern; einige Nahrungsmittel werden durch Frost und nachträgliches Auftauen geschmacklos und fade.

Eiskalt (-10 °C bis -25 °C): 2W+1 kTP pro Tag; längere Perioden von Eiseskälte führen zum Zufrieren von Flüssen und Seen; der Boden ist steinhart gefroren und nur mit Spitzhacken zu bearbeiten; auch am Leib mitgeführtes Trinkwasser droht zu gefrieren; die meisten Nahrungsmittel müssen aufgetaut oder zumindest aufgewärmt werden.

Firunkälte (-25 °C bis -50 °C): 2W+2 kTP pro 2 Stunden; Trinkwasser und sämtlicher mitgeführter Proviant sind steifgefroren und nur nach dem Aufwärmen überhaupt essbar; Haut klebt an blankem Metall fest (kann W3 SP verursachen).

Grimmfrost (-50 °C bis -100 °C): 2W+2 kTP pro 2 SR; bei diesen Temperaturen gefriert sogar Branntwein; der BF von Metallwaffen steigt um 1, der von Holz Waffen um 2.

Namenlose Kälte (-100 °C bis -150 °C): 2W+2 kTP pro SR; das Atmen schmerzt, die Augen beginnen beim geringsten Windhauch zu tränen; der BF von Metallwaffen steigt um 2, der von Holz Waffen um 5.

Niederhöllische Kälte (unter -150 °C): 3W+3 kTP pro 2 KR; Es heißt, dass bei diesen Temperaturen sogar die Luft gefriert. Nur Dämonen oder durch Magie oder Götterwirken geschützte Lebewesen können unter diesen Umständen länger als einige Minuten überleben; der BF von Metallwaffen steigt um 3, der von Holz Waffen um 7.

Eine steife Brise oder ein starker Wind senken die 'gefühlte Temperatur' um eine Stufe, Sturm oder Orkan gar um 2 Stufen. Nivesen, Firnelven, Fjarninger und Orks erhalten 2 kTP weniger, Zwerge, Norbarden und Bewohner der Gebiete nördlich der Salamandersteine erhalten 1 kTP weniger. Waldmenschen müssen 2 kTP addieren, Bewohner der südlichen Stadtstaaten 1 Punkt.

Kälteschutz

Gegen solche widrigen Temperaturen ist zwar kein Kraut gewachsen (wiewohl Chonchinis auch bei Erfrierungen hilft), aber es ist durchaus möglich, sich vor Eiseskälte und schneidenden Wind mittels geeigneter Kleidung zu schützen. Jedem Kleidungsstück ist dabei ein Kälteschutz-Wert zugeordnet, der gegen obigen Schaden wie eine Rüstung wirkt. Wenn Ihr Held also in einem Schneesturm 11 Punkte Schaden erleiden würde, aber mit Stiefeln, Le-

derhose, wollenem Hemd und Lederjacke bekleidet ist (zusammen Kälteschutz 4), muss er nur 7 Punkte Schaden hinnehmen. Die Kälteschutzwerte gelten nur für **trockene** Kleidung.

Kleidungsstück	KS	BE
Hemd, Bluse (Wolle)	1	0
Jacke (schw. Wolltuch)	2	0
Jacke (Leder)	1	1
Pelzweste	3	1
Beinkleider (Wolle)	2	0
Beinkleider (Leder)	1	0
Rock (Wolle)	1	0
Kleid (Wolle)	3	0
Kapuzenmantel, lang (schweres Wolltuch)	3	1
Mantel, kurz (Wolle)	2	0
Pelzmantel	4	2
Pelzfäustlinge oder Muff	1	1
Stiefel	1	0
Pelzgefütterte Stiefel	2	0
Anaurak	8	4

Erfrierungen

Erleidet ein Held 10 oder mehr SP durch Kälte, so muss er Erfrierungen hinnehmen; ein W6 entscheidet, welcher Körperteil betroffen ist (siehe untenstehende Tabelle). Steckt der betroffene Recke ein weiteres Mal 10 SP oder mehr, wird erneut gewürfelt. Ist dabei die gleiche Stelle ein zweites 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-Wertes, sofern er keine Maske trägt.

- | |
|--|
| 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 Auswirkungen |

Regeneration

Bei Kälte beträgt die Regeneration (körperlich wie astral) 1W-2 Punkte pro Nacht, bei Eiseskälte 1W-4 Punkte, wobei Punkte unter Null in der Tat von der LE (nicht jedoch von der AE) abgezogen werden. Bei Firunkälte und tieferen Temperaturen ist überhaupt keine Regeneration möglich, stattdessen sind die oben

genannten Kälteschadensregeln zu beachten! Ein wirklich gut mit Pelzen oder Fellen gefütterter Schlafsack (auch dies übrigens eine Erfindung der Nivesen) oder eine Lagerstatt aus mehreren Lagen Fell mögen das empfundene Temperaturniveau um eine Stufe heben, ebenso eine vor Wind und Wetter schützende, beheizte Hütte. Bei den übelsten Kältegraden mag auch beides (Schlafsack und beheizte Hütte) vonnöten sein.

Schneestürme

Bei Schneestürmen verwenden Sie die Schadenswirkungen, die drei Kältestufen weiter unten steht. *Orientierungs*-Proben sind je nach Stärke des Sturmes um bis zu 15 Punkte erschwert bzw. ganz unmöglich. Der natürlicher Schneesturm zieht binnen 2W6 SR auf und dauert W6 Stunden, es folgt meist W6 Stunden normaler Schneefall.

Lawinen

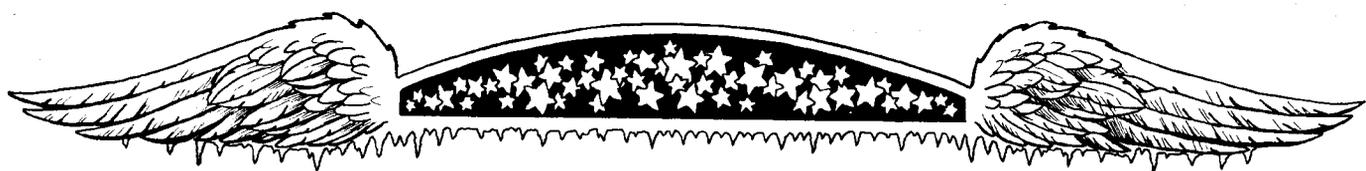
Egal ob als abgehendes Schneebrett oder Staublawine, als Schlammlawine oder Steinlawine - sie stellen lebensgefährliche Begegnungen dar. Sie sollten sich gut überlegen, ob Sie das Ihren Helden aus der Nähe antun wollen. Gestatten Sie den Helden *Wettervorhersage*-, *Sinnenschärfe*- und *Gefahreninstinkt*-Proben, bevor Sie das Unheil über sie hereinbrechen lassen. Wenn es dann geschieht, gestalten Sie die Proben-Aufschläge zum Erkennen einer plötzlich drohenden Lawine, dem Ausweichen und schließlich dem Sich Befreien in solcher Höhe, dass es an ein Wunder grenzt, wenn sie gelingen. Ein Verlust an Ausrüstung wird immer eintreten, der an Leben kann durch eine schnelle Suche durch entkommene Gefährten zumindest bei Schneelawinen vielleicht verhindert werden.

Erdbeben und Vulkanausbrüche

Hier gilt sinngemäß das Gleiche wie zu den Lawinen oben ausgeführt. Lassen Sie Ingerimm vor seinen Gewalten warnen! Die Helden haben in einer einstürzenden Höhle oder auf einem Hang mit abfließender Lava nur durch übermenschliche Leistungen und göttliche Wunder eine Chance, diese Naturgewalten halbwegs unbeschadet zu überleben.

Alltägliche Hindernisse des Eises

Dies sind Schneewächtern, Gletscherspalten, plötzliche Abbrüche von Eisebenen, mit nur dünnem Eis überfrorene warme Gewässer, Nebelbänke, auf dem Meer auch kalbende Gletscher, aufbrechendes Packeis, Eisschollen und Eisberge und vieles ähnliches mehr. Hier sind *Sinnenschärfe*-, *Wildnisleben*-, *Gefahreninstinkt*-



,Wettervorhersage-, Körperbeherrschungs-, Ski-, Eissegler- oder Hundeschlittenfahren-Proben je nach Situation angebracht. Beginnen Sie mit recht hohen Aufschlägen, die mit der steigenden Eis-Erfahrung der Helden bald in erträgliche Bereiche absinken sollten.

Spezielle Auswirkungen Nagrachs

Naturmagie: Diese ist insgesamt zumeist erschwert, wobei Nagrach gegen Sprüche zur Veränderung des Eises weniger entgegengesetzten beliebt als gegen Magie aus dem Bereich Humuszauberei und magischer Heilung. Letztendlich darf dies Meisterentscheid sein.

Dämonische Beschwörung: Diese ist im allgemeinen erleichtert, insbesondere wenn es sich um die Dienerschaft Nagrachs handelt.

Geweihtenwirken: Nagrach setzt diesem einigen Widerstand entgegen – jede Wunderwirkung kostet zusätzlich 1W6 Karmapunkte, ohne dass der Geweihte daraus einen weiteren Nutzen ziehen könnte. Zudem sind Firun- und Ifirn-Geweihte Nagrachs besonderer Aufmerksamkeit ausgesetzt.

(Detailliertere Regeln hierzu finden Sie im Abenteuer **Sumus Blut**, S. 20.)

Das Lager

Eine Hütte mit einem prasselnden Kaminfeuer zu finden, ist in den Gegenden, durch die die Helden reisen werden, praktisch unmöglich. Allein das Entfachen eines kleinen Lagerfeuers zum Auftauen des Trinkwassers scheidet bald an fehlendem Holz, wenn die Recken nicht wirklich jede Gelegenheit nutzen, ihre Vorräte aufzufüllen.

In der Grimmfrostöde können Sie die Helden ab und zu eine eisige **Höhle** finden lassen, die mit einer Schneewand vor dem Eingang und durch Helden und Hunde belbt den Effekt einer Hütte haben kann. Andernfalls bleiben als mögliche Unterkünfte das **Iglu**, dessen Bau durch drei Personen etwa zwei Stunden dauert, der ausgehöhlte **Schneehügel** oder der **Schneetunnel** für jeweils zwei bis drei Perso-

nen. Zieht ein Sturm herauf und die Zeit ist zu knapp, mag auch ein mit etwas Geschick in den Schnee gewühltes langes **Schneeloch** vor dem Erfrieren retten. Ein üblicher **Eissegler** bietet nur mit isolierenden Fell- und Leder-schichten und eventuell sogar einer schützenden Schneeschicht genügend Wärmeschutz, da der eisige Wind um seinen Rumpf streicht und ihm jedes Quäntchen Wärme entzieht, das er zu fassen bekommt. Eine Schneehöhle unter seinem Rumpf zu bauen, mag da sogar sinnvoller sein. **Zelte** sind als Unterkunft im Eis ungeeignet, außer ihre Wände sind stark genug, um eine dicke Schicht Schnee zu tragen – was ein solches Zelt sehr schwer und damit unpraktikabel machen sollte.

(Weitere Ausführungen hierzu finden Sie in **Firuns Atem**, S. 88 ff.)

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 oder plötzlich auftretenden Gefahren ausweichen kann (nach Meisterentscheid +3 bis +7). Bei einer Abfahrt können Sie getrost Probenschläge 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, Firnelfen und bei Herkunft aus dem Bornland oder Gjalskerland 0, alle anderen Helden -4

Handwerks-Talent:

Hundeschlitten fahren (CH/FF/GE)

Dieses Talent regelt den Umgang mit einer Hunde- oder Dachmeute, wozu das korrekte Anspannen ebenso gehört wie die benötigten Kommandos mit Stimme, Peitsche und Leine, aber auch, ob man sich bei höheren Geschwindigkeiten überhaupt stehend auf dem Schlitten halten kann. Übliche Zuschläge sind +5 bis +15 für scharfe Wenden oder Ausweichmanöver, +7 für das Beruhigen einer durchgegangenen Meute und +10, um die Tier zu einem höheren Tempo anzutreiben, als sie üblicherweise von sich aus bieten können.

Die Höchst-GS (für Verfolgungsjagden) eines Hundeschlittens beträgt 12, die übliche Reisegeschwindigkeit 5.

Startwerte: Nivesen 4, Norbarden 2, Fjarninger 1, Firnelfen aus der Grimmfrostöde und bei Herkunft aus Thorwal, dem Gjalskerland oder dem Bornland 0, alle anderen Helden -5

Handwerks-Talent:

Eissegler fahren (IN/GE/KK)

Mit diesem Talent können die Eissegler Gloranas oder der Firnelfen gelenkt werden; auch die Wartung, das korrekte Verankern, die richtige Mischung für das Schmiermittel der Kufen (nur menschliche Bauart, die firnelfischen besitzen grundsätzlich Kristallkufen) u.ä. werden hiermit geregelt. Aufschläge auf die Probe sind stark von der Fahrtgeschwindigkeit abhängig: Eine Haarnadelkehre bei Höchstgeschwindigkeit erfordert durchaus eine Probe +20, üblicherweise sollten die Aufschläge für Manöver aber im Rahmen von +5 bis +10 liegen.

Startwerte: Firnelfen, Seefahrer und Thorwaler 3, alle anderen entsprechend ihrem Startwert im Talent **Boote Fahren** abzüglich 2 Punkten.



Geschätzter Freund,
 es sind nunmehr derart viele Monde über das Land
 gegangen und Wir fürchten, dass es bittere Wahrheit
 geworden ist, was nicht wenige prophezeiten: dass einige der
 wagemutigsten Frauen und Männer des bormischen
 Adels im ewigen Eis des Nordens auf heldenhafter,
 göttergefälliger Queste nach dem Ursprung der
 Schwannflügel zu Boron gegangen sind. Zumindest
 steht zu hoffen, dass ihren Seelen nichts Schlimmeres
 widerfahren ist, führte ihre Reise durch das verdammte
 Reich der Eisehexe Glorana. Ich fühle eine gewisse
 Verantwortung diesen aufrechten Recken gegenüber, waren
 es doch meine Taten in der Vergangenheit und meine
 Worte, die ich während langer Winterabende über das
 Geheimnis der Schwannflügel verloren hatte, die sie
 veranlassten aufzubrechen. So suche ich nun Frauen und
 Männer, die die Reise in den ewigen Winter des
 Nordens nicht scheuen und Kunde vom Tod der
 Vermissten bringen oder gar - aber ich wage es nicht zu
 hoffen - die Lebenden heim geleiten. Was es an Wech-
 seln für die Ausrüstung nötig hat, werde ich tragen, ebenso
 verspreche ich eine Entlohnung in Gold, die dem Wage-
 mut, den Ihr und Eure Gefährten für dieses Vorhaben
 braucht, angemessen ist. Ich habe eine Liste der Verschol-
 lenen anfertigen und die Geschichte der Flügel zu Perga-
 ment bringen lassen, das mag den göttergefälligen Recken
 bei der Suche hilfreich sein.
 Ich hoffe, ab bald den Göttern gefällige Nachricht von
 Euch zu erhalten!

Die Zwölfe und Sfirn seien mit Euch!
 Es grüßt Euch
 Gräfin Theσία von Ilmenstein,
 Adelsmarschallin des Somlandes

Die Listen der Verschollenen

Erste Queste

Aufbruch in Ilmenstein Ende des vergangenen Winters;
 Reisebeginn in Frisov Anfang Jagerimm

— Firujan von Ebrin, 24, Bruder der Suschka, rothaarig, grünäugig, bärenhafter Ritter, Mitglied des Banners der Adlerschwinger

— Suschka von Ebrin, 23, Schwester des Firujan, rothaarig, grünäugig, starke und gut aussehende Ritterin

— Lula von Bruk-Ilumfluss, 27, blond, grauäugig, schmal, Haffägerin zu Ilmenstein

— Ulmew vom Ilumturm, 24, Siegel der Halle des Quecksilbers zu Festum, langhaarig blond, blauäugig

— Olja Sfirnhaar von Torsin, 22, weiße Locken, blauäugig, zierlich und groß, elfisches Blut

Zweite Queste

Aufbruch in Ilmenstein Mitte des vergangenen Winters
 Reisebeginn in Frisov am 1. Praios

— Frinjen von Borustein, 29, dunkelblond, grauäugig, von Narben gezeichnet, Krieger, Veteran der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden

— Sulfen von Irberod, 19, hellblond, grünäugig, Narben von Bärenklauen über beiden Schultern

— Selwine von Hexenus, 30, braunhaarig, braunäugig, stark, aus dem Banner der Drachenschwinger

— Rachel, etwa 22, schwarzhaarig, braunäugig, Norbardin

— Olaske Firuskowje, 24, blond, blauäugig, Händler

— Firunmar aus Queldunkel, etwa 25, Söldner, dunkelbraunhaarig, schwarzäugig, diverse Tätowierungen, insbesondere ein Löwenhaupt rechter Oberarm

Die Mär von den drei Flügelpaaren

»Einst, vor sehr langer Zeit, lebt im Norden des Bornlandes ein Held, den man ob der Farbe seines Bartes nur den König Eisbart nannte. Um eine Gemahlin zu finden, die ihm an Schönheit und Heldenmut gleichkäme, reiste er weit durch die Welt. Er fand die Frau nach seinem Sinn im fernsten Süden der bekannten Welt in Gestalt der wunderhaften Prinzessin Tamora, der Tochter des Zauberherrschers Tarütuan. Eisbart entführte sie und in Liebe reichete die braunhäutige Zauberhafte ihm ihre Hand zum Bund.

Tarütuan, erbost über die wenig angemessene Brautwerbung, beriet sich mit seinem Drachen Grubanor und gemeinsam machten sie sich auf die Reise, die Verschwundene zu suchen. Als sie sie fanden, gab der mächtige und grausame Grubanor dem unglücklichen Vater den Rat, zur Strafe das Unglück nun auch über die ungehorsame Tochter und den ungeliebten Schwiegersohn zu bringen. Er selbst wolle Tamora auf einen unbesteigbarem Gipfel in einen Turm gefangen setzen, auf dass Eisbart das Herz bräche. Als Belohnung verlangte er die erstgeborene Tochter des Königspaares. Tarütuan war einverstanden und so wurde es getan. Zudem schufen sie gemeinsam das fünfköpfige, flammenspeiende Ungeheuer Penkefalor, die unglückliche Frau zu bewachen.

König Eisbart bot nun all seine Schätze demjenigen, der ihm seine Gattin zurückbrächte, allein gelang es keinem der Recken in sieben langen Jahren, den eisigen Berg zu besteigen oder gar das Ungeheuer zu bezwingen. Doch da kamen drei Ritter des Weges, die das Schicksal des Königspaares dauerte und allein ob des Unglücks der Liebenden die Queste zu wagen bereit waren. Auch sie scheiterten zunächst angesichts der steilen Hänge des Turmberges. Jedoch waren sie sich einig, nicht aufzugeben, sondern sich Flügel zu suchen und nach einem Götterlauf noch einmal gemeinsam die Befreiung der Tamora zu versuchen.

Jurgew von Fedesund wanderte nach Norden, bis das Auge der lieblichen Ifirn ihn erblickte und die milde Tochter Firuns sich ob seiner schönen Gestalt und seines Haares, schwarz wie Jett, in ihn verliebte. Sie lud ihn zu sich und teilte mit ihm ihr Daunenbett. Von ihrer göttlichen Wärme in ewigem Eis gefangen, vergaß Jurgew gar sein Vorhaben, bis ihn sein ritterliches Pflichtbewusstsein kaum einen halben Mond vor dem Zeitpunkt des verabredeten Treffens an seine Aufgabe erinnerte. Ifirn, die Göttliche, hatte längst in Herz und Gedanken des Geliebten gelesen wie in einem offenen Buch und durch einen Alveraniar nach dem Vorbild ihrer Kinder, der Silberschwäne, ein Paar Schwingen fertigen lassen, die sie dem Sterblichen nun zum Abschied als Ihren Dank für seine Hingabe zum Geschenk machte.

Delia von Nebelstein wanderte in den Westen, wo sie von der Adlerkönigin selbst ein Schwingenpaar zu erlangen hoffte. Der stolzen gefiederten Majestät gefielen Sinn und Mut der Menschenfrau und sie bot ihr Flügel als Lohn, so die Ritterin elf Monde in ihrem Horst verweilte und die jungen Adler vor den garstigen Harpyien bewahrte. Delia versah diesen Dienst gut und so kehrte auch sie im Fluge zur rechten Zeit zum vereinbarten Treffpunkt zurück.

Festo von Aldyra zog erst nach Norden, wo ihn Ifirn huldvoll empfing, seine Bitte aber abschlägig beschied, da sie die Schwanenflügel bereits Jurgew zugedacht hatte. Auch auf seiner Wanderung in den Südwesten hatte Festo kein Glück, hatte die Adlerkönigin doch ebenfalls nur ein Paar Schwingen zu vergeben. Als er nirgends Flügel zu finden imstande war und die Monde verstrichen, wuchsen in Festo Verzweiflung und Wut. In derartiger Gemütslage begegnete ihm der Drache Brannwur. Jener verspottete den Ritter und bespuckte ihn mit kleinen Flammen und ward durch den übel gelaunten Sewerier ohne viel Federlesens erschlagen. Und nicht nur, dass Festo von Aldyra dem Drachen das Leben genommen hatte, er nahm ihm zudem die Flügel mit zwei beherzten Hieben und so konnte auch dieser durch die Lüfte und rechtzeitig zu Tamoras Gefängnis zurückkehren.

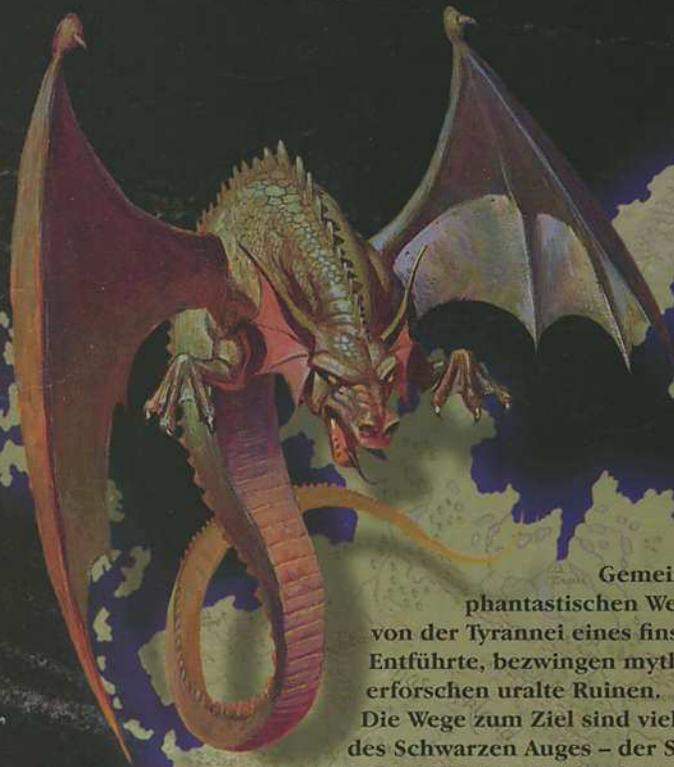
Die drei Ritter versammelten sich am Fuß des Berges und gemeinsam gelang es ihnen, das Ungeheuer Penkefalor zu besiegen und Prinzessin Tamora aus ihrem Turm zu tragen. Doch dann verließ die Kraft die Flügel und sie setzten die Reise zu König Eisbarts Schloss zu Fuß fort.

Der Weg war lang und beschwerlich und die schöne Königin zauberhaft von Gestalt und Sinn, sodass sich jeder der drei Ritter in sie verliebte. Es kam zum Händel unter ihnen, wer von ihnen um die wunderbare Frau werben dürfe. Und der Streit endete für jeden der drei Ritter mit dem Tod durch die Hand der einstigen Gefährten.

So kehrte Königin Tamora allein heim, doch ließen sie und ihr überglücklicher Gatte die erschlagenen Körper der toten Helden bergen und mit ihnen die wundersamen Schwingen. Die drei Ritter wurden in Boron geweihter Erde begraben, während die drei Flügelpaare in einer großer Truhe in der Schatzkammer des Königs Eisbart aufbewahrt und über die Zeiten hinweg vergessen wurden.

Erst im Jahre 196 nach Bosparans Fall sollten die Schwingen von Treson von Ilmenstein, Ulmia von Ask und Dilja von Notmark gefunden werden. Jene drei Ritter begründeten die drei Banner der Geflügelten Ritter, doch dies ist eine andere Geschichte.»

—niedergeschrieben nach alter Sage von Baernjan, Schreiber im Ilmensteinschen, Rahja 28 Hal



AVENTURIEN

Folgen Sie uns ins Land der Phantasie! Hier haben Sie die Möglichkeit, als tapferer Krieger oder weise Magierin, als unerschütterlicher Zwerg oder weltgewandte Streunerin Abenteuer zu bestehen, die Sie sich bislang kaum zu erträumen gewagt haben. Als Held des Schwarzen Auges stehen Ihnen ungezählte Möglichkeiten offen!

Gemeinsam mit den anderen Helden treten Sie in einer mittelalterlich-phantastischen Welt gegen die Mächte des Schicksals an, befreien Landstriche von der Tyrannei eines finsternen Zauberers, entlarven intrigante Grafen, retten Entführte, bezwingen mythologische Ungeheuer, führen Liebende zusammen oder erforschen uralte Ruinen.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Meister des Schwarzen Auges – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus solchen Abenteuern hervorzugehen – und *Ihre Phantasie, Ihre Kreativität, Ihr Wille*, sich gemeinsam mit anderen von Aventurien begeistern zu lassen.

SCHWINGEN AUS SCHNEE

In der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden zerstörte dämonische Macht die Schwanenflügel, eines der drei Flügelpaare der berühmten bornischen Geflügelten Reiter – doch nur gemeinsam in die Schlacht getragen entwickeln die Schwingen jene Macht, die den Verbündeten vor Vallusa zum Sieg verhalf. Gräfin Thesia von Ilmenstein rief daher zur Queste auf, um auf den Spuren eines bornischen Märchens das Geheimnis der Flügel zu ergründen.

Diese Queste führt die Helden durch die lebensfeindlichen Schneelände am Rande Gloranas und noch weiter hinauf in den Norden, wo unter dem Packeis Firun einst die namenlose Brut in ewigem Winterschlaf begraben haben soll – eine Reise, die selbst für die Besten mit dem Flug über das Nirgendmeer enden kann. So sind die Helden auch nicht die ersten, die sich auf den Weg ins Ewige Eis wagen, aber sie wären die ersten, die von dieser Queste lebend zurückkehrten ...

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 106

SPIELER

1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler
ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT
(MEISTER/SPIELER)
hoch/mittel

ANFORDERUNGEN (HELDEN)
Talenteinsatz, Interaktion,
Hintergrundwissen,
Kampffertigkeiten, Zauberei

STUFEN
10 – 13

ORT UND ZEIT
Grimmfrostöde und weiter
nördlich, ab 30 Hal/1023 BF

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie das *Abenteuer-Basis-Spiel*, dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch das Abenteuer zu führen. Kenntnis der Boxen *Götter, Magier und Geweihte* und *Barbarads Erben* sowie der Spielhilfe *Firuns Atem* ist für den Meister hilfreich, aber nicht erforderlich.



DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright ©2001 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer. Alle Rechte vorbehalten.

DM 26,95
ab 1.1.2002: € 13,50



ISBN 3-89064-354-X

10354