

Advent

Spiel
DSA
92

NR. 92
STUFEN 4-8

WINTERNACHT

MOMO EVERS
& SVEN WASNER

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



Das Schwarze Auge

10341



Inhalt

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

Vorwort für den Meister

Winternacht ist ein Gruppenabenteuer für 3 bis 5 Helden der Stufen 4 bis 8. Es ist, obwohl es im riesigen Bore- und Nivsenland spielt, ausdrücklich für alle Charaktere geeignete. (Mit einer einzigen Ausnahme: Achera. Sie darauf, daß kein Magiebegabter ihrer Gruppe als Spezialgebot *Exemplum* beibringt. Die Zauber *PENYAGRAMMA* oder *AUGE DES LEMBUS* können ihnen beim Meistern dieses Abenteuers eventuell Schwierigkeiten bereiten; deshalb lassen Sie Charaktere, die hohe Werte in diesen Zaubern haben, am besten nicht zu.) Für Barden oder Skalden haben wir im Anhang des Heftes einen Liedtext (mit Melodievorschlag) vorbereitet. Gehehnen zur Region am Rande des Ethernen Schwerts und den Nivsenstämmen finden Sie in der Box Raubtes Land im Hohen Norden.

Uner dem Abschnitt Problemencharaktere auf Seite 62 finden Sie Rat- schläge für Situationen, die bei manchen Charakteren (Hexen, Nivsen, Schellen, Geweihter) innerhalb des Abenteuers auftreten können, und Vorschläge für deren Lösung.

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

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

Sie tragen die Verantwortung für das Leben Ihrer Helden!

Da wir aufgrund der innerhalb des Abenteuers verwendeten Szenenbaukasten nicht voraussetzen können, welche und wie viele Kämpfe Ihre Helden in diesem Abenteuer beenden werden, tragen Sie in diesem Spiel eine ganz besondere Verantwortung für das Leben Ihrer Helden.

Der Schaden, den Ihre Helden in allen Kämpfen nehmen können, ist nicht abgestimmt auf den Schaden, den sie überleben können. Sie als Meister müssen allein abschätzen, was Ihre Helden zu mühen können und wann es an der Zeit ist, ihnen Ruhe oder Hilfe zu gönnen!

Wir haben Ihnen mit Nínalja, der Nivsenhimmelsfrau (siehe Dramatis Personae auf S. 58) eine Meisterfigur an die Hand gegeben, mit der Sie den Helden so oft helfen können, wie es ihnen zwingend nötig erscheint – aber auch Nínalja ist keine nie versiegende Heiligquelle (Ihre Helden werden im Verlaufe des Abenteuers auch etliches zur Stärkung finden).

Dennoch möchten wir Ihnen aus Herzogen, den Schanden Ihrer Helden aus zu notieren und auch bisweilen nachzudenken, denn nichts

Ein Blick durch Ymras Augen – Die Vorgeschichte der Winternacht

Meisterinformationen:

Im folgenden werden wir Ihnen unter anderem die Beweggründe der 'Guten' – der Gegner Borelands seine Schwergen – und der 'Bösen' – den seiner Handlanger und Heilschleier – beschreiben. Der Abschnitt Die Schwarmocher (S. 8) ist vorrangig für Ihr Verständnis als Meister gedacht und sollte Ihrer Spielgruppe in diesem Abenteuer nur dann mitgeteilt werden, wenn diese sich aktiv darum bemüht, von Yala (einem heiligen Wesen der Nivsen, s.u.) oder aber von Kailkinnen, dem berühmten Nivsenhimmelsmann, mehr über Nivsen zu erfahren. Der Abschnitt Zum Inhalt von Winternacht führt die Geschichte kurz zusammen und knüpft insofern an die oberen Beschreibungen an.

Die Bösen

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

ist hiesiger Ansicht nach fruchtbarer als ein Held, der durch einen Meisterspaß lebt.

Geräten Sie Kämpfe stimmig! Ziel eines Kampfes sollte es unserer Ansicht nach sein, den Spielern das Gefühl zu vermitteln, sie seien gerade eben noch mit dem Leben davon gekommen. Würden Sie möglichst immer wieder für Ihre Meisterpersonen und konzentrieren Sie Ihre Würfel stets mit Stimmgabeln oder Umriss- bezeichnungen, weil der Geist der Würfel Ihnen im unglücklichen Moment – nämlich kurz vor dem Tod eines Spielers – verständlich nicht hoch gewesen ist. Ein Schlag, der den Helden in die Brustflanke trifft, könnte von Ihnen immer einem Schlag vorgetragen werden, der ihn tot – solange Ihre Helden stimmig Rollen spielen – belächeln, weshalb sich Wer einem Schwanzträger freundlich die Hand reichen und Händchen sagen 'Guten Tag, ich werde auch jetzt erschaffen', der hat den Tod verdient und wohl schwerlich anders erwartet.

Alle bei einsteigerechten Rollenspielen sollen Sie Ihre Macht als Spielleiter immer dazu nutzen, die Würfel im Zweifelsfall zugunsten Ihrer Helden rollen zu lassen – Phex, der Herr der Spiele, wird es Ihnen gewißlich nachsehen!

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

Giorana ist eine Hexe; eventuell haben Sie Ihre Bekanntschaft bereits in dem Abenteuer Im Zeichen der Kröte gemacht, wo sie sich schon den dämonischen Mächten zugewandt hatte. Boreland selbst, so wie die in den Namenlosen Tagen geborene Giorana als seine Stachelschwein in Paavi ein, und zur Zeit unserer Abenteuers trifft sie ihre letzten Vorbereitungen, Paavi zu übernehmen und ihren Abscheinfluß zu festigen. Im Jahre 27 Hal bewahrheiten sich die Prophezeiungen Kailkinnen, einer weisen Nivsenhimmelsmann: Der Winter endet nicht mehr – er wird vielmehr schlimmer, breitet sich wie ein tödlicher Atem über dem Land aus und schließlich die Menschen in den Städten ein; Nagrach, der dämonische Widersacher Pirun, ist zum Herrscher über dieses Ge-





biet geworden. Und Gioana, die von den geschundenen Menschen nun 'Die kalte Herrin' genannt wird, wird schon bald allein an seiner Seite herrschen ...

Die Hexe wird dann nicht nur Herrscherin über Paavi und das Eisland sein, sondern auch über das *Therak*, das 'Blut Sinus', das ihrer kalten Gefolgshaft Stärke und Lebenskraft verleiht. Um Samu ihr Blut zu entreißen, benötigt sie Absteier – und diese Äußerung ist es, die sie den Goldsuchern zugezogen hat. Die Menschen in Gioana (so nennt die Hexe ihr Reich, und unter diesem Namen wird sie es im Jahre 28 Hal sogar offiziell ausgerufen lassen) fürchten und lassen die kalte Herrin, doch das Magerbüchlein um sie herum ist schrecklicher und scheint eine Flucht überdies unmöglich zu machen.

Gioana und ihre Schergen halten einige Teile Gioanas einge, um dort Fäuler besetzen und die Menschen in Gioana ermahnen zu können. Doch viel Nahrung ist nicht vorhanden, und viele Menschen werden so an die Entbehrungen, in Verbindung mit der harten Arbeit beim Therakabbau, sterben ...

An dieser Stelle kommen Jaren Feuerwalder, der Nekromant und Thangunoth-Paktierer, und der Felscher Olek – die Beschwörer dieses Abenteuers – ins Spiel. Beide kämpfen von der ersten Stunde an für Borhard und unterstützen ihn, indem sie seinen Heeren ethische Untore hinzufügen. Jaren und Olek unterstützen Gioana einen Plan: Sie hätten die Möglichkeit, die Nivesen und ihre Karane unter ihre Kontrolle zu bringen. Sie würden Gioana, sobald Gioana ihre Pläne in die Tat umsetzen haben würde, mit Fleisch und Fellen versorgen, dafür würde Gioana ihnen nur eine Geben müssen: regelmäßige Theraklieferungen.

Gioana geht auf den Handel ein, und Feuerwalder und Olek beginnen ihren Plan in die Tat umzusetzen. In den Anäulen des Ethernen Schwertes liegt versteckt ein großes, abgeschlossenes Tal. Es war vor langer Zeit über viele Jahrhunderte Wohnort einer Felschensippe. Die Tundrasysteme haben die Felscher über Jahrhunderte aus dem Fels getrieben. Die Sippe lebt jedoch mittlerweile in südlicheren Gefilden, wo ihnen mehr Möglichkeiten zum Handeln gegeben ist. Im Felschental entspringt eine heiße Quelle, deren warmer Bach auch das Tal selbst zu einem 'peinigungsgegnen' Garten macht – von seinen Bewohnern einmal abgesehen, versteht sich.

Feuerwalder und Olek wissen, daß die Nivesenstämme immer zur gleichen Zeit in ihre Sommerlager ziehen und daß auch die Leska-Jaama sich – so wie jedes Jahr – für gewöhnlich nah an der Grenze des Ethernen Schwertes entlang gen Paavi bewegen werden. Sie haben vor, die Nivesen bei einem ihrer Nachtlager nahe des Tales abzufangen. Dort wird Olek die wenigen Wachen mit einem Zauber zum Schlafen bringen, und der Morcan, ein mächtiger Diener Thangunoths, den Olek und Jaren beschwören werden, soll die Geister der Nivesen in den Wäldern weiben. Derweil werden Soldner die willkürlichen Körper der Tiere und Nivesen in das Tal der Felscher treiben. Und wenn die Nacht vorbei ist, wird das, was von den Nivesen übrigbleibt, eine willkürliche Hülle sein, die aber für einfache Arbeiter – das Aussehen des Tales, das Fellen der Katzen – noch zu nutzen sein wird. Jaren Feuerwalder weiß, daß die Tüme des Morcan tödlich sein können. Doch auch, wenn solche der Nivesen sterben sollten, dann können ihre Körper immer noch zu anderer Existenz wiederverwertet und weiterhin genutzt werden ...

Mit ihrem Plan haben Olek und der Paktierer zwei Fliegen mit einer Klappe geschlagen. Zum einen erhalten sie das Therak, zum zweiten opfert Feuerwalder seiner Herrin Thangunoth ethische Seelen. Und ganz nebenbei haben sie Anteil an einem sich aufbauenden Königreich und hoffen, dort später einigen Einfluss zu gewinnen ...

Die Guten

Im Jahre 25 Hal hat der weise Nivesenschamane Kailikinnen eine gravierende Vision: Ein Teil des Nivesenlandes wird in einem ewigen, düsteren Winter versinken. Er ruft die Stammesältesten der nivesischen Sippen bei Paavi zusammen und verkündet seine Warnungen. Kailikinnen weiß, genauso wie die Stammesältesten der Leska-Jaama, daß die Karane – Ernährer und Lebensinhalt der Nivesenstämme – in jedem Fall ihre Jahrhunderte alten Routen weiterziehen werden – auch im kommenden Jahr. Und daß den Nivesen keine Wahl bleibt: Entweder sie folgen ihren Tieren, oder sie werden zu einem wurzellosen Volk, verlieren Heimat, Kultur und Lebensgrundlage. Die Leska-Jaama folgen ihren Tieren, demnach auch im Sommer des Jahres 26 Hal gen Paavi – und ihre Gebete an die Himmelswölfe scheinen Gehör gefunden zu haben. Denn nichts hat sich verändert in dem ewigen, rauen Norden. Abenteuer.

Im Jahre 27 Hal bricht der Krieg im Boriand aus – die Truppen Urtis von Normark verwüsten das Land und besiegen im 1. Ja des Jahres mit widerstandsfähiger Unterstützung in der Schlacht bei Ochs und Elche bei dem Däritchen Quellbündel die Truppen Grafin Theissas von Linnestein. Zu dieser Zeit vermuten nur wenige Geweihte und Magister, daß es sich bei dem eigentlichen Feind, der hinter Uriel steht, um Borhard selbst handelt. Das Volk wird darüber weitestgehend in Unkenntnis gelassen, da man eine Panik verhindern möchte und überdies innig hofft, das Problem auch so möglichst schnell wieder in den Griff zu bekommen.

In jedem Fall sind die plündernden Heerzüge, die durch das Boriand wandern, ein weiterer Grund für die Nivesen der Leska-Jaama, ihr Winterlager, das sich unweit von Quellbündel befindet, zu verlassen und – mangels Alternativen – erneut gen Paavi zu ziehen. Doch die Nivesen fürchten sich und suchen nach einer Möglichkeit, auf ihrem Weg in eine ungewisse Zukunft Hilfe und Beistand für ihr Volk zu erlangen.

Ninajolo, der Stammesälteste und Nibkila, seine Schamanin, wenden sich an Kailikinnen, den größten Nivesenschamanen, der dem Stamm der Leska-Leddu angehört. Dieser Stamm hat sein Winterlager westlich von Ouwennas aufgeschlagen. Kailikinnen wendet sich seinerseits mit der Bitte um Hilfe an Damiano Torgilsson zu Valare, einen Hesinde-Geweihten, der den Nivesen eng verbunden ist. Damiano, dem die Nivesen wegen seines Mutes den Namen Naaju, 'Bissiger Wolf', geben, zog vor einigen Sommern ein ganzes Jahr mit dem Stamm der Leska-Jaama und studierte ihre Kultur. (Einem ausführlichen Bericht dieser Studien können Sie bei Interesse in der Box Raubtes Land im Hohen Norden, S. 36 ff. nachlesen.)

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

Damiano weiß um die Rückkehr Borhards – und er weiß auch, daß die großen, legendären Helden Aventurens vollumfänglich mit ihrem Kampf gegen den Dämonenmeister beschäftigt sind und er bei seiner Bitte um Hilfe für die Nivesen dort wahrscheinlich auf raube Ohren stoßen wird. Und doch wird es wahre Helden brauchen, um den Nivesen-völkern zu helfen, denn Kailikinnen Visionen deuten auf ein unaussprechliches Übel hin.

Und ein zweites Mal sprachen die Himmelswölfe zu Kailikinnen. Eine Wölfin gab es, die ausgezogen sei, dem Dunkel zu trotzen. Und sie habe Sucher ausgespickt, die Wesen zu finden, denen es bestimmt sei, der Völkern des Nordens zur Hilfe zu eilen – das Madamal würde sie alle zur rechten Zeit bei Ouwennas zusammenführen. Kailikinnen vertraut dem Zeichen der Himmelswölfe, und Damiano

Historisches ...

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

Zeitlich ist Winternacht nach der Schlacht von Ochs und Elche angesiedelt, d.h. Graf Uriel sammelt gerade seine Truppen, um das Boriand

Zum Inhalt von Winternacht

Der ewige Winter, vor dem Kailikinnen 25 Hal warnte, ist tatsächlich eingetreten. Nagrach, der dämonische Welpenritt, hält das Land zwischen Bjalidom und Paavi in seinem ewigen Griff.

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

Die wilden Wölfskinder begegnen auf ihrem Weg durch das Boriand vorwiegend Menschen, die ihnen feindselig gesonnen sind. Sie werden als Werwölfe getippt, aus den Dörfern verschucht, und man richtet nach ihrem Leben, statt sie, die sich den zivilisierten Menschen nur schwer verständlich machen können, anzuhören. Doch ist dies wohl der Wille der Himmelswölfe. Daß nur diejenigen dem Volk der Nivesen werden helfen können, denen auch das Schicksal ihres fremder Wesen am Herzen liegt ... Und so wird der Einstieg ihrer Helden in dieses Abenteuer eine wertvolle Werwölfsfanz sein, an deren Ende sie nicht – wie erwartet – auf ein finsternes Monstrum, sondern auf einen Niegata, ein Wölfskind, stoßen, das die Helden um Hilfe bitten und ihnen den Weg nach Ouwennas weist.

Dort angekommen schließen sie Bekanntschaft mit Damiano von Valare, dem Hesinde-Geweihten, der die meisten Fragen ihrer Helden beantwortet wird und sie schließlich mit Kailikinnen bekannt macht. Kailikinnen und Damiano bitten ihre Helden, eine Sippe des Stammes der Leska-Jaama zu begleiten und herauszufinden, ob der lange Winter tatsächlich begonnen hat.

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

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

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

An dieser Stelle kommen Ihre Helden ins Spiel.

Historisches ...

zu erobern. Im Süden wird heftig und verlustreich um Jobnen gefochten – Ysilia ist bereits gefallen –, während im Norden Marasch in der Hand des Verräters Helme Haffax ist.

Eine detaillierte Zeitreise zu den Abläufen innerhalb der Borhard-Kampagne finden Sie in der Box Borhards Erben. Zu dem Ereignissen im Norden seien Ihnen die Romane Steppenwind von Niel Gaul (beschreibt den Fall Bjalidoms) und Das zerbrochene Rad von Ulrich Kresow (das Erstarken Uriel und die borhardianischen Machenschaften im Boriand) ans Herz gelegt. Daß sich zur Vorbereitung des Abenteuers die Box Raubtes Land im hohen Norden empfiehlt, haben Sie sich wahrscheinlich bereits denken können ...

überfallen ihre Häscher die Dörfer am Rande der Eisgrenze und rauben Menschen und Vorräte. Doch einer der Soldner, die das Dorf überfallen, soll gesagt haben, bald werde das Hungern im Reich der kalten Herrin ein Ende haben – ihr Verbündeter Jaren Feuerwalder würde dafür Sorge tragen.

Kurz darauf erreichen Ihre Helden mit den Nivesen tatsächlich die dämonische 'Eisgrenze'. Die Karane sind wenig intelligente Herdentiere, die sich von dämonischem Odem und Eis kaum irritieren lassen – so immer Nahrung war, da wird auch jetzt fütter oder später Nahrung sein. Vor den Helden und der Sippe der Leska-Jaama liegt nun ein gefährlicher Marsch durch das pervertierte Eisreich Nagrach. Eines Abends, bei der Hundswache, um genau zu sein, taucht an ihren Lagertauern ein kleines, hutzeliges Männchen auf. Doch als die Wache um Hilfe ruft, scheint es verschwand ...

An dieser Stelle des Abenteuers werden Ihre Helden mitamt der Nivesensippe – ohne daß es ihnen zunächst bewußt wird – in den Alpträumen eines Morcanen, eines mächtigen Dieners Thangunoths, gesandt. Und plötzlich ist auch eine ekstatische, wüßische Frau bei ihnen, von der die Nivesenschamanin Nibkila behauptet, sie sei vormals eine Wölfin gewesen.

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

Zurück in ihren Körpern, stellen Ihre Helden fest, daß sie sich gemeinsam mit den – noch in der Abstruswelt gefangenen und daher willenlosen – Nivesen in einem Tal befinden. Sie arbeiten, bauen die-





ses Teil *schleicher* aus, und werden von einigen Soldaten bewacht. Nun gilt es, schnell zu agieren und *unbekannt* das Beschwörer zu finden und zu töten. Wenn da nicht noch das kleine, hübschliche Mädchen wäre: Der Reiter, Gefährte des Beschwörers, liegt nach erneutem Tod auf seinem Rücken, da wo, um Verwundung zu holen. Doch noch *eb* diese *einzigste*, haben die *Feder* in *gering* damit zu tun,

die mit dem Tod des Paketers aus der Alpenwelt befreiten Nixen und sich selbst aus einem Tunnelsystem herauszuholen, das sie betreten haben, als sie nicht bei Bewusstsein waren. Eine *gesandte* Verfolgung durch Glorians Eiserich beginnt, bei der Ihre Helden unterwacht auf Verbündete sollen und die hoffentlich mit dem Sieg Ihrer Helden und der Rückkehr nach Ouwennas endet.

Die Schwannschöpfung
Die Götter *vergessen* um nicht, so *agiert* es die Götter und Schamanen – und sie haben recht damit. Ihre Helden haben nicht allein im Kampf gegen das Unheil, das sich über dem Meeresspiegel zusammenhält. Jomel-Schwannschöpfung, die der Erinnerung des Helden und eines Menschen, führt das Aussehen des Meeres. Nixen, die Widersacher ihrer Großväter. Jomel, im Jahre 16. Mai, mit dem Wolfswand zur Hilfe von ihm – in *wollicher* Götter – die Nixen zu finden.



Igendwo im Bornland ...

Meinungsbildung:

Der Anfang dieses Abenteuers kann in einer beliebigen Gegend des Born- oder Nixenlandes oder auch an dessen Rand spielen. Legen Sie den Abenteuerbeginn an einen Ort, der Ihnen als Ausgangspunkt Ihrer Heldengruppe am wahrscheinlichsten erscheint. Am Ende dieser Einführungsszenen werden Ihre Helden sich – von welchem Weg aus auch immer – hoffentlich sowieso auf den Weg nach Ouwennas machen. Die Anfangszeit Ihres Abenteuers sollte – der Einleitung nach Ouwennas angeschlossen – so gelegt sein, daß Ihre Helden *Ouwennas Ende* *Perce/Anfang* *Perrine* des Jahres 27 Hal erreichen. Wenn Sie *hierbei* von den *Kanten* in der Box *Rauher* Land im *Hohen* Norden ausgehen, entsprechen 50 Meilen auf der Karte etwa einer Reisezeit von 2 (mit einem *Gewalt*) bis 5 Tagen (bei durchschnittlich eiligem Marschtempo zu Fuß). In jedem Fall aber sollten sich Ihre Helden früher oder später gemeinsam am beglückten „Streuertplatz“ (den schließlich fast jeder Held zuerst aufsuchen würde) in der unten beschriebenen *Schenke* wiederfinden.

Allgemeine Informationen:

Ziellos wandert ihr durch die Straßen Altheims, als euch das Schild einer Schenke ins Auge fällt: Es zeigt das Symbol der Mada – und unter dem geschützten Bild prangt der Schriftzug *Mada Nacht* ... Wie praktisch, euch steht der Sinn sowieso nach einem kühlen Bier und einem warmen Platz für die Nacht. Und diese Schenke scheint ganz nach euren Geschmack – vergnügliche Musik schallt bis auf die Straße heraus. Durch die gelblichen Butzengusscheiben meint ihr sogar eine Tänzerin zu erkennen.

Meinungsbildung:

Die Schenke Mada's Nacht ist eine dieser klassischen aventurischen Heldenszenen: An den Wänden hängen Gemälde, die den typischen Helden im Kampf zeigen (oder, wenn Sie so wollen: Eine Ansammlung etlicher Ihnen bekannter DSA-Abenteurer). Viele Abenteuer warten dort auf neue Aufträge oder lassen es sich einfach bei einem Glas Brandt gut ergehen ... Hier haben Ihre Helden erst einmal Zeit, sich gegenseitig kennenzulernen. Wann Sie den verängstigten Bauern aufsuchen lassen wollen, liegt nun ganz in Ihrem Ermessen als Meister.

Ein Bauer bittet um Hilfe ...

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

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

Meinungsbildung:

Jasper Papieren ist ein Bauer aus einem nahen Weile. Vor einigen Stunden vernahm er Wollgeheul vor der Tür seines Hauses und kurz darauf ein Scharen an seiner Haustür. Aus einem der Fenster beobachtete der Mann eine sonderbare Gestalt vor seinem Haus, im gebückter Haltung, immer wieder *hauende* *Lauter* *ausschallend*. Jasper ließ seine Knechte und seine Familie ins Schutz des Hauses zurück, verbarrikadierte das Gebäude und lief in die nahe Schenke, um Hilfe zu holen. Er ist der festen Überzeugung, daß es sich bei dem nächtlichen Besucher um einen *Wolff* handelt. Wenn die Helden ihm nicht *ansprechen* *schicken*, wird er sich einen Rückzug und sie *seinerseits* um Hilfe bitten.

Allgemeine Informationen:

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

„Bitte, helf mir, edle Leute! Bin der Jasper Papieren vom Hof bei der großen Elch. Is wegen meiner Familie – die sind noch in mein Haus und da hats ein Ungeheuer vor der Tür dawor. Das heuht und knurrt und, ich schwör's bei Mutterchen Perrine, daß es ein unheilig Wesen ist – ein *Wolff* ist's, edle Leute! Und meine Urteile, die Rache sich, und meine Knechte. Un da bin ich schnell hergejagten, raus aus dem Fenster – ach, daß ihr mir helft, edle Leute, eh's zu spät ist und der Herr Botton meine Urteile holt um die Kinder such um meine kleine Götter, die zählt doch erst zwei *Götterläuf*.“

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

Spezielle Informationen:

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

Meinungsbildung:

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

Allgemeine Informationen:

Im Sturmsturm liegt ihr den Weg bis zu Jaspers Gehöft zurück. Der Weg durch die kalte Nachtluft puzt auch die letzten Reste des in der Nacht genossenen Alkohols aus Kopf und Gliedern. „Da sin wir, Perrine, hoffentlich kommt ihr hohen Leute mit zu spät“ kocht Jasper.

Spezielle Informationen:

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



Meisterinformationen:

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

Karukijo, das Wolkskind

Allgemeine Informationen:

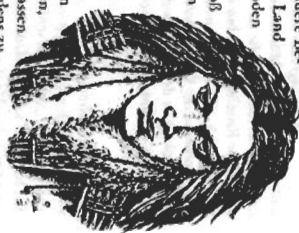
Von irgendwoher erschallt das Heulen eines Wölfes. Und plötzlich stehen sich decine Nackenhaare auf. Hinter dir ist irgend etwas!

Spezielle Informationen:

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

Meisterinformationen:

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



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

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

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

Spezielle Informationen:

Als du versuchst, nach dem Wesen zu schlagen, weicht es dir geschickt aus und entwirrt sich einige Schritte vor dir. Und dann meinst du ein

Wort zu vernehmen, zwar mit einer seltsam rauhen Stimme, aber dennoch in Garetts' Fittig ...

Die halbe verwundete Inne. Doch das Wesen hat einen Moment nicht aufgepaßt, und auch du hast nicht gesehen, daß Jasper sich, mittlerweile mit einer Mäsigabel bewaffnet, von hinten an das Wesen herangeschlichen hat und es nun – da er dich in Gefahr wählt – mit einem lauten Schrei angreift.

Meisterinformationen:

Karukijo ist mehr Wolf als Mensch. Er wird intuitiv herumfährten und den Bauern mit einem lauten Knurren ansprechen. Ob es nun zu einem Kampf kommt oder es Ihnen Helden gelingt, schließlich einzugreifen, müssen wir nun Ihrer Spielergruppe überlassen. Im schlimmsten Fall wird Karukijo möglichst bald versuchen, Jasper, den Bauern, in einen Klammergriff zu nehmen und sich auf diese Art Gehör zu verschaffen. Geben Sie dem Nivese in jedem Fall eine sehr khlige, raube Sprache.

Karukijo									
MU 18	KL 11	IN 15	CH 9	FF 13	GE 15	KK 12			
ST 8	MR 3	LE 47	AE 15	ATPA 12/13	(Speed)				
Haarfarbe:	rot	mit grauen Strähnen		Augenfarbe:	bernstein				

Folgt dem Ruf der Wölfin!

Allgemeine Informationen:

„Ihr helft!“ knurrt das Wesen. „Kalkäinnen heißt Großes Land im Norden, kalt, Gefähr, Angst, lauft! Gesehen in Sternen – euch, Ruf der Wölfin, euch finden hat sie geschickt Wolkskinder – mich. Ist eure Herrn und Teil von uns, ist Wölfin. Kampf! Wie ihr. Helft unser Volk. Folgt Ruf der Wölfin. Helft!“

Spezielle Informationen:

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

Meisterinformationen:

Karukijo hat nur ein Ziel: Die Helden zum baldigen Aufbruch nach Ouvenmas zu bewegen. Folgende Informationen will und muß er ihnen vermitteln:

- Die Wölfin hat vorausgesehen, daß Ihre Helden auserwählt sind, den Nivases (das niveseische Wort für Nivese) zu helfen. (Auf eventuelle Fragen der Helden, wer die Wölfin ist, ist die sinnvolle Antwort, die man Karukijo entlocken kann: „Winterröcher“. Sie als Meister wissen freilich, daß es sich bei der Wölfin um Llonien Schwanenochter handelt. Karukijo hat aber nicht vor, den Helden irgendwelche Erklärungen hierzu zu liefern.)
- Kalkäinnen ist ein weiser Mann seines Volkes, ihn sollen sie aufsuchen.
- Die Helden sollen nach Ouvenmas ziehen und seinem Volk helfen.
- Die Helden sollen sofort aufbrechen, da sie sonst zu spät kommen werden.

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



zu großen Teilen auch nicht verstehen wird. Karukijo spricht zwar flüchtig niveseisch und auch annehmbar nordadisch, aber mit seinem Garetts ist es nun wahrlich nicht weit her. Wenn die Helden ihm aufrichtig versichern, seinem Volk zu helfen, verschwindet der Nivese.

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

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

kennbar um ein Fünnamulett. Es zeigt einen mächtigen Eisbären und ist aus einem weichen, hellen Material (Mammutoon) gefertigt.

Meisterinformationen:

Das Fünnamulett, das Karukijo – genauso wie die anderen Wolkskinder, die sie ausschickte – von Llonien Schwanenochter erhielt, erfüllt zwei Funktionen:

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

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



Der Weg ins Abenteuer ...

Ein Land im Krieg (Meisterinformationen)
Es ist der Monatswechsel von Phex zu Reano 27. Hal (1020 BP), und das Bornland befindet sich in Aufruhr. Gräfin Thiera von Ilmenstein hat ein Heer gegen Uriel von Normant gesammelt, der sich offenbar mit Dämonen verbündet hat. Sie, weiter Meister, wissen endlich, daß er sich Bornland unterworfen hat! Viele Bornjanen haben sich ihr angeschlossen und sind im Talso vorerst zwei Monaten in einem großen Heerzug mit über zweihundert Geschützen genormant gezogen.

Einige der Bornjanen tragen große Schwingen auf dem Rücken – Adlerschwinge waren es, Schwanzschwingen und sogar Drachenschwingen. Die Bornjanen, so erzählt es das Volk, hatten die Schwingen schon lang nicht mehr getragen. Denn sie würden – so erzählt es die Sage – nur im Kampf gegen unbezwingbare Feinde getragen. Vor Urzeiten hatten die Bornjanen, so sagt das Märchen, damit einen bösen Drachen erschlagen. (Diese Geschichte finden Sie im Bornjanenbuch).

Ankunft in Ouvenmas

Meisterinformationen:

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

Allgemeine Informationen:

Nach langer Reise nähert ihr euch endlich Ouvenmas. Trotz des nahenden Frühlings ist es merklich kälter geworden, je mehr ihr gen Osten (oder woher auch immer Ihre Helden kommen) gezogen seid – kein Wunder, daß das Bornland so dünn besiedelt ist, denkt ihr euch und zieht eure leichten Umhänge fester um die Schultern. Außerdem, so überlegt ihr weiter, während ihr eure Reise durch das Bornland Revue passieren laßt, sind diese Bornländer derart überglücklich, daß es der Herrin Heinde das Fuchsen leihen mußte. Überall wird man mit Schutzzeichen empfangen oder verabschiedet, mancherorts sehen gar kleine Hüschen – auf einem Besenstiel gesetzt – vor den eigentlichen Wohnhäusern, in denen die guten Geister des Hauses wohnen sollen. Für alles und jedes scheint es einen Schutzgeist zu geben, und auch die Geschichte von den Reiklern, einem klobolartigen Volk, das im Elernen Schwern wohnen soll und alles sieht, was nicht nert und angestiftet ist, habe ihr nun schon öfter gehört. Euch erscheint es wahrscheinlich, daß das Volk selbst so gehlen versucht, denn es ist bitterarm. Hier im Bornland herrscht Leibeigenschaft, und die Bornjanen, die alligen Herrscher des Landstrichs, fordern hohen Tribut von den Bauern, Städten und Händlern.

Endlich erreicht ihr Ouvenmas. Die von einer Stadtmauer umgebene Ansiedlung soll, so laßt ihr es aus Reisebeschreibungen erzählt, eine Partie des Bornlandes sein – von Basaren hat man euch gerade von großen Märkten, auf denen man die wundersamsten Dinge finden kann. Auch daß die Stadt bunt und fröhlich sei, hat man euch berichtet. Doch der Büttel, der euch vor dem mit dem Stadtwappen ge-

man Das zerbrochene Rad auf S. 739 ff. einem Geschichtsbüchlein in ihrer Rinde. Manne ist unter Umständen bekannt sein.)

Die Schlichte von Och und Erde (benannt nach der Schlichte, in der der Mähe die Schlichte stand) erndet mit einer Niederlage für die Ilmensteiner. Erst wenige Wochen sind vergangen, seit das stark dezimiert Heer der Ilmensteiner durch Ouvenmas zurück geühen sein zog. Das Volk ist im Lager, denn es kommen schreckliche Nachrichten aus den Dörfern östlich von Ouvenmas. Öger sollen im Heer von Uriel mitgezogen sein, finstere Zauberer, sogar Dämonen! Was, wenn die Warzen (so wird Uriel im Bornland wegen seiner warzenübersäten Gesichtes genannt) sich nun zum Herrscher über das ganze Bornland aufschwingen würden? Die Schlichte, bei Och und Erde ist das Hauptthema in der Gegend um Ouvenmas. Gelehrter darüber wird Ihnen Helden der Geschichte Dämonen erzählen können. Und auf ihrer Reise gen Norden werden sie mit dem Stamm der Nivrenen auf einige verstreute Truppenteile Uriels stoßen ...

Ankunft in Ouvenmas

Meisterinformationen:

Die einst blühende Stadt zittert seit dem Tod der Bornjanin Tsaiane von Ouvenmas (vor wenigen Monaten) unter dem strengen Regiment ihres Nachfolgers, Liasew von Urziborn-Ouvenmas. Die Stadt ist ärmlicher als zuvor, die Menschen sind resigniert und verzweifelt. Der Büttel am Tor wird die Helden mürrisch nach ihrem Begleichen fragen, sie nach Wälfen untersuchen und sie einem mühsamen Verhör unterziehen – schließlich herrscht Krieg im Bornland. Doch mit Offenheit und Ehrlichkeit – und noch schneller mit blanker Münze – sollte es den Helden gelingen, das Tor zu passieren.

Spezielle Informationen:

Speziell Ihre Helden die Wache nach Kallikinnen fragen, wird diese sie verwundert anschauen: „Ist das nicht einer von diesen Nivrenen? Der mit dieser Weissagung? Nee, keine Ahnung, wo ihr den finden könnt, bestimmt bei seinen Karren, häh! Aber der Heindepriester ist seit einigen Wochen wieder in der Stadt, der hat's mit den Wölfen schon. Wo ihr ihn findet, weiß ich aber auch nicht.“

Auf der Suche nach Kallikinnen

Spezielle Informationen:

Auf eurem Weg in das Zentrum von Ouvenmas findet ihr nur wenig, das über diese Stadt Gebörnen bestätigt: Ja, die Stadt ist bunt. Die wunderbarsten und barmherzigen, hochglänzigen Holzhäuser sind eine Augenweide – und doch wirken die Menschen eher verzagt und traurig als voller Lebensfreude.

Meisterinformationen:

Im folgenden finden Sie einige kurz angelegte Szenen, die Ihren Helden in Ouvenmas widerfahren könnten. Diese enthalten Infor-

mationen zu dem Krieg im Bornland und auch einige, die Hinweise auf dieses Abenteuer liefern können, sind aber allesamt für das Abenteuer nicht zwingend nötig. Sollten sie es also vorziehen, Ihre Helden auf der Stelle auf ihren Auftraggeber treffen zu lassen, so gehen Sie direkt zum Abschnitt Damiano Tergidion zu Valwet, ehe Sie Ihren Helden die Möglichkeit geben, die Stadt zu erkunden. Sollten Sie vorziehen, eine längere Sequenz des Spieles in Ouvenmas zu verbringen, möchten wir Sie an dieser Stelle auf das Heft Das Land an Born und Wasach verweisen, wo Sie eine Beschreibung von Ouvenmas mit weiteren Spieldetails finden.

Kurzinformation: Ouvenmas verfügt über Tempel der Perinne (Schutzgötter der Stadt), des Phex, der Rondra (der Tempel ist schlecht gepflegt und sehr heruntergekommen), der Trania und der Ta. Außerdem ist hier der Orden der Maribiden (benannt nach Marbo, Tochter des Gores Boron) angesiedelt, die sich um Sterbenden und, da es keine Nonnen in Ouvenmas gibt, auch um geistig Verwirrte kümmern. Ouvenmas hat etwa 1.700 Einwohner. Der Graf selbst wohnt nicht in Ouvenmas, sondern auf seinem Herrschaftssitz im nahegelegenen Ouvenstam.

Mögliche kurze Szenen sind:

— Eine Begegnung mit Elkwine und Oswin, zwei Söldnern, die bei der Schlacht bei Och und Erde im Ta 27 Hal dabei waren. Sie ergötzen sich in epischer Länge über die Schicksalhaftigkeit Uriels und vergleichen ihn mit dem neuen Herrscher über Ouvenmas, der in ihren Augen ein genau so widerlicher Menschenfeind ist. Uriel allerdings habe sich mit den Dämonen eingelassen!

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

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

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

— Eine Begegnung mit Feilja, einem jungen Nivrenen der Sippe der Lielka-Jaana, die ähnlich von der Stadt Ouvenmas lagert. Der junge fürchtet sich, mit den Nivrenen zu ziehen, da er schlimme Träume von seinem eigenen Tod gehabt hat. Er will sich nun in Ouvenmas verstecken, um nicht mit der Sippe gen Norden zu ziehen, spricht aber kaum Gerecht und ist in der Stadt völlig verloren. (Der junge hat wirklich Geschichte – oder, um es regelrecht auszusprechen, einen hohen Prophezeien-Wert – und tatsächlich seinen eigenen Tod vorausgesehen. Ob die Helden ihn später mitnehmen oder nicht, wird sich zeigen. Ob Sie den Helden dann ermöglichen, die von dem Jungen beschriebene Szene wiederzuerkennen und ihn zu retten, bleibt Ihnen als Meister freigestellt.)

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

Ein Schrei in der Nacht

Meisterinformationen:

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

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

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

Meisterinformationen:

Wenn einer Ihrer Helden das Nivrenische mächtig ist, wernt er auch, was die junge schreit. Menschenfresser! Sie kommen! Tod! Tod! Erheben sich Brenne! Brenne! Freut! Kaltes Metall! Tod! ... Kommt, meine Kinder ... Blut, Blut ... Hahahaha ...

Die Stimme gehört Valen, einem Jungen der Lielka-Jaana. Der elf Götterreihe zählende Nivrenen geriet vor Wochen bei einem Streifzug durch die Wälder bei Quelldunkel unbeabsichtigt zwischen die Schattenschreien Uriels von Normant bei der Schlacht von Och und Erde. Die Himmelswölfe waren mit ihm und der junge kam mit dem Leben davon, doch wurde er bei den Erdhaisern wahnsinnig. Die Nivrenen werden bald in ihr Sommerlager aufbrechen. Ein Wahnsinniger ist für sie Ballast und würde, da die Schamannen ihn auch mit viel Mühen nicht heilen können, von dem Stamm zurückgelassen werden wie ein krankes Tier. Damiano Tergidion zu Valwet jedoch konnte die Nivrenen überreden, den Jungen in die Obhut der Maribiden zu geben. Nun ist er auf dem Weg zu ihrem Kloster, um den Jungen dort abzugeben. Doch Valen fürchtet sich in den engen Gassen der Stadt und hat sich logischerweise versucht zu fliehen.

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden den Jungen aufhalten wollen, schlägt er wild schrei-





end um sich und wird unter allen Umständen versuchen, sich loszu-
reißen.

Allgemeine Informationen:

Nun bringt auch die zweite Gestalt um die Ecke. Es handelt sich um
einen hochgewachsenen, schlanken Mann mit wohnwunderschönem
Haar, gekleidet in der Tracht der Heindepriester. Als er euch erblickt,
ruft er euch in Gerecht zu: „Halte den Jungen fest! Schnell!“

Spezielle Informationen:

Mit vereinten Kräften solltet ihr es gelingen, den Jungen festzuhalten. Wenn
der Heinde-Geweihte die Heiden erreicht hat, nimmt er ihnen den
Platz ab und redet in der fremden Sprache beruhigend auf ihn ein.
Plötzlich hört das Kind auf zu schreien, wirft sich in die Arme des
Priesters und beginnt statt dessen, herzlich zu weinen...

Meisterinformationen:

Nivensisch sprechende Heiden hören Damiano beruhigende Worte
wie: „Es wird wieder gut, mein Kleiner, habe keine Ängste“ etc. sa-
gen.

Damiano Tergidion zu Valavet

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

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

Meisterinformationen:

Nun wenden die Heiden Damiano hoffentlich einige Fragen stellen:
Was mit dem Jungen geschehen ist, ob er Kalkinonen kennt, oder
ähnliches. Wenn nicht, wird Damiano früher oder später von selbst
zu erzählen beginnen und ihren Heiden von dem Schicksal des jun-
gen berichten. Wenn die Heiden ihn nach Kalkinonen fragen – oder
ihm sogar von der Begegnung mit Karukio erzählen – musert er
sie einige Zeit schweigend, ehe er nickt und murmelt: „Ihr seid also
die Gearden...“ Er verspricht, den Heiden all ihre Fragen zu be-
antworten, und auch, sie zu Kalkinonen zu führen, bittet sie aber,
ihn und Valen zuerst in das Kloster der Marbidien zu begleiten, um
den Jungen dort abzugeben.

Marbio hilft – Im Kloster der Marbidien

Allgemeine Informationen:

Das Marbidienkloster ist von einer hohen Mauer umgeben und liegt
etwas abseits der anderen Häuser. Damiano verlangt eine neben dem
schweren Holztürschloß. Deren tiefer, dunkler Klang weit-
hin zu hören ist. In die Verzierung des hölzernen Türschloßes ist, außer Kunst-
voll, die Gestalt einer in weite Gewänder gehüllten Frau eingraviert.
Der gültige, versenkende und wissende Blick der Frau scheint bis in
euer Innerstes vorzudringen, und in euch breitet sich eine wohlwun-
de Ruhe aus. Die Frauengestalt hält das zerbrochene Rad, Zeichen Borsoms,
in Händen.

Nach einiger Zeit vernehmen ihr langsam Schritte auf Kies, dann das
Klimpern eines Schlüsselschlüssels und das Öffnen etlicher Schlösser.
Als das Türschloß aufschwingt, steht euch ein Mann gegenüber, der in
der Robe des Borsoms gekleidet ist. Auf der Höhe des Halses ist mit
silbernen Fäden das Abbild eines Angedachten Raben eingewirkt. Er nickt
euch freundlich zu und tritt einen Schritt zur Seite, damit ihr das Tür-
schloß passieren könnt. Hinter euch stehen sich wieder etliche Schlüssel in
verschidenden Schloßern. Dann wendet sich der Mann genau euch
zu und führt euch schweigend durch einen wohlflughen Gang auf
ein großes, zwischengeschaltetes Gebäude zu, in dem nur wenige Fenster er-
leuchtet sind. Er führt euch durch lange, dunkle Gänge in einen lang
eingestrichen Raum mit einem großen Tisch, einigen Stühlen und
einer Pritsche an der Wand. Hier sitzt eine weitere Marbidin, in eine
Stichkerze vertieft, die kurz aufleuchtet, als ihr den Raum betretet.

Spezielle Informationen:

Damiano scheint den Marbidien zu kennen. Er steht euch als Freund
vor und berichtet dem Ordensbruder dann in kurzen Worten, was es
mit dem Jungen auf sich hat, und trägt seine Bitte vor. Der Marbidie
hört ihm aufmerksam zu und blinzelt euch dann, kurz zu, warren, wäh-
rend er den Jungen mit Damiano zusammen in seine Kammer führt.

Allgemeine Informationen:

Als Damiano und der Ordensbruder verschwinden sind, blickt die Frau
erneut von ihrer Arbeit auf und betrachtet euch interessiert und auf-
merksam. Der forschende Blick ihrer dunklen Augen erinnert euch an
das Schweißwerk am Eingangsportal, und euch läuft ein sanftes Krab-
beln durch den ganzen Körper.

Meisterinformationen:

Schildern Sie die folgende Szene nur dem Heiden ein, dem hoch-
sten Propheten-Wort. Sollte niemand Ihrer Heiden einen solchen
besitzen, nehmen Sie die Charakter mit der höchsten Intuition.

Spezielle Informationen:

(nur für den einen, von ihnen ausgewählten Hei-
den wahrzunehmen):
Mit einem Mal verändert sich der Gesichtsausdruck der Marbidin. Ihre
Augen sind nun schreckengeweitet wie die des kleinen Jungen, dem
Ihr gerade auf der nächtlichen Straße begegnet seid. Sie greift nach
ihre Hand und flüstert mit zitternder Stimme: „Nähe Borsoms aus Euch
sein! Nöge der, der am Ende des Weges steht. Auch das Gauen der
letzten Wochen vergessen machen und Eure Seelen heilen...“

Meisterinformationen:

Wenn ihr Heide sich fragend an die anderen Spieler wendet, haben
diese nichts bemerkt – der Heide hat soeben einen kurzen Blick in
seine eigene Zukunft geworfen. Dann nachdem die Heiden in eini-
gen Wochen aus dem Reich des Borsoms geflohen und nach
Ouvemmas zurückgekehrt sind, werden sie wieder in das Marbidien-
kloster zurückkehren – einwende, um selbst Hilfe zu finden, oder,
um eventuell gestreut, doch in den Fängen des Borsoms wahr-
scheinlich geworden. Nivens gleichfalls in die Obhut des Ordens zu ge-
hen. Dann wird ihnen dieselbe Ordensschwester gegenüberstehen,
und sie wird die gleichen Worte sprechen, die ihr Heide soeben in
eurer Vision vernahm. Doch das Rätsel dieses Geschehes wird sich
ihren Heiden erst später offenbaren.

Spezielle Informationen:

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

kurze Zeit eingesnickt. Verwundert müsstet ihr euch ein letztes Mal,
schlägt ein Borsomrad und wendet sich dann wieder ihrer Arbeit zu.

Meisterinformationen:

Die Marbidin hat in dem Visione ihrer Heidegruppe für kurze
Zeit einen völlig veränderten Menschen gesehen, kann diese Visi-
on jedoch gleichfalls nicht zuordnen. Wenn ihr Heide der Frau von
ihrer Vision berichtet, wird sie ihm mit sanfter Stimme sagen: „Der
Heide wacht über die Lebenden und die Toten. Unser Werden und
Vergehen liegt in seinen Händen. Dort ist es sicher. Alles wird sich
wissen. Alles wird sich finden. Alles hat seinen Sinn, der sich ferner
oder später offenbaren wird. Fürchtet euch nicht.“

Allgemeine Informationen:

Nur darauf führt Damiano allein zurück, und die verläßt das Marbi-
dienkloster.

Im Neuen?

Allgemeine Informationen:

Als ihr euch wieder auf den nachdunklen Straßen von Ouvemmas be-
findet, spürt Damiano erleichtert auf: „Noch einmal! Danke für Eure
Hilfe – jetzt und in naher Zukunft. Doch jetzt will ich mein verspro-
chen erfüllen und all Eure Fragen beantworten, soweit ich es vermö-
gen kann, ich habe Euch auf ein Glas Wein in den Neuen ein. Bei
einem guten Wein läßt es sich besser reden.“

Im Neuen – einer gediegenen Wirtschaft der reifensten Art – führt
euch der Heinde-Geweihte an einen der Tische, gibt die Bestellung
auf und zieht euch dann aufnehmend an: „Nun fragt, werde Freunde!“

Meisterinformationen:

Nutzen Sie Damiano, um den Heiden, denen Nivens und ihr Un-
feld suspekt oder wenig göttiggestellt erschienen, ihre Skrupel zu
nehmen. Natur-Charaktere, Thorwahrer oder Hosen werden Sie ge-
wiß auch so dazu bewegen können, den Nivens beizubringen und
an ein Zeichen der Himmelswölle zu glauben. Der Zwölfgötter-Ge-
weihen, Alligen oder Weidmännern dürfte das schwieriger werden.
Hier kann Damiano Überzeugungsarbeit leisten und es auch diesen
Heiden ermöglichen, sich motiviert und guten Gewissens auf ihre
Aufgabe einzulassen. Damiano ist ein studierter und weiserer
Mann und kennt sich auch mit Glauben und Lebensauffassung an-
derer Völker und Kulturen aus – so viel er sich auch mit einem
Täufelnden, Nord- oder Rur-Groß-Glaubigen auf einen Disput ein-
lassen und auch hier mit einem erstaunlichen Wissen ausweisen
kann. Lassen Sie solchen Heiden dennoch das Erfolgsgeheimnis,
daß Damiano mitnichten allzu weiß und auch hin und wieder mit
großem Interesse nachfragt. Dem fremden Kulturen gilt sein For-
schungsinteresse, aber am besten kennt er sich mit den Nivens aus.)
Freilich kennt Damianos Offenheit allem Fremden gegenüber auch
Grenzen. In letzter Konsequenz ist und bleibt er bei aller Toleranz

etwa Heinde-Geweihte und somit ein zwölfgötterglaubiger Mensch.

Spezielle Informationen:

Folgendes wird Damiano den Heiden mitteilen:
„Ihr, die sind wohl aus der Welt der Nivens zu helfen. Ihr hat lange
deren Kultur und den Glauben an die Himmelswölle studiert, und für
die Völker des Nordens schenken die Himmelswölle einen Einfluß und
eingestrichene Handlungswölle zu besitzen. (Über die Handlung
hohen Schwannens ist in eine Wölle weiß Damiano nicht.)
— Kalkinonen hat eine Vision gegeben. Diese Vision liegt nunmehr zwei
Jahre zurück. Damiano selbst nimmt die Warnung des Schwannens sehr
ernst, weiß aber auch, daß kaum ein anderer der 'zünftigen' Hei-
der den Worten des Schwannens besondere Bedeutung zuwende.
Damianos Ansicht nach kann sich etwas Schreckliches über Abenteuer
zusammen über diesen Himmelswölle es so viel als möglich herauszu-
finden gibt. Sein Anliegen ist es, daß die Heiden bei ihrem Weg mit
den Nivens Augen und Ohren offen halten und alle Informationen
sammeln, deren sie habhaft werden können. Diese sollen sie ihm bei
ihrer Rückkehr mitteilen, um so den Feind besser einschätzen und so-
mit besser bekämpfen zu können.“

Meisterinformationen:

Sollten Ihr Heiden Damiano – aufgrund von Vorwissen aus vorheri-
gen Abenteuern – explizit auf Borsomrad anspielen, so möchtet er
dieses Dinge in jedem Fall an ersten untersuchen. Ob besprochen
Damiano weiß um die Rückkehr des Borsomrad, die Gezeich-
neta, und auch, daß sich ein Heide unter Brin und dem Schwere der
Schwere zusammengefallen hat. Er wird den Heiden aber deut-
lich machen, daß ihnen eine andere Aufgabe vorbestimmt ist und
daß es vor allem auch wichtig ist, so viel wie irgend möglich über
den Feind herauszubekommen. Er gibt kaum Informationen über
seine Pläne, und Damiano vermutet (tatsächlich) die Wissensge-
gen Kalkinonen mit diesen Plänen zusammenhängen. Für die kom-
menden Schichten werden sich genügend Streiter finden. Aber nur
wenige sind bereit, auf die Warnung eines Nivens zu hören. Sie
sind dazu ausgewählt, den Nivens zu helfen und so möglichst vie-
le Informationen über den Feind und seine Machte einzubringen. Dem
das Hinterland, in dem Borsomrad seine Truppen sammelt, sei über-
haupt nicht erkennbar, wenn alle Welt sich auf die Schlichen kon-
zentrieren würde.

Auch über die Schlichter der Götter und Erde kann er ihnen detailtie-
re Informationen geben, einschließlich über die Heiligen Wesen (wie
jenes, das ihren Heiden bereits begegnet ist) und über alles und die-
ses, das Kultur und Wissen der Nivens betrifft – schließlich ist dies
sein spezielles Forschungsfeld.
Genauere Ausführungen zu dem Auftrag der Heiden und dem Pro-
blem der Nivens möchte er gerne am morgigen Tag gemeinsam
mit Kalkinonen besprechen. Er wird ihnen in dieser Nacht die Über-
nachtung im Neuen bezahlen und morgen gemeinsam mit ihnen
aufbrechen.

Zu den Nivens

Allgemeine Informationen:

Nach dem Frühlingsbruch ihr gemeinsam mit Damiano auf Grenzpaß
blickt ihr den heutigen Tag entgegen. Was man wohl genau von euch
erwartet? Und was es wohl mit dieser Prophezeiung auf sich hat? Als
ihr euch, daran in Gedanken versunken, über schmale Pfade in Rich-





eines riesenhaften Lagers aus Zelten. Zwischen den Tieren her rennen unzählige kleine, dahinige Hunde und kleine, in Felle gebildete, rot-haarige Menschen. Sie halten offenbar die unglücklich große Herde zusammen und treiben immer wieder allzu vorwitzige Tiere zu den anderen zurück.

Spezielle Informationen:

Selbst dem im Reichen Kundigen unter den Helden wird es schwer fallen, die Zahl der Tiere zu schätzen – es müssen Tausende sein. Und das müssen sie sein, die riesigen Karuhenden, mit denen die Nivesenstämme ziehen – und die kleinen rothaarigen Menschen sind demnach gemäß Nivesen.

Meisterinformationen:

Bei diesem Nivesenstamm handelt es sich um den Stamm der Licksa-Leddü, dessen oberster Schamane Kailikinnen ist, dem die Helden bald begegnen werden. Der Stamm der Licksa-Jaana lagert östlich in einiger Entfernung von Ouerenna, und die Helden werden erst später zu ihm stoßen.

Allgemeine Informationen:

Ihr sucht euch euren Weg durch über tausend blühende und bellende Karne. Vor euch liegt schließlich, in einem weitläufigen, flach abfallenden Tal, das Lager der Licksa-Leddü. Es mögen Hunderte von kleinen Juren sein, aus denen sich der Rauch weißer Feuerkäse und zwischen denen sich die Stämme angeordnet in ihrer täglichen Arbeit bewegen. Hier brennen einige Lager ihre Waffen und Werkzeuge aus, dort ziehen einige Frauen fäulnis-schwarz mit ihren Kindern und der Wäsche zum Fluß. An anderer Stelle begegnen euch mehrere Hirten, die glücklich, mit hochroten Köpfen, ein neugeborenes, erzümt blühendes Kälbchen zu einem kleinen Stall tragen.

Mitten in diesen vielstimmigen Gemurmel aus artreinem Lagerlebens versucht euch Damiano zum Zelt Kailikinnens zu führen, vorbei an bellenden Steppenhunden, bellspielenden, kreischenden Kindern und singenden, alten Frauen. Vor dem imposanten Zelt des Schammans angekommen, das mitten im Lager, unweit des Zeltes des Hauptlagers, steht, wie euch Damiano erklärt hat, wendet sich der Gewichte abermals an zwei Nivesen.

Der Weg zu Kailikinnen

Allgemeine Informationen:

Als die beiden wohlgelesenen nivesischen Jäger den Namen Kailikinnen hören, führen sie euch lächelnd vom Zelt des Schammans fort, zu dem euch Damiano geführt hatte. Ihr laßt die beeindruckende, aus weißen Karleider gefletzte Jure mit dem mehr als drei Schritt hohen und über und über verzerrten Totem hinter euch. Die beiden gehen euch zu einer kleineren Jure am Rand des Lagers der Raikwölfe (denen das ist die gärische Bedeutung von Licksa-Leddü). Aus der Spitze der unscheinbaren Jure steigt lorchend eine breite Rauchstöße auf.

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

Spezielle Informationen:

Den Helden bleibt wohl keine Wahl, denn man klärt sie weiter auf, daß der Besuch der Schwitzbäder viele Stunden dauern kann und die beiden Jäger den Oberschamannen sicher nicht bei seinem Schwitzbad sitzen werden. Der einzige Weg heißt also: Hinins ins Vergnügen! Die Nivesen reichen jedem Gruppenmitglied, bevor es das Zelt betritt, ein großes Stück Stoff. (Dies ist weniger dafür gedacht, seine Scham zu bedecken, sondern vielmehr, um sich den Schweiß abzuwischen, wie die Helden aber noch feststellen werden.) Wäffen und Ausrüstung der Spielercharaktere werden ihre beiden Führer natürlich im Auge behalten.

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

Mit Kailikinnen in der Schwitzjüre

Allgemeine Informationen:

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

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

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

Schweigend laßt ihr euch auf die nassen Felle nieder, und bevor ihr das Wort ergreifen könnt, erhebt sich einer der Nivesen und schüttert aus einer Flasche eine weißliche Flüssigkeit in die Flamme. Sofort verstärkt sich mit einem Zeichen der Qualm, die Luft wird nun benommen untrüglich heiß, und ein anderer Geruch überdeckt plötzlich die Ausatmungen – Alkohol.

Spezielle Informationen:

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

Von Zeit zu Zeit schüttert einer der Alten eine gute Portion Käsmi in die Flamme des Feuers; ein hochprozentiger Aufguß, der den Helden, die keinen Alkohol vertragen, recht schnell zu Kopf steigt. Die offensichtlich alkoholisierten, kreisende Flasche, aus der jeder mindestens einen Schluck bei jeder Runde nehmen muß, tut dabei ihr übriges. Es ist ein Spaß der Nivesen, zu sehen, wieviel die blauen Fremden vertragen können. Vorlesen Sie ruhig einige Zeichen-Pröben von ihren Spielen. Niemand kann sich dabei tun!

den, die keinen Alkohol vertragen, recht schnell zu Kopf steigt. Die offensichtlich alkoholisierten, kreisende Flasche, aus der jeder mindestens einen Schluck bei jeder Runde nehmen muß, tut dabei ihr übriges. Es ist ein Spaß der Nivesen, zu sehen, wieviel die blauen Fremden vertragen können. Vorlesen Sie ruhig einige Zeichen-Pröben von ihren Spielen. Niemand kann sich dabei tun!

Für gewisse Beobachter (Stammesälteste Probe 4+) ist unsicher zu erkennen, warum der große Kailik seine Koppbedeckung selbst an diesem Ort trägt. Kailikinnen ist anscheinend etwas eitel, denn obwohl reich und links unter der bestickten Mütze lange, strahlige, weiße Haare herabhängen, hat der Schamane offensichtlich eine Sturmglatze.

Meisterinformationen:

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

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

Nehmen Sie sich mit dem Einstieg in diese Szene Zeit. Tun Sie so, als wisse Kailikinnen gar nicht, warum die Helden zu ihm gekommen sind. Fordern Sie die Spieler in aller Ruhe vor dem versammelten „Ablenränge“ der Licksa-Leddü auf, ihre Reisegeheimnisse und Heldennaturen berichten. Und obwohl auf ihre Reisegeheimnisse und Heldennaturen berichten. Und obwohl mit Sicherheit jeder der anwesenden Nivesen von seinem Hintergrund und seinen spielerischen Werten her ein mächtiger Spieler, besserer Jäger oder begnadeter Mediziner ist als jede der Spielerfiguren, zeigen Sie den Helden, daß man diese erst nimmt, wenn Sie sie als Meister der Helden an. Stellen Sie die alten Stammesmitglieder der Licksa-Leddü als herzenhafte, offene Männer dar, die die Nivesen bei imposanten Erzählungen der Spieler beifällig nicken oder aus vollem Herzen lachen und in die Hände klatschen. Da merkt der in ganz Aventuren berühmte Oberschamane natürlich keine Ausnahme. Schildern Sie einige gesellig-geruhende Stunden, und lassen Sie zu überflüssige Spieler einfaßlich liegen.

Direkte Anfragen bezüglich Abenteuer oder Aufträge werden einfach wohlgesonnen ignoriert. (Abenteuer? Aah! Oh, du erzählst von deinem Abenteuer, Mann mit roten Haaren?) Bevor die Stimmung aufgedrückt der zu häufigen Käsmi-Außergänge jedoch lächelnd wirken kann, beginnt Kailikinnen mit seiner Erzählung, die wir Ihnen im nächsten Abschnitt darlegen wollen. Damiano hält sich während der ganzen Unterredung zurück und spricht nur, wenn die Helden oder Kailikinnen ihn direkt ansprechen.



Der Auftrag

Allgemeine Informationen:

„Nun“, sagt Kailikinnen mit aufrechter Aufmerksamkeit, in fließendem Garchil und mit einer Stimme wie ununterbrochenem Regen, „da habt ihr ja schon einiges in euren jungen Leben erlebt und viel Gutes dabei bewirkt. So haben die Himmelswölfe gut daran getan, euch zu erwählen, den Völkern des Nordens auf ihrem Weg in eine ungewisse Zukunft zur Seite zu stehen. Hört nun, was ich euch zu erzählen habe über die Dinge, die wir fürchten und doch nicht hat besorgen können. Zwei Sommer sind nun vergangen, seit die Himmelswölfe mit eurer Vision sandten. Polydenmalen war das Gesicht beschaffen, das die Wölfe mich schauen ließen.“

Und Kailikinnen erhebt seine Stimme, als er nun die Worte der Prophetie spricht. Und während ihr der nun erstaunlich tiefen Stimme lauscht, scheinen sich die Nebel in der Schwitzbütte zu verdichten, und Bilder entstehen vor euren Augen und begreifen die Worte des Schammans – Bilder des Schreckens ...



So spricht Kailikinnen, dem so flüstern er die Wölfe.

Ja, und so singen er ihr Alben.“ Kailikinnen macht eine kleine Pause, um seine Worte wirken zu lassen, ehe er, ein wenig müde, fortfährt:

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

Doch die Himmelswölfe sandten mir noch eine zweite Vision. Wieder scheinen sich die Nebel zu verdichten, und die Stimme des alten Kailikinnen hallt plötzlich laut und eindringend durch den kleinen, nizeserfüllten Raum:

„Doch wenn die Not am größten ist, werden die Wölfe ihren Kindern zur Seite stehen. Und die Wölfe sind die Kinder der waldgeliebten Garchil. Und wenn die Not am größten ist, werden die Wölfe ihren Kindern zur Seite stehen. Und die Wölfe sind die Kinder der waldgeliebten Garchil. Und wenn die Not am größten ist, werden die Wölfe ihren Kindern zur Seite stehen.“



sich erheben und keine Ruhe finden, die der Fessel gesteht. Die Götzen
Dress werden durchstoßen, und aus sich weiter zwischen den dunklen
Abgründen, und nicht mehr zurückkehren. Viel werden sterben, die am
Ende zusammenfinden, was zusammengehört. So spricht Kalliklaimen, denn
so finden er die Wolfe, und so singen er die Thoren."

Die Bilder, welche die Worte Kalliklaimens begleiteten, lassen euch vor
Ehrfurcht erschauern. Ihr seht euch selbst, wie aus großer Ferne, in
dem Nebel der Hölle. Eure Gesichter sind ausgehöhlt und von Er-
schöpfung geschwächt. Einer von euch hält einen Dolch in Händen.

Über die Nivsen – Eine kurze Einführung für den Meister

Versuchen Sie von Anfang an, ein möglichst stimmungsvolles Bild
der Nivsen zu erschaffen. Sie haben hier die einzige Möglich-
keit, den Helden eine ihnen völlig fremde Kultur nahezubringen,
die diesen nicht fälschlich gegnübersteht.

Ein Spieler-Nivse mit seinem deutlichen Wissensvorsprung vor den
Jahais eignet sich an dieser Stelle natürlich hervorragend als "Do-
metischer" und Lehrer ...

Erziehendes Wissen zu den Nivsen finden Sie im Band Raub-
Land im hohen Norden auf den Seiten 29 bis 33.

Die Leska-Jaäma

Der Stamm der Leska-Jaäma, der wohl kleinste Nivsenstamm
Avenurims, besteht aus drei Sippen von etwa 100 Männern, Fra-
uen und Kindern und je Sippe etwa 200 Karanen. Wir haben im An-
hang einige der herausstechenden Charaktere der Sippe Ninaljoks
beschrieben. Sie sollten diese wenn möglich jetzt lesen, damit Sie im
weiteren wissen, auf welcher der Nivsen wir uns beziehen. Es bleibt
Ihnen als Meister natürlich unbenommen, diesen Personen weitere
hinzuaddieren oder andere zu streichen. Die Helden werden es nach
ihrer Rückkehr aus der Apirnamwelt des Morcanas sowieso nur noch
mit einer sehr dezidierten Sippe zu tun haben. Nur etwa 30 Nivsen
werden diese Welt bei klarem Verstand überleben. Die Beschrie-
ben sollten darunter sein, obwohl natürlich auch der Tod eines lieb-
gewonnenen Freundes der Helden an der richtigen Stelle zur Spiel-
stimmung beitragen kann.

Legen Sie Ihren nivistischen Meisterpersonen immer wieder nivisten-
typische Worte in den Mund, die diese den fragenden Helden ge-
nau auch in radierbreitendem Gerede! – zu erklären suchen. Wir kön-
nen Ihnen aus Platzgründen hierzu leider nur stichpunktartig einige
Verhaltensweisen und Denkmuster an die Hand geben, die für
Nivsen typisch sind und Ihnen als Meister das Darstellen einer frem-
den Kultur erleichtern sollten.

Die Himmelswölfe und der Glaube der Nivsen

Die Götter des nivistischen Glaubens sind die Himmelswölfe, die Ih-
nen kurz mit Namen und Bedeutung vorgestellt werden sollen.

Gorfang: Ruckelblöter, wird sehr selten angerufen, verkörpert Herr-
schaft und Rache

Gripzel: Frau Gorfangs, gute Seele des Ruckels, Fruchtbarkeit
Ruckelwelt; deren Sohn, sehr schlau, will Gorfang stützen, Gewitter
(Zeichen für Sturz)

Reglamm: geschickter Jäger, Jagdglück

Fingrim: eislautes Herz, befehlt den Winter, wird nicht angerufen

Amgrim: Frühling, Leben

Leiger: Gorfangs Liebling, Mitleid zwischen Mensch und Wolf, die
Milde

Rangild und Ruar: die ewig Lebenden

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

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

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

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

Tongar: Schönheit & Anmut
Rangil: Sonneneiche

Die Nivsen verbrennen ihre Toten. Der Rauch trägt den Geist des
Verstorbenen zur Ewigjahren Ebene, die jenseits des Himmels-
gewölbes liegt, das wiederum am Himmelsturm angehängt ist.

Die Nivsen erkennen auch Frau und ihren als Götter an. Die mei-
sten des Stammes der Leska-Jaäma kennen auch den Glauben an
die Zwölfgötter – schließlich ist ein Heisende-Gewitter ein ganzes
Jahr mit ihnen gezogen und hat ihnen das Wesen der Zwölfgötter
nahgebracht.

Wenn ihre Helden mit einem der älteren oder gebildeteren Nivsen
(wie Niskaja oder Jeno) einen Glaubensspott führen wollen, wer-
den sie feststellen, daß zumindest diese Nivsen die Existenz der
Zwölfgötter keineswegs in Frage stellen. Nur sind sie, die Nivsen,
eben doch das Volk der Himmelswölfe. Diese sorgen für die und de-
ren Wirken erleben sie unmittelbar. Die Helden gehören nicht zum
Volk der Himmelswölfe, und es gibt selten Menschen, die nicht zu
den Wölfen gehören, die sie je hofen können, auf die Ewigjahren
Ebene zu gelangen. (Dannino bildet hier vielleicht eine Ausnahme,
aber selbst bei ihm ist man sich nicht sicher.) Aus dem Mund der
Nivsen klingen diese Worte miteinander eingebildet – sie sind in ih-
ren Augen wahrnehmbar eine Tatsache.

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

Wesenszüge

Nivsen sind allem neuen gegenüber stets aufgeschlossen und aus-
gesprochen gastfreundlich. Sie sind geduldige Zuhörer, die ihr Ge-
genüber nie unterbrechen oder verstopfen würden und es immer ernst
nehmen. In ihrem ruhigen, immer gleichen Leben haben sie vor al-
lem eines gelernt: das Bewahren der inneren Ruhe.

Es mögen die empörendsten Dinge geschehen, es wird eine wirklich
lange Zeit brauchen, bis Sie einen Nivsen in Mut ausbrechen sehen
– doch wenn dies geschieht, dann werden Sie winzeln, diese Wut
nie provoziert zu haben. Denn dann bricht das wölfische Erbe durch.
Nied oder das Streben nach materiellen Gütern ist den Nivsen fremd.
Sie leben – gleich den Wölfen – im Hier und Jetzt, sind Jäger und
eins mit der Natur, in der sie leben.

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

Die Nivsen haben eine sehr enge Bindung an ihre Karane. Es muß
deutlich hervorgehoben werden, daß die Nivsen mit den Karanen
ziehen – ihr Leben also voll und ganz dem Rhythmus der Tiere an-
passen – und nicht umgekehrt.

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



Metainformationen:

Wenn die Helden dem Alten von den Bildern berichten, die seine
Weise begleitet haben, nicht er bedächtig. So seid ihr die Richtigen,
und die Prophezeiungen werden sich dann auch erfüllen."

Kalliklaimen und Dannino werden den Helden noch Zeit lassen,
um Fragen zu stellen und diese – soweit als möglich – beantworten.
Daneben werden ihre Fetten gemeinsam mit Dannino die Schwitz-
hütte verlassen – und das Bad in dem eiskalten Zuber zu schätzen
wissen, der unweit der Hütte steht.

Metainformationen:

Wenn die Helden dem Alten von den Bildern berichten, die seine
Weise begleitet haben, nicht er bedächtig. So seid ihr die Richtigen,
und die Prophezeiungen werden sich dann auch erfüllen."

Kalliklaimen und Dannino werden den Helden noch Zeit lassen,
um Fragen zu stellen und diese – soweit als möglich – beantworten.
Daneben werden ihre Fetten gemeinsam mit Dannino die Schwitz-
hütte verlassen – und das Bad in dem eiskalten Zuber zu schätzen
wissen, der unweit der Hütte steht.

Kalliklaimen und Dannino werden den Helden noch Zeit lassen,
um Fragen zu stellen und diese – soweit als möglich – beantworten.
Daneben werden ihre Fetten gemeinsam mit Dannino die Schwitz-
hütte verlassen – und das Bad in dem eiskalten Zuber zu schätzen
wissen, der unweit der Hütte steht.

Kalliklaimen und Dannino werden den Helden noch Zeit lassen,
um Fragen zu stellen und diese – soweit als möglich – beantworten.
Daneben werden ihre Fetten gemeinsam mit Dannino die Schwitz-
hütte verlassen – und das Bad in dem eiskalten Zuber zu schätzen
wissen, der unweit der Hütte steht.

Kalliklaimen und Dannino werden den Helden noch Zeit lassen,
um Fragen zu stellen und diese – soweit als möglich – beantworten.
Daneben werden ihre Fetten gemeinsam mit Dannino die Schwitz-
hütte verlassen – und das Bad in dem eiskalten Zuber zu schätzen
wissen, der unweit der Hütte steht.

Kalliklaimen und Dannino werden den Helden noch Zeit lassen,
um Fragen zu stellen und diese – soweit als möglich – beantworten.
Daneben werden ihre Fetten gemeinsam mit Dannino die Schwitz-
hütte verlassen – und das Bad in dem eiskalten Zuber zu schätzen
wissen, der unweit der Hütte steht.

Kalliklaimen und Dannino werden den Helden noch Zeit lassen,
um Fragen zu stellen und diese – soweit als möglich – beantworten.
Daneben werden ihre Fetten gemeinsam mit Dannino die Schwitz-
hütte verlassen – und das Bad in dem eiskalten Zuber zu schätzen
wissen, der unweit der Hütte steht.

Kalliklaimen und Dannino werden den Helden noch Zeit lassen,
um Fragen zu stellen und diese – soweit als möglich – beantworten.
Daneben werden ihre Fetten gemeinsam mit Dannino die Schwitz-
hütte verlassen – und das Bad in dem eiskalten Zuber zu schätzen
wissen, der unweit der Hütte steht.

gesehen, wird es euch leichter fallen, schnell und heimlich zu agieren,
wenn es nötig ist.

Metainformationen:

Versuchen Sie in jedem Fall, ihre Spieler – auch Magier und Gewelt-
te – dazu zu überreden, ihre Kleidung gegen die der Nivsen zu
tauschen; es wird den Helden später den Ausbruch aus dem Tal der
Fetters ungemein erleichtern. Auch Dannino ist in seiner Zeit mit
den Nivsen in ihrer Kleidung gewohnt. An dieser Stelle ist anzumer-
ken, daß z.B. das Tragen eines Kettenhemdes unter einem nivi-
stischen Mantel nicht möglich ist, beachten Sie auch die Reglan-
gen für Kälteschutz. (Raubes Land im hohen Norden, S. 38f).

Der Stamm der Leska-Jaäma

Allgemeine Informationen:

Noch vor der Morgendämmerung des nächsten Tages berecht ihr mit
Dannino zum Lager der Leska-Jaäma nordöstlich von Owerimas auf
der Felskuppe. Dort erwarten euch, daß die Sippen nicht gleich-
zeitig aufbrechen und auch auf unterschiedlichen Routen gen Norden
ziehen. Die Sippe Ninaljoks und Nikalias sei noch nicht aufgebo-
den. Als Dannino euch den beiden vorstellt, findet ihr die Aufbruchs-
gruppe der Heisende-Gewitter bestätigt. Es handelt sich um überaus
freundliche Menschen, die euch mit großer Herzlichkeit und als Freun-
de der Kalliklaimens empfangen und aufnehmen. Ehe sich Dannino von
euch verabschiedet, habt ihr nun in den letzten noch verbleibenden Zeilen
Gelegenheit, euch umzuzeigen.



Uund ... Los! Mit den Nivesen gen Norden

Allgemeine Informationen:

Endlich kann es losgehen! Das Lager ist zusammengepackt, einige zahme Karren sind beladen, genauso wie die Traggestelle auf den Rücken der meisten Nivesenmänner und -frauen, und die Sippe setzt sich in Bewegung. Noch nie seid ihr mit so vielen Lebewesen gezogen! Ihr könnt weder Anfang noch Ende eures Zuges erkennen – und das ist nur eine Sippe, verschwindend klein im Gegensatz zu einem kompleten Stamm!

In Leder und Fell gehüllt, füllt ihr zwischen den knapp hundert Nivesen, etwa 600 Karrenen und gewiß 40 Stierpferden tatsächlich kaum auf. Als ihr noch überlegt, ob ihr euch irgendwo nützlich machen könnt, kommt Ninaljok, der Häuptling, strahlend auf euch zu. An seiner Seite geht ein kleiner, dackeliger Jung von etwa 14 Götterhäuten, der euch neugierig mustert.

Spezielle Informationen:

„Das Genko“ donnert Ninaljok gutgeheißen und klopfert dem Jungen wohlwollend auf die Schulter, der unter dem kräftigen Schlag erfolgreich um sein Gleichgewicht kämpft. „Genko Lie – wie sagt Kuri – Jäger. Sieh Spuren gut wie Luchs. Ihr sollt begleiten! Jungen! Najaanu (dammt, weiter Meister, meint er den Heide-Geweißen Damiano) hat Freunde gefunden und ist geworden, was jetzt ist. Ihr könnt lernen, wir können lernen. Ihr jetzt Späher!“ Mit einem aufmunternden Schulterklopfen – diesmal auf eine Schulter der euren (lassen Sie eine KK-Probe würfeln, ob auch Ihr Held sein Gleichgewicht halten kann) – nickt Ninaljok euch hochzufrieden zu und spitzt vor dann. Genko macht euch ein Zeichen, ihm zu folgen, und setzt sich gleichfalls in Bewegung.

Meinungen/Informationen:

Hiermit sind Ihre Helden offiziell in einen der Spähergruppen der Lesko-Jaana berufen worden. So bursant, wie die Aufgabe sich anfühlt, ist sie normalerweise nicht, denn welcher Wegelagerer greift schon eine Sippe Nivesen mit Hunderten von Tieren an? Außerdem finden Sie im Kapitel Das verbotene Dorf (S. 23).

Bis zur Eisgrenze – Ein Baukastensystem für den Weg nach Fjorinwohl

Meinungen/Informationen:

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



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

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

Freilich bilden Genko und Ihre Helden nur einen der Spähertrupps. Die Spähergruppen ziehen stets zu zwei Stunden vor dem großen Tröb her, denn es braucht Zeit, die Tiere eventuell rasen zu lassen oder in eine andere Richtung zu lenken. Gegen Abend halten die Späher an einem geeigneten Rasplatz für die Nacht inne und lassen den Tröb aufschließen. Damit sich die Spähergruppen nicht verpassen, wird am Abend stets festgelegt, welche am nächsten Tag den Lagerplatz wählen wird.

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

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

Doch auf dem Weg nach Fjorinwohl können Ihre Helden, wie Sie gleich sehen werden, etliche spannende – und auch informationsträchtige – Begegnungen und Entdeckungen widerfahren – und vor allen Dingen können Ihre Helden die Nivesensippe und deren Leuten kennenlernen und sich mit den Nivesen anfreunden.

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



Zeitfeld der Reise

- Pier 27 Hal: Begegnung der Helden mit Karuljopo
- Anfang Reise, 27 Hal: Abkunft in Ourevna
- 2. Pier: Besuch im Karuljopos Schweinehute
- 3. Pier: Aufbruch mit den Lesko-Jaana
- 20. Pier: Abkunft in Fjorinwohl
- 24. Pier: Abkunft an der Eisgrenze (Anmerkung: Auf der der bos Ranten Land im hohen Norden belagerten Karle der Region beginnt die Eisgrenze auf der Ihre Helden ruhen, wenn sie nach dem Passieren von Fjorinwohl nordlich gehen, zum Ende des auf der Karte eingezeichneten, dicken Waldes. Weiter westlich beginnt die Eisgrenze schon erheblich früher, zwischen Bjaldon und Teauve (gen. Hus)
- 25. Pier: Aufbruch in das Bäreich. Der gefrorene Weiler
- 1. Jagertrupp: Der Besuch bei der Hundewache in der Nacht vom 1. auf den 2. Jor. Die Welt der Morcenen. Aufwachen im 1. der hellen, Tod jenen Feuerma, gleich aus dem 13. Punkt vor den Haschen Gloranz. Zusammenreffen mit dem Radel Jlozen
- Ende Jlozen: Rückkehr nach Ourevna

Kampfszenen

Soldner

Noch vor der Überquerung des Walsch (9. Frieze): Die Spähergruppe der Helden begegnet einem Trupp Soldner aus Urlich Hec. Es sind grobschlächtige Gesellen, bekränzt von ihrem Sieg, die eine kleine Gruppe Vorhorden umzingelt haben, die mit ihrem Karren von Fjorinwohl herunterkommen, wo sie ihre Waren feilgeboten haben. Sie sind nun auf dem Weg nach Siegenburken, als sie von den Soldnern überrascht werden.

Die Soldner plündern die Waren der Händler und quälen diese aus purem Spaß an der Freude, indem sie die an Bäume gebundenen Vorhorden als lebendige Ziele beim Dolchwerfen verwenden. Um den makabren Zeitvertreib noch etwas kurzweiliger zu gestalten, betrinken sie sich dabei mit dem bei den Nordarden gestohlenen Alkohol. Sie tragen noch das Wappen Urlich – ein silbernes und schwarz gestreiftes Schild, darin gegenläufig ein Paar Schrottertragen – und begrüßen die Helden – die sie für Nivesen halten – mit dem Sport eines Angerkampfs und der Arroganz des Siegers. Wenn die Helden sie angreifen, werden sie sich freilich zu wehren wissen.

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

Mammutsjagd

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

Diese Szene sollten Sie kurz vor Fjorinwohl anstellen. Sie enthält auch eine Information: Das Mammut gehört nicht hierher, es lebt auf weichen, offenen Flächen. Es ist ein verärgertes Tier aus einer Herde, die vor dem Bäreich nach Süden geflohen ist.

Mammut					
MU 15	LE 120	RS 5	AT 120	PA 4	YP 4W+4 (Stoßzähne) / 5W+0 (Tropfen) GS 9
					AU 50 MR 4 GW 18
					Beute: 1200 Rationen Fleisch, Haut, Stoßzähne
					Optionale Kampfszenen: Niederstößen, Töten (zum Übernehmen hat das Mammut im Wald nicht genügend Platz)

Reitertrupp

Ein Auerochse greift die Karren an, die ihm – seiner Ansicht nach – sein Reiter stehlen möchte. Die Helden müssen nun für die Sicherheit der Karren sorgen.

Auerochse					
MU 20	LE 50	RS 2	AT/PA 11/7		
					TP 1W+6 (Niederstößen) / 4W (Überrennen)
					GS 10 AU 30 MR -2 GW 11
					Beute: 70 Rationen Fleisch, Horn, Fell

Jäger und Beute

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

Waldlöwe					
MU 18	LE 40	RS 2	AT 16 (2AT/PA)	PA 8	
					TP 1W+5 (Planken) / 2W+2 (Flecken)
					GS 12 AU 45 MR -2 GW 14
					Beute: 60 Rationen Fleisch, silbernes Fell

Asfresser

Im Wald stoßen Ihre Helden auf den Leichnam eines Beilunker Reiters, der offenbar bei einem Kampf mit einem Löwen gestorben ist. Nun tun sich einige Nivesen vor an seinem Leichnam gemäch. Wollen die Helden die Schädler verschrecken, werden diese angreifen. Bei dem Reiter können die Helden ein Beutchen mit Geld (1D, 1S, 2H, 6K) finden. Überdies seine in einer festen Lederrolle bewahrte Botschaft: „Lieber Bräutigam! Ulydie bekommt ein Kind! Rette doch ehlender nach Ourevna, damit Du am Tag des neuen Dertingers bei uns sein kannst. Es heist Dich Deine Schwester Marsha vom Tuchmanke.“

Drei Fliesenschrotter					
MU 13	LE 35	RS 5	AT 10/16 (UnkammernBß)	PA 4	
					TP 2X(1W+2), RS -1 (Zangen) / 1W+1, RS -1 (Biß)
					GS 3 AU 30 MR 10 GW 9

Meister der Illusionen

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



En OEM ARCANUM ergibt, daß die Pflanze magisch ist, ein ILLUSIONEN ZERSTÖREN läßt das Trugbild der Musik und der insensiblen Blüte zerfallen, eine gelungene MR-Probe+6 erlaubt, sich von der lockenden Pflanze abzuwenden, eine Pflanzenkunde-Probe +16 läßt ihre Heiden das Gewächs als das identifizieren, was es ist.

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

LE 25 RS 3

Informationsszenen

Finnar, die Jägerin
Finnar kann ihren Heiden irgendwo im Wald begegnen. Sie möchte heimliches Werkzeug von den Nivsen kaufen und hat bei Nachfrage folgendes zu erzählen: Es gibt seit einigen Monaten immer mehr Tiere im Wald, auch solche, die normalerweise nicht dort leben. Auch die Fährten der Tiere haben sich verändert und verlaufen meistens nur noch sehr selten ganz Norden. **Wilde Tiere**, die am Rande des Eisreiches gelbt haben, sind immer gelblicher, deshalb gibt es nun mehr – und häufig ungewöhnlich – Wildtiere im Wald. Diese Begegnung sollte um Flornswald herum stattfinden.)

Rown
Rown ist eine junge männliche Hexe und seinen Raben Krawak treffen die Heiden in völliger Verwirrung an, der junge Mann sitzt schloßend auf einem Baumstumpf und hört in seinem baillösen Weinen wieder das warme Klacksen Krawaks, noch das Näherkommen der Heiden.

Rown ist das Ziehbild der Hexe Tschinusch, die Uriel im Kampf gegen die Ilmesenster zu Seite stand. Er verachtet die Ziehmutter für ihr Handeln, da er von einigen weiß, das Uriel und sein finstere Berater Menggilar planen. Nun befindet er sich auf der Flucht, weiß aber nicht, an wen er sich wenden soll, denn, so denkt der Jährling, wenn seine Ziehmutter zu derlei Schleichheit imstande ist, weshalb sind die anderen Töchter Samsakla dann auch darüber informiert? (Was, werter Meister, eine unbegründete Angst des jungen Mannes ist.)

Rown ist seit einigen Tagen allein durch den Wald. Auch sieht das nächste Hecwext bevor, doch traut er sich nicht, voranzukommen, da er dort auf Schlingpflanzen treten würde. Die Heiden können ihm raten, sich an Damiano oder Kalkilinen zu wenden, die Licks-laäna kennen deren Zugrute. Begleiten will Rown die Heiden nicht, da er sich hier innerhalb des Waldes sicher ist, daß seine Ziehmutter ihn früher oder später finden wird.

Rauhwalde
Die Sippe tritt auf ein Rudel Rauhwalde, das mit den Nivsen – vorwiegend mit Nishla – um Weizoll verhandelt. Die Sippe überläßt den Wölfen zwei Karren, die die Wölfe auf der Stelle reifen. Symbolisch essen Nishlak, Nishla, Hitzken und einige andere der Alten auch etwas rohes Fleisch. Die Heiden – die ja von den Himmelswölfen gesandt sind – werden aufgefordert, es den Nivsen gleichzutun.

Nishla erzählt, die Tiere hätten eine schwer zu bestimmende Furcht vor etwas, das sich verändert hat. Außerdem gebe es eine neue Wölfin unter den Tieren, eine mächtige Wölfin, die ein eigenes Rudel gründen habe. Dieser Wölfin seien auch die Nivsen Achtung schuldig, wenn sie ihr begegnen würden. Genauer vermöge auch Nishla nicht zu sagen.

Stimmungsszenen

Grenzwächter
Beim Überqueren des Walsch (s. 11, *Persone*): eine Begegnung mit Sirenen des Wilderndens, einem Orden, der die Reisenden am Walsch vor Piraten schützt und den Heiden und ihren ortsässigen Freunden noch eine gute und sichere Weiterreise wünscht.

Papa Brückentroll mit Sohn
(Wenn Sie und Ihre Spieler ein ausgewogenes Verhältnis zur Selbstironie haben...) Nachdem die Heiden mit der Sippe den Walsch überquert haben, erwartet sie auf der anderen Seite bereits Progeßschluß, der Brückentroll, der seinem Sohn eine beeindruckende Vorstellung bieten möchte, wie man die unartigen kleinen Zwerchener zurechtweise. **Hoholoood! Hah, Menschlein!** Ihr habt meinen Fuß überquert, ohne mir Zoll zu zahlen! Meine Brücke liegt dort hinter der Fußbiegung. Ihr werdet nun entweder auf der Stelle umkehren und auf meiner Brücke den Fuß überqueren, oder ich hau' euch den Ritz aus der Nase, daß es kracht!

Bestenfalls wird schwing Progeßschluß seine riesige Keule, und der kleine Trolldrucker, Progeßschluß, der seinen Vater hinter einem Stein bewundernd zuschaut, klackst vor Begeisterung in die Hände und freut seinen Vater lautlos an, während er den Heiden zuschaut. „Ihr habt keine Chance gegen den Papa! Papa macht euch zu Mensch! Pong! Bum! Krach!“

Die Werte von Progeßschluß werden hier nicht angegeben, weil der Troll gar nicht wahr, die Heiden auszuweichen. Er will sie lediglich einschüchtern und seinem Sohn imponieren, dem er gerade Lektionen in Menschenkunde erteilt. Mit Verhandlungsgeschick und einem Tauschgeschäft wird sich der Troll nach etlichen Posten und Muskelkraft auch dazu überreden lassen, die Heiden seinen Fuß überqueren zu lassen. Sind die Heiden besonders unangenehm, krant er aus seinem breiten Füllgürtel ein – in seinen Händen winzig erscheinendes – Fläschchen, das ihm vor kurzem jemand als Zoll gegeben hat und mit dem er nicht anzufangen will. Dieser Umschaden wäre er bereit, es mit den Heiden zu tauschen. Es handelt sich um ein Verwandlungsschloß (E), das eine Person für eine Stunde äußerlich in eine Maus verwandelt. Der Verwandte kann die Verwandlung selbst beenden, *Gefährliche Probe* + 5, um zu erkennen, um was für ein Elixer es sich handelt, +10, um die genaue Wirkung zu ermitteln).

Ein ältlicher Seinkreis

Überwachung an einem der nivistischen Seinkreise: Nishla wird die magisch begabten unter ihren Heiden aufzudecken, mit ihr im Kreis der Sirene zu überreden und ihnen den Ursprung der Kreise erklären (s. Raubtes Land im hohen Norden, S. 32). Die arztliche Regeneration erhöht sich in dieser Nacht um drei Punkte, und Sie sollten den Heiden wilde Träume von einer rauschenden Jagd mit den Himmelswölfen beschreiben. Ein OEM ARCANUM enthält den Ort als magisch aufgefunden, eine besonders gut gelungener OEM enthält schwache Karfanten.



Weitere mögliche Szenen
Joni und Neaju versuchen, den Heiden die nivistische Art des Sins – Genko geschult den Heiden, daß er in Nishla verliebt ist, es ihr aber bislang nicht sagen wollte, weil er sich nicht traut. Freilich ist Nishla viel zu alt für den pubertierenden schwärmenden Genko, doch der Junge möchte die Heiden nun dazu bringen, mit ihm gemeinsam einen Plan auszuarbeiten, wie er die Frau seines Hertzens erobern könnte – an liebsten hätte er ja einen inszenierten Ringkampf gegen den stäbsten der Heiden, bei dem er, Genko, gewinnen würde. So könne es, wie er findet, die Schamam gewiß beeindrucken. Eine andere seiner Ideen ist es, einen Zauber zu lernen, um Nishla auf sich aufmerksam zu machen – Genko ist jedoch unmöglich wie ein Seifenblase.

Das verbrannte Dorf

Allgemeine Informationen:
Am 20. Persane erreichte eine Spähergruppe als erste das kleine Dorf Flornswald (nach eurem Wissen die nördlichste bormische Ansiedlung, in der aber auch einige Nivsen und wenige Nivsen leben sollten), das inmitten einer gelben Leuchung liegt. Schon von weitem sieht ihr Rauchschwaden aufsteigen und vernimmt die Schritte von Menschen.

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

Weiterhinfortsetzung:
Das Dorf wurde vor einigen Stunden von Gioranas Schergen angezündet. Die mehrere Dutzend zählenden Angestrichen haben Nahrungsmittel und alle Männer und Frauen, die ihnen halbwegs kräftig erschienen, und zogen mit Nahrung und Menschen fort. Gioranas Schergen besitzen Zupfere und Kaltecheln, unter die sie wahlweise Katzen oder Räder montieren können (und sind demzufolge für die Heiden nicht mehr einzulocken). Ein altes Mütterchen gibt den Heiden den weinend Auskunft über den Überfall.

Allgemeine Informationen:

„Da waren so viele Leute, mit großer Scherere und Wagen und viel Rüstung an den Männern und Frauen dran. Un die ham uns keine Wahl mit gelassen. Ein paar von unsen Jungen, darunter mein Sohn der Stamme ...“ (Sie wird wieder von Nivsen geschüttelt und es dauert eine Zeit, ehe sie weiterreden kann) ... das is son guter Jung, mein Sohn ... Na ja, ich wills den Herrschaft ja erzählen, weil sie so gahle ham, aber verheute doch, junge Leute, lieber wär ich in den Herrn Borons Arm, als meine Sohn ein Unheil geschicht, das schwer ich bei Mütterchen Persane! Jedenfalls habens gesagt, sie wärn von der Kalten Herrn un wir müssen unsern Thibor zahlen für deren Sach. Un unsern Aik, der iss nich so heile im Kopf, der Jung, der hat gefragt, wer das denn is, die Kalte Herrn, un die ham gelacht un gemeint, das wärn wir bald schon noch wissen, da sei die Herrn von der Reich an n Norden. Aber habts, mein Herrschaft, ich kann da kein Reich net – bei uns

– Nishlak und Schamam laden die Heiden zu einem Zuhören, Beständig mit Kälte, dem schmerzen, aber nichtschmerzenden hochgezogenen Schenkel der Nivsen, ein.

– Jiblak, eine hübsche nivistische Jägerin, hat es sich in den Kopf gesetzt, einen ihrer Heiden zu erobern. Der Glückliche findet einige Tage lang immer wieder frisch erlegte kleine Tiere auf seinem Schlafplatz, bis er Jiblak schließlich dabei ertwischt, weil sie eines der Beutegewichte auf seinem Lager platziert und sich ihm verheimlich an den Hals wirft, weil sie glaubt, er sei wegen ihr in die Fütter gekommen und habe ihr Weiden so bewahrt.

– Der alte Nivse Herrschen erzählt den Heiden am Lagerfeuer die Geschichte Nadas, wie die Nivsen sie kennen (s. Raubtes Land im hohen Norden, S. 29f.).

Das verbrannte Dorf

kommen vom manchmal die Leute von der Waresau un wahn Geld, aber ich kann keine Herrn im Norden mit.

Un dann ham' gemeint, sie wollen unser Leut un alles Essen, was wir ham, un unsere Viecher, die auch noch dazu. Un ich hab verweicht, die Kinder fortzuschaffen mit mein Mann, in die Fütter, damit sie un, die Kinder mit nehmen tun, doch die Kinder, die ham se gar nit gewollt. Ham ihre Karren vollsten lassen un unsern eigh Leut, un wie ich so mit die Kinder in der Frau da drin lieg, da hab ich gehat, wie sich zwei unterhalten ham. Der eine hat geschacht, daß das malte Zeit schwieriger wird mit den Dörfern, weil, so viele hats nit an der Grenze – ich weiß gar nit, was für ne Grenze der mein – un der die Giorana oder wie die heißen ist, also, die Giorana war bestimmt wütend, wenn sie nit mehr ranschalt hätten.

Aber der andre, das war der weinende von deren Leut, der hat gesagt und gemeint, die Herrn – und deshalb gleich ich, die Giorana, daß is die, wenn der Herr un der sagt – die Herrn jedenfalls, die hat ihre Abhandelt, daß sein der Feuer mal' un son andern Mannken, da wo ich den Namen von vergessn hob. Aber das, mit den Feuer mal', das hab ich mir gemerkt, weil er da so bei gelacht hat bei den Namen, das mir ganz gewaltig gewohnt is, un dann hat er gesagt, 'Feuer mal' – das bring mich auf ne Idee – Feuer mal! Un dann hat er gelacht un ne Fackel genommen un alles angesteckt un sie sin fortgezogen mit unsern Leut un ham, dem Mütterchen Persane seit gedankt, nach erschlagen, weil der Nadelche, was unser Amme is, ein kräftiges Nadel, gesagt hat, wenn ma uns wehren tun, dann bringens uns alle un. Un da habs Recht gehabt, abn genutz hat's ihr auch nit, sie hamse noch mitgekommen ...

Und die Alte bricht erneut in Tränen aus.

Weiterhinfortsetzung:
Für Sie, weiter, Meistert, fassen wir nun das wirre Geräch der alten Frau noch einmal in kurzen Worten zusammen. Auch die Heiden betragten, folgende Informationen mitbekommen und in ihrem Hintergrund gespeichert haben, ehe sie das Dorf wieder verlassen:

– Die Schergen Giorana, der Kalten Herrn, haben das Dorf überfallen. Diese scheint die Herrn des Nordens zu sein oder sich zumindest für eine solche zu halten. Wer Giorana wirklich ist, können Ihre Heiden in einem der von uns als Nachgelagertenwert empfohlenen Hefte erfahren – siehe Seite 64.)

– Sie haben Nutzere, Nahrungsmittel und alle kräftigen Männer und Frauen mitgenommen.



—Es gibt irgendwo in der Nähe eine irgendwie gestaute Grenze.
—Die fläbberischen Scherzen fluchten, daß sie entlang dieser Grenze bald nicht mehr genug zum Plündern finden werden.
—Die Kälte Herrin hat Verbündete, die dieses Problem beheben werden, einer von den Verbündeten heißt Reumalai.

Sollten Ihre Helden auf die glorreiche Idee kommen, die restlichen

Die Eisgrenze

Allgemeine Informationen:

Mittlerweile seid ihr vier Tage von Fjorniswohld entfernt, und wenn ihr Ninnaljos Worten Glauben schenkt, müßtet ihr nun bald die große Ebene erreichen. Wird auch langsam mal Zeit? denkt ihr euch. Schließlich seid ihr nun drei Wochen ununterbrochen durch den düsteren Tannenwald gezogen, und die Aussicht auf eine weite, offene Grasene erstreckt euch daher – zumindest im Moment – durchaus verlockend. Ein köhles Bier in einer Schenke wäre natürlich noch weniger zu verachten, doch, nun ja: Das Leben eines Helden ist nun einmal hart und **entbehrungsreich**...

Kurz laßt ihr die letzten Weichen Revue passieren: die Begegnung mit dem Wolfsweisen, das Zusammentreffen mit Damiano Tregdion zu Valerey, der Außenposten in der Schwitzhütte Kailkinnens, die lange, ergebnisreiche Wanderung mit den Nivsen, unter denen ihr euch mittlerweile wie in einer großen Familie aufgenommen und pudelwohl fühlt – bis auf die Schussucht nach der Schenke und dem kühlen Bier eben, aber der Käsmi ist schließlich auch nicht zu verachten.

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

Spezielle Informationen:

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

Meisterinformationen:

Lassen Sie Ihren Helden etwa 200 Schritte, um auf die veränderte Umwelt zu reagieren. Denn nun trennen sie nur noch wenige Schritte von der Eisgrenze. Sobald Ihre Helden etwa 100 Schritte weitergehen, leuchtet sich der Wald.

Allgemeine Informationen:

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

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

Spezielle Informationen:

Ja, diese weisse Ode reicht, soweit eure Augen blicken können – und vermutlich noch weiter. Und nun glaubt ihr auch zu verstehen, von welcher „Grenze“ die Plünderer in Fjorniswohld gesprochen haben. Denn die **Eisgrenze** – der Übergang von normalen Tannennwald zu eiskalter Ödnis – vollzieht sich innerhalb weniger hundert Schritte. In fröhlicher Islyle scheint das Licht der Praxesscheibe auf die weisse Fläche vor euch und läßt sie funkeln und gleißeln. Langsam wird euch übel.

Meisterinformationen:

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

Die Ankunft des Trosses

Allgemeine Informationen:

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

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

Der Häuptling deutet auf Nikalja, die sich zu einem der Siepenbunde hinneigend hat, der kurz zuvor geholt hat, die Karne auf dem Eis zusammenzutreiben. Non leckt er sich jauchend die Pfoten. Sie sind blutig und zerschunden. Die Karne sind unruhig wegen der ungewohnten Reibung und nur schwer zum Anhalten zu bewegen.

Ninnaljos sieht fragend zu Nikalja hinüber, diese zuckt resigniert die



Schultern und sagt etwas auf nivsenisch zu dem Häuptling. Ninnaljos nickt und wendet sich dann erneut an euch: „Nikalja sagen, wir ziehen weiter oder verbleiben Tiere. Ja wahr, Nikalja sagen, welche Eis hören wieder auf. Ist auch wahr. Vielleicht. Warum Tiere wollen gehen, wenn nicht ihnen, daß Eis hört auf bei Sommerlager? Vielleicht wissen Tiere? Ist ihr Weg wie unserer, Nikalja auch sagen, seien wie Propheten. Langer Winter bringen Furcht und Angst. Aber ihr geschickt von Himmelswölfen. Und Kailkinnen sagt, wird zusammenfinden, was zusammengehört. Am Ende. Dies nicht ist Ende von Weg zu Sommerlager, Nikalja sagen, dies ist, weshalb ihr gekommen seid. Wir große Furcht, ihr Freunde. Ihr sagt, was Ninnaljos und Volk tun? Ninnaljos schicken Späher aus zu sehen, ob andere Sippen von Licka-järma gegangen. Ob Spuren finden. Wenn müssen folgen.“ Der Häuptling läßt noch einmal schauernd seinen Blick über das Eis wandern. Wenn nicht ... müssen Tieren folgen...

Spezielle Informationen:

Ninnaljos hat sich eventuelle Ratschläge der Helden aufmerksam an. Doch einige Stunden später kommen die Späher zurück und berichten, etliche Meilen weiter südwestlich hätten sie die Spuren von einer der Sippen gefunden, die in das Eis hineingezogen sei. Ninnaljos wird beschließen, Schlitten, Stier und Schneeschuhe zu bauen, das Hieb und Gut der Nivsen unmaßstab und den Spuren der anderen Sippe zu folgen. Denn weinit, so denkt er, hätten sie eine größere Chance.

Und wenn sie umkehren müßten, so könnten sie gemeinsam gehen. Dabei wirft er wieder einen hilflosen Blick auf die Tiere. Der kleine Schmalhik ist an die Seite des Häuptlings getreten und reicht dem Hünen einen großen Becher Käsmi – es ist wohl seine Art, seinem Freund Trost zuzusprechen. (Eine Beschreibung von Schmalhik findet Sie auf Seite 60.)



Nagrachs Eisreich

Der erste Tag im ewigen Winter

Allgemeine Informationen:

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

Die unerwartliche Kälte zehrt an euren Kräften, und selbst die Stille scheint auch hier noch immer allumfassend. Es kommt euch vor, als würde das Eisreich jeden Laut verschlucken – alles wirkt seltsam dumpf und hohl, jede Empfindung wie durch einen Nebel von euch getrennt. Spähttrupps benötigt ihr nicht mehr – das Land ist flach, soweit das Auge reicht, und von stählendem, erdarmungslosem Weiß, das auch in den Augen schmerzt, wenn ihr längere Zeit euren Blick darauf richtet. Die Paroschewer, die sich auf der kalten Ebene widerspiegeln, taucht alles in schmerzvoll gelbes Licht. Nach stundenlangem Marsch habt ihr das Gefühl langsam aber stetig zu erblinden. Ihr erregt euch dabei, wie ihr eure Blicke immer wieder auf die bunte Kleidung der Nivesen oder die stolz vorwärtstretenden Karne richtet, nur um Farben zu sehen...

Aus aller Gewohnheit befindet ihr euch mit Genko an der Spitze des Trostes. Immer wieder auftretendes Schneerücken macht eine Orientierung schwer, denn es verschleiert den Blick auf das Eiserne Schwert, dessen mächtiges, ehrothelgeheulende Ausläufer etliche Meilen östlich von euch beginnen. Wo der wirbelnde Schnee eure nackte Haut berührt, schmerzt er wie Peitschenhiebe – und so verkriecht ihr euch noch tiefer in eure dicken Fellmäntel. Ihr dankt den Göttern, als der Schneesturm endet und es endlich zu dümmern beginnt.

Spezielle Informationen:

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

Der gefrorene Weiter

Allgemeine Informationen:

Auch der Hüpfing hat den Weiter erblickt und schlüpf nun zu euch auf. Ihr erkennt ihn nur an seiner Größe und an seinem breiten Kreuz, denn er ist genauso dick in Mäntel gefüllt wie ihr und wirkt in seiner Massigkeit wie ein wandernder Berg aus Fell. Ausgeragt deutet er auf die Hüter in der Ferne – auch er scheint in dieser lebensfeindlichen Umgebung dem Schutz einer Stiehung nicht abgeneigt zu sein.



—drei Portionen Thonngs (Pflanzenkunde-Probe +6, bei Zaubern, die Thonngs nutzen können, erfolgt die Probe ohne Aufschlag) ermöglicht astraal begabten Nicht-Magern die Durchführung der astralen Meditation – das Umwandeln der Lebensenergie in astrale Kraft im Verhältnis 1 zu 1

—ein Trank aus Wirtskraut (Pflanzenkunde-Probe) bringt innerlich angewendet über Nacht je Trank 3W6 Lebenspunkte zurück – zwei Portionen 'Doppelter Coulmond' (Pflanzenkunde-Probe +6) zu Tee aufgegossen, bringt +2 LP und für +1 Stunden RK +3 und AL +15. Der Geruch des Tees zieht am nächsten Tag in jedem Fall einen schweren Kaiser nach sich (RK und GE je -1). Bei Mehrfachnahme erleidet man W6 Stunden nach Einnahme einen schweren Schock, so daß hiervon dringend abzuraten ist.

—Süd aus dem Siff von 20 Beeren Verblättriger Einbere (Pflanzenkunde-Probe zum Erkennen der Einbere +7 für das Erkennen der Konzentration und Abschätzen der Heilkräfte des Trankes): Der Saft enthält W20+40 LP – pro Stunde können bei Schonung W6 LP generiert werden.

Drei Frauen im See

Allgemeine Informationen:

Hier kommt ihr niemandem mehr helfen. Es bleibt euch bloß, die Toten zusammenzutragen und zu begraben und für ihre Seelen zu beten. Sinnlos! bestet darauf, daß die Körper verbrannt werden, doch ihr versucht, ihn von diesem Gedanken abzuwenden, da ihr nicht mehr viel Feuerholz habt – es reicht gewiß nicht für mehr als fünf weitere Tage.

Ihr merkt noch einen letzten Rundgang durch das gespenstische Dorf an, um euch zu vergewissern, daß ihr auch keinen Toten vergessen habt, als euch ein leiser Laut des Eisraunens entfährt. Tüngen euch eure Augen. Seid ihr mittlerweile wahnsinnig geworden, oder solltet es wahr sein, was ihr seht? In einem kleinen See, der sich hinter der Wassermühle befindet, ist ein Loch in das allgegenwärtige Eis geschlagen worden. Und aus dem Loch heraus schauen drei Köpfe!

Spezielle Informationen:

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

In Nagrachs Reich – Stimmung und Szenen im dämonischen Eis

Merkmale:

Wir hoffen, daß ihnen die eben beschriebene Szene einen Eindruck des Eisreiches vermittelt hat. Ihre Fragen finden Sie nun erneut ein Bausteinssystem für die Reise ihrer Fäden durch den Nagrach winter, die Domäne *Beinhirns*. (Nähere Informationen zu Nagrach finden Sie in den *Mythen Arkana* auf S.142 ff.)

Hier gibt es lediglich Kampf- und Stimmungsszenen, denn das Eisreich ist kalt und feindlich, und was hier lebt, pervertiert mehr und mehr, bis es schließlich ganz von Nagrach besetzt ist. Schildern Sie das Eisreich durchweg als ideenreichlich, gewöhnlich, Elfen, Trolche, Sauranen und Drowen setzt die dämonische Präsenz – die Sie den Helden nicht als eine solche definieren sollten – besonders zu. Naturnagie mag in Nagrachs Domäne gerne dazu, zu mißlingen –

Merkmale:

Bei den drei 'Frauen' handelt es sich um Schneehäupter, eine besondere, neue Aeschen der finsternen Elie Paradisa (s. borthards Eisen und Duanle Städte, Letzte Wälder). Sie kunstschaffen, gleich Ihnen Helden, das Eisreich aus, um ihrer Herrn Informationen über die Pläne Göttern zu beschaffen, der Paradisa ihre wachende Macht streng zu machen geduldet.

Haupten sind völlig wahnsinnige Geschöpfe – eine Chimäre, halb Frau, halb Gesehoge. Nur ihr Kopf und ihr Oberkörper sind menschlich – der Rest ist der Körper eines Vogels, die 'Arme' sind Flügel. Haupten sind in ihrem Verhalten überhaupt nicht einsehbar: Insofern liegt es in ihrem Erinsten als Meister – und ist also von der körperlichen Verfassung der Helden abhängig – ob es an dieser Stelle froher oder später zu einem Kampf kommt, oder ob die Haupten sich einfach einem ihren Lachen in die Luft schwingen und gen Norden entschwinden – natürlich nicht, ohne einen ihrer Helden einen eiligen Kuli auf die Wange gedrückt zu haben.

Die Haupten werden die Helden zunächst in ein Gespräch verwickeln, um herauszufinden, was diese hier wollen. Schildern Sie den stets unruhigen Blick und lassen Sie auch die Stimmen der drei Frauen abwechselnd überpundend freundlich, dann wieder zutiefst melancholisch und kurz darauf hoch und schnell erschauern.

Die Haupten werden so lange wie möglich versuchen, die Helden auf Abstand zu halten – oder sie zum Mittelbuden einladen. Sie werden aber nicht herauskommen – wenn, dann nur um zu kämpfen oder fortzulaufen – ganz so, wie es ihnen als Meister beliebt. Die einzige sinnvolle Information, die ihre Helden mit einer Charisma-Probe +5 – oder ausgerollten Schneehäupter – aus den drei Chimenen herauslocken können, ist: Chimen ist ein kleiner, unbekannter Wurm. Unsere Herrn wird über das Eis herbeiführen! Und auch über die Zündel! (Dann meinen die Chimenen die sagenumwobene Dämonenzügel im Eiseren Schwert – aber wie gesagt: Haupten sind wahnsinnig und werden sich den Helden über dies nicht erklären. Diese Anmerkung sei somit nur für Ihre Meisteraugen bestimmt.)

Drei Schneehäupter

17 LE 40 RS 2 AT/PA 15/10 (Käuen, IW+4)

GS 15/1 AU 60 MR 10 GW 8

1 Bei einer 1 veranlagt die Helden mit sich in die Luft zu nehmen, evtl. Sturzschaden 2W+2 SP oder mehr.)

Beispielweise Zauberei wie der EXPOSABIT, SPURLOST TRITTOLOS, ÜBER EIS, HÄSSELBÜSCH etc. sind um 3 Punkte erhöhter Soll-

zen einer ihrer Zauberei Formeln spielen, die dämonische Präsenzen um Hilfe anrufen, wird bei 13-20 auf dem W20 ein meereses Wehen ihrer Wahl aus der Domäne Nagrachs erscheinen und sich gegen ihre Helden wenden, statt ihnen zu helfen (auch z.B. beim KRAHENSCHREI).

Ein ODEM ARCANUM läßt erkennen: Die komplette Umwelt ist von einer lebenden magischen Aura – mit einem immensen bösen dämonischen Anteil – überzogen. Ein ANALUS erregt: Über den gesamten Gebiet liegt ein verwirrendes, sich stets veränderndes Netz aus astralen Kraftlinien. Die Linsen scheitern können bekannten Muster zu folgen und wirken völlig verzerrt. Eine Probe +20 Effk



den Magenwender wenige Strukturen erhöhen: Scheinbar handelt es sich um eine sehr mächtige, extrem verstärkte Variante des CALDOFERO, eine gänzlich pervertierte Form des MENTAMORPHO und etliche andere Zauberei, die aber nur in Ausnahmefällen erkennbar sind und mit keiner gildenmagischen – und erst recht keiner naturmagischen – Erklärung vollkommen zu fassen sind.

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

Stimmungsgeschehen

Beobachtungen

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

Müdigkeit

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

Eiszapfen

Dieses hier kann uns auch Nikalja nicht erklären. "Mit diesen Worten zeigt Nikalja auf zwei Eiszapfen, die der Schnee geformt hat und die wie lange, spitzer Dolche über den Eingang eines Zeltes baumeln. Mit einem durchdringenden Splitter bricht der vollblättrige Mann sie entzwei. Sie haben schon mehrere meines Stammes verletzt, denn diese Eiszapfen fallen anstrengend immer dann herab, wenn jemand unter ihnen hindurchgeht."

Der Fund zweier Eislischen

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



lich, bösartig, pervertiert. Was, wenn sie nicht mehr weiterkommen und zurückgelassen werden müssen?

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

Pervertierte Karrene

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

Orientierungslos

Die Sippe Ninalloks verliert die Spur der anderen Sippe (der sie in das Eisreich nachgereist ist) nach einem dichten Schneegewölk, das in der winterlichen Nacht über das Land tobt. Allerdings versuchen die Nivesen ja das Ziel der Karrene – Paavi.

Zerbrochenes Land

Ab dem vierten Tag verändert sich die Umwelt, durch die Ihre Helden ziehen. Aus der flachen, weißen Ebene wird je mehr sie sich dem Eibernen Schwert nähern, eine zunehmend zerkürrte Eislandschaft. Der Schnee hat Verwerfungen gebildet, teils mehrere Schicht hoch – manchmal sind durch den strengen, kalten Wind zu riesigen Eisstatten geworden. Die Formationen scheinen den Geist des Betrachters narren zu wollen – beschreiben Sie Gebilde, die wie Krallenhande wirken, oder andere, die wie ein riesenhaftes Tier im Sprung gebildet sind – mit weit ausgetragenen Rachen – bereit, die Helden zu verschlingen. Die Nivesen werden häufiger angstschreiben, was sie in dieser zu sehen meinen.

Raubvögel am Himmel

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

Kampfszenen

Schneelaurer

Der Schneelaurer ist ein durch und durch böser Tier, dessen Hinterhälfte durch die dramatische Färbung Nagsachs nach unten wird – es wird sogar genau weiß, dieser weiße Schneelaurer sei ein Dämonoid. Er greift Ihre Wache halbnackten Helden aus dem Hinterhalt an und versetzt, ihnen die Kehle aus ihren spitzen Zähnen zu durchtrennen.

Schneelaurer	RS 2	ATPA 12/5	TP 1W7 (B13)
MU 12*	LE 20	MR 12	GW 6
GS 8	AU 20	MR 12	GW 6

1 Mut und TP entstehen sich für jeden weiteren LP um je einen Punkt.

Besuch bei der Hundswache

Allgemeine Informationen:

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

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

Erstgipf und friterend berichtet ihr euch ein Nachlager vor den Juren und versucht, mit eurem letzten Feuerholz zumindest etwas Wärme in die feindliche Erde um euch her zu bringen. Ihr seid heute für die Nachwache eingeteilt und drängt euch um die kümmerlichen Flammen, die nur mit Mühe dem eisigen Wind trotzen können. Der Rest wickelt sich fest in die Klammern Decken und hofft auf eine friedliche Nacht. Die meisten der Klammern schlafen schon. Nur wertraut ist noch das Jaulen eines Seepernhundes oder das Hauern eines Kindes zu vernahmen.

Meisterinformationen:

Wählen Sie zwei Ihrer Helden aus, die in dieser Nacht einen Teil der Nivesenlager beobachten sollen. Warten Sie, bis alle rechtlichen Mitglieder Ihrer Heldengruppe schlafen und nur noch die Wache mehr oder minder aufmerksam den geruchlosen Schlaf des Lagers sieht.

Musikempfehlung für diese Szene: Allen III, Stück 5

Allgemeine Informationen (an eine der Wachen):

Außerdem ist Ihr, da deine Augen über euer Lager schweifen – hier die Juren der schlafenden Nivesen, dort diese sandurche Eislformation, die dir schon die ganze Zeit eine Gansschau verursacht – sie sieht aus wie ein riesenhafter Wolf, der zum Sprung auf dich ausartet. Der Himmel ist verhangen, kein Stern ist zu sehen. Nur wenig Licht

Karnanibi, blutiger Heizer Nagsachs

Die weißen, kalbgrößen Tiere erschrecken scheinbar aus dem Nichts inmitten der Herde, reifen wahllos Tiere und großen, jedes Wesen an, dessen sie anrecht werden. Bei den Karnanibis handelt es sich um dämonische Wesen (*Qaywata Aqaba*, S. 160) aus der Dornen-Nag-sachs, die aus wie Zauberpflanzen, magischen oder gewöhnlichen Waffen wirken werden können. Doch auch der Finger des Feuerwunders kann den Heldenwunden Schaden zufügen. Die Anzahl der Karnanibis sollten Sie selbst nach Anzahl und Verfassung Ihrer Helden bestimmen.

Karnanibi	RS 3	ATPA 15/12	TP 1W7 (B13)
MU 22	LE 25	MR 12	GW 6
GS 12	AU unendlich	MR 12	GW 6

des Madamals dringt durch die dunkle Waldkante und spiegelt sich in dem kalten, abgegrateten Eis. "Hier Feuer, hab Geduld mit uns!" flucht du stumm, während du ein Holzscheit nachlegst – viel Feuerholz habt ihr nicht mehr, wie du besorgt feststellst.

Doch was ist das? Mit der Geschwindigkeit eines Fisches fährt du herein, als du aus den Augenwinkel eine schnelle Bewegung hinter dir siehst. "Bitte, kein Überfall!" denkst du, doch was du siehst, während du deine Waffe ziehst, ist weder Tier noch Mensch.

Ein verschumpeltes, in Felle gehülltes Männchen steht – schreibst du ihm Nichts gekommen – einige Meter hinter dir. Auf seinem kalten Haupt blickt sich der Feuerstein, und mit seinen dünnen Ärmchen malte er ein sonderbares Zeichen in die Luft.

Meisterinformationen:

Das kleine Männchen, das Ihre Nachwache haltenden Helden beschaut, ist Olok, der Feilscher (siehe *Dramatis Personae*, S. 60). Die oben erzählte Szene wird für die Helden wahrscheinlich erst sehr viel später im Abenteuer an Bedeutung gewinnen.

Aber Sie als Meister wissen es bereits jetzt besser: Ohne daß die Helden es ahnen, befinden sie sich in der *Eislandschaft* und damit auch von Jaren Feuerland und seinen Seepern. Der Moran sorgt in diesem Moment dafür, daß die Seelen der Nivesen und die der Helden in seiner Welt gefangen werden. Der Feilscher teleportiert sich zu dem Lager und schickt mit einer Bewegung seiner Hand auch die standhaften Wachen in den Schlaf – und somit ebenfalls in die Arme des Morcan.

Während der Körper des wachenden Helden schlafend neben dem Feuer zusammensackt, brüllt hochstens sein Geist in der Alpträumenwelt: "Alarm!" Doch das Männchen ist scheinbar verschwinden. Scheinbar. Denn tatsächlich bröckelt sich, als die Wache in magischen Schlammern fällt, ein hässliches Griesen auf dem bösen Gesicht des Feilschers aus.

Und auf einen schmalen Pfiff des Mannes hin eilen einige der Soldaten herbei. Doch die Geister unserer Helden befinden sich derweit bereits in der ewigen Nacht des Morcanen – freilich ohne zu wissen.

Und zu Anfang scheint auch alles noch recht normal zu sein. – Soweit man inmitten des eisigen Nagsachs winters von Normalität sprechen kann ...





Die lange Nacht des Morcanen

Grundzüge der Morcanen:

Sobald ihre Helden nun unbemerkt in die Alpramwelt des Morcanen geraten sind, beginnt für sie, verheerender Spieler, die eigentliche Herausforderung des Abenteuers. Ihre Aufgabe wird es sein, die Vorkämpfer, die wir Ihnen auf den folgenden Seiten machen, so an ihre Heldengruppe und ihre Spieler anzupassen, daß allen Partnern durch gekonntes Rollenspiel ein möglichst großer Spielgenuß zuteil wird. Dabei sollten Sie folgende Dinge beachten:

—Der Übergang der Helden in die Alpramwelt, sprich das Einschleusen der Helden, sollte für die Spieler selbst (wie eben auch für deren Charaktere) unbemerkt voranstehen gehen. Der Morcan, der beschworene Schöpfer des Alpramwelt, der in den Helden nur ein zusätzliches menschliches Spielzeug sieht (näher dazu unter Der Charakter eines Morcanen, S. 31), geht dabei mit einer dämlichen Hinterlist zu Werke, die Spieler und ihre Spielfiguren an diesem mächtigen Dämonen aus der Domäne Tharguniothos, um einen mächtigen Dämonen aus der Domäne Tharguniothos, lassen Sie Ihren Spielern innerhalb der Welt des Morcanen keine Zeit für eine Kasz oder Diskussionen, sondern Sie statt dessen konsequent eine Szene nach der anderen. Das, was den Helden sollte erst mit deren Rückfall in die Körper (s. Im Tal der Feilscher, S. 47) ein Ende finden. Wir haben einige Exzessen aufgeschrieben, die den Rahmen für Ihre Alpramwelt bilden sollen und die Ihre Helden in jedem Fall chronologisch erleben sollten. Unter diesem Rahmen der Alpramwelt finden Sie wiederum das Ihnen schon bekannte Bausteinsystem, aus dem Sie Szenen auswählen können, um Ihre Alpramwelt mit größtmöglicher Flexibilität zu gestalten.

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

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

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

Konzeption und innere Logik der Alpramwelt

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

gen teilen. Doch das wenige in der Welt des Morcanen ist wirklich real. Auch Nivesen, denen die Helden in der Alpramwelt begegnet sind, sind häufig Trugbilder des Dämons, manifeste Erinnerungen Ihrer Helden und Meisterpersonen, mit denen der Morcan spielt und die er für seine Zwecke nutzt (siehe Trugbilder des Morcanen, S. 41). Diejenigen, deren Seelen der Morcan nicht durch allgemeines Einsetzen zerschellen kann, bedient er mit besonderem Grauen, das er aus ihnen ganz persönlichen Ängsten formt.

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

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

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

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

Der Weg durch die Nacht

Wie es dem Geist Ihrer Helden ergeht, oder: Wie es dem Körper Ihrer Helden ergeht

Die Helden werden, nachdem sie, genauso wie die Nivesen, eingeschlagen und ihrer Seelen durch den Morcan beraubt worden sind, zu willen- und hilflosen Zombies, Feuerball und seine Soldaten treiben sie daraufhin gemeinsam mit den Lieska-Jahna und ihren Karren auf das Eberne Schwert zu. Einige Elemente dieses Märches, wie die körperlichen Strapazen, Hunger und Kälte oder Teile der Umgebung, hängen durch das Unterbewußtsein der Helden, natürlich mit Unterstützung des Morcanen, selbst bis in die finstere Alpramwelt von.

Der Weg durch den Traum

oder: Wie es dem Geist Ihrer Helden ergeht

Der folgende Teil dieses Abenteuers beschäftigt sich mit der Alpramwelt. In der der Morcan Ihre Helden und die Nivesen gefangenhält. Die Aufgabe des Dämons ist es, die Nivesen bis zum nächsten Morgengrauen so weit in den Wahnsinn zu treiben, daß sich diese verlorbenen Zombies problemlos noch für einfache Hirnen-dienste im Tal eignen, aber von ihnen keine Gefahr mehr für den beschworenen Feuerball ausgeht. Schnell entdeckt der Morcan, daß unter den abergläubischen, gisterfrüchtigen Nomaden auch einige andere menschliche Seelen sind, die es ihm vielleicht ermöglichen, seinen von Feuerball beherrschten Auftrag zu erfüllen, aber zugleich seine Rechte an und das Ende von Jaren Feuerball herbeizuführen. Bei diesen besonderen Menschen handelt es sich um Ihre Helden.

Der Sklavenerwerb der Seelen

(Mehr zu dem Morcan finden Sie in den Mystica Arkana S. 140f. und 163f.)

Von der Herkunft der Morcanen. Das Reich der Erdgamon Tharguniothos, der Herrscherin über Untote und Wahnsinn, beherrscht unter anderem die legendäre Seelenwölfe, die die unsterblichen Essenszenen der Verdammten innerhalb eines Aons und unter für die Verstorbenen unermesslichen Qualen zermalm. Aus diesem Folterinstrument Tharguniothos entspringen schließlich, nach Vorstellung der Sterblichen, schreckliche Dämonen – die neue Existenz der Kreaturen, die in die Verdammnis geraten. Tapfere und verdiente Toten beschwören allerdings, an denen die finstere Fürstin der lebenden Leiden Gefallen findet, belohnt sie, indem sie aus ihren verdorbenen Seelen die mächttollen Morcanen erschafft.

Der Charakter eines Morcanen

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

Feuerball ist ein Tharguniothos-Paktierer, der mit der Beschwörung des Morcanen den vorletzten Kreis der Verdammnis erreicht hat. Der Diener Tharguniothos, den Jaren Feuerball als Preis für das neue irdische Bündnis mit der Erdgamon erhalten hat, ist allerdings ein besonderer Alpramdaemon. Eine wahrhaft außerordentliche untere Seele, die die gesamte Sippe der Lieska-Jahna (und die Helden) in einer einzigen Nacht in den völligen Wahnsinn treiben kann.

Die 'Spielbarkeit' eines Morcanen

Sie sehen also, lieber Meister, daß es sehr schwierig, wenn nicht gar unmöglich wäre, einen solchen Dämon, der einen unendlichen Wahnsinn durchlebt hat, charaktergerecht für die Spieler in einem Rollenspiel darzustellen. Die Frage ist auch vielmehr, ob dies sinnvoll wäre. Wir möchten nicht von Ihnen verlangen, daß Sie sich auf die kaum nachvollziehbaren geistigen Verwicklungen eines irdischen Jenseitswesens einlassen. Deshalb, so unser Rat, bestimmen Sie sich mit uns auf die Elemente, die darstellbar sind und die Ihre

nen und Ihren Spielern den nötigen Spaß und die entsprechende 'Portion' Gruselfantasie bieten sollen. Das Rollenspiel Ihrer Spieler und die Aktionen der Helden in der Alpramwelt des Morcanen leben von der Stimmung, die Sie direkt mit dem Übergang in diese neue Umgebung ausbauen. Da Ihre Spieler die Helden verkörpern, ist es wichtig, daß auch diese selbst von der Atmosphäre gefangenommen werden.

Zeit in der Welt des Morcanen

In der Domäne Tharguniothos herrscht ewige Finsternis. Aus diesem Grunde werden die Helden bis zu ihrer Rückkehr in den eigenen Körper keine Sonne mehr erblicken. Die Pausenzeit, die die Morcanen nicht. Auch wenn es den Spielern viel länger als bei Nacht erscheinen mag, die Nacht des Alpramdaemons ist begrenzt. Die Gefängnisnahme der Lieska-Jahna sowie der Helden und die Wanderung in das Tal am Rande des Ebernen Schwerts dauern nur einige Stunden. Zeit ist in der Welt des Morcanen ein durchaus dehnbarer Begriff, besonders für Sie als Meister.

Die übliche Auftrittsform des Morcanen in diesem Abenteuer ist seiner Alpramwelt ist der Morcan ständig präsent. Er kann jederzeit die Gedanken der Helden und Nivesen lesen und daraus seine feindlichen Ränke schmieden, aber er ist keineswegs körperlich anwesend. Wann immer es der Morcan wünscht, spricht, Sie es als Meister für angeblich halten, kann er in einer beliebig gewählten Form erscheinen oder eine beliebig gewählte Person übernehmen. (Ein Morcan an und für sich besitzt keine Gestalt und ist somit nicht wahrnehmbar.)

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

Mage in der Alpramwelt

Mage (funktioniert nur so, wie der Morcan, spricht Sie als Meister, es wollen. Sie sollten entscheiden, ob und wie die Zauber der Helden Wirkung zeigen. Der Morcan versucht, Ihren Helden so lange als möglich eine 'reale' Welt vorzugucken, die diese durch ihr zunehmendes Grauen wahrnehmen machen soll. Deshalb werden Zauber in dem meisten Fällen so wirken, wie Ihre Helden es erwarten. So lassen sardale Heilheitszauber wie der ODEM ARCANUM auch in der Alpramwelt den Schmerz leicht rötlich erscheinen, ermöglichen es jedoch nicht, den Morcanen zu identifizieren. Nach dem Aufbaue werden zauberkräftige Helden feststellen, daß sie ihre Asralpunkte in der Alpramwelt nur 'Zehn Schöden' aufgebracht haben.

Verletzungen in der Alpramwelt

Ganz im Gegensatz zum Verlust der Asralenergie bietet der eintägige körperliche Schaden für die Helden nach dem Erwachen spürbar. Die Alpramwelt des Morcanen können für die Helden tödlich werden. Allerdings werden Ihre Helden aus dem Erdreich der Alpramwelt keine verheerenden Schäden an ihrem Körper zurückbekommen. Lediglich ein tatsächlicher Heil gegen die Helden auf dem Marsch ins Tal der Feilscher bleibt als sichtbare Wunde zurück. Die Verletzung durch ein imaginäres Monster bewirkt beim Helden einen Schock und somit einen körperlichen Schaden, der aber äußerlich nicht sichtbar – und mit nichtmagischer Heilkunde demzufolge auch nicht zu behandeln ist.





Die Eckszenen

Der Alprraum beginnt

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

Nie, ihr schaut erstmal vorsichtig nach dem Rechten. Der Fremde scheint verschwand zu sein. Im Lager sieht man sonst keine Seele. Nur an einem bereits erloschenen Feuer entdeckt ihr im Halbdunkel eine Gestalt. Eine Nivesin. Sie trägt Leder- und Fellkleidung mit bunten Stickereien und hält ein Bündel mit einem Kind in den Armen. Soweit man sieht, schlafen Frau und Kind. Die Feuer im Lager glimmen nur noch. Auch aus den Juren käuseln sich nur spärliche Rauchfäden. Die Lagerstelle scheint, vom Platz der Helden aus, anscheinend unbewacht zu sein. Das ganz macht plötzlich insgesamt einen recht gespenstischen Eindruck.

Meisterinformationen:

Musikkomplettung für diese Szene: Birdy, Stück Nr. 8
Spielfiguren mit hohen Werten in *Fahrtwunden* werden recht bald die Spuren des Felsketers finden und verfolgen können. Sie scheitern an einer Stelle mitten im Schnee, ca. 20 Schritt vom Lager entfernt, zu beginnen und in der Nähe des Lagers zu enden. Die Spuren führen nur in eine Richtung. Dort, wo der Wachposten den Mann gesehen haben will, muß er verschwunden sein.
Wenn die Helden sich der Nivesin mit dem Kind im Arm nähern, beschreiben Sie ihnen folgendes: Man sieht das Gesicht der Nivesin zunächst nicht. An ihren roten Haaren hängen Eisklampfen, sie ist mit einer dünnen Schneer- oder Eisschicht bedeckt, das Kind bewegt sich kaum noch. Die Frau ist den Helden von den gemeinsamen verblichenen Tagen bekannt, es handelt sich um die junge Jukaja, die einen ihrer Helden zu verführen suchte. Sie ist in sich zusammengekrummt und anscheinend im Schlaf erstarren.
In Wahrheit schlafen die Helden bereits. Einen erklärenden Verlauf der Spuren werden die Helden nicht finden, da sich der Felsketer zum Lager teleportiert hat und seine Fußabdrücke im Schnee mit dem Einschlafen der Helden plötzlich aufhören – und sie sich ohnehin in der Alprraumwelt befinden, wo der Morean sie Spuren setzen lassen kann, wo immer er will.
Vermutlich werden die Helden spätestens beim 'Fund' von Mutter und Kind den Häupling und die restlichen Nivesen alarmieren.

Allgemeine Informationen:

Als ihr euch der Jure des Häuplings nähert, gerät vor euch ein Schneehaufen in Bewegung. Ein großes, dunkles Tier bricht daraus hervor und schüttert bellend eine Menge Schnee von seiner Schnauze. Rings um den anwesenden Steppenhund erheben sich weitere, jaulen, bellern und kauern auch buse an. Daraufhin erwacht das Lager vor euch mit einem Mal zum Leben.

Spezielle Informationen:

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

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

Meisterinformationen:

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

Allgemeine Informationen:

Schon zum dritten Mal habt ihr neuen Männern und Frauen der Leska-Jaana die Vorkommnisse der letzten Minuten schildern müssen. Alle scheinen sehr erschrocken und ratlos. Schamfrik, der kleine, dickhäutige Nives, reißt euch ungeduldsvoll heißen Tee zum Aufwärmen.

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

Meisterinformationen:

Beschreiben Sie bis zum Eintreffen des Häuplings die Unordnung im Lager. Fallen Sie den Spielern mit neuen Fragen jüngerer Stammesmitglieder auf die Nerven. „War das buse Geistes?“ „Ihr uns morgen zu grünen Weiden endlich führen?“
Nimaljok zieht sich dann mit den Helden in die Häuplingsjure zurück.

Allgemeine Informationen:

Obwohl die Jure Nimaljoks das größte Zelt im Lager ist, müßt ihr zusammenrücken, um alle Platz zu finden – was auch bei der Kälte ohnehin angenehm ist. Euch gegenüber, im fahlen Lichte dreier Tagkerzen, thronet Nimaljok, neben ihm der Stammesälteste. Daneben dessen Sohn, der auch schon lange graue Strähnen in seinem Haar hat, sowie drei weitere Stammesmitglieder der Leska-Jaana, von denen ihr zwei am Vortag beim Hüten der Karren beobachtet konntet. Eine Frau zu eurer Rechten reißt euch heißen Tee und Käsmi, den euch schon wohlbekannten Schnaps der Nivesen. Der Jutu bedeutet euch, nochmals eure Geschichte vorzutragen.

Meisterinformationen:

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

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

Allgemeine Informationen:

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

„Madamal ist großes Zeichen für uns, Stamm – und nicht! Himmelswolke haben Legende bei uns, Gorfing, starker Anführer, für uns Gouuan, seine Frau Gineki, ihr sagen Ginepelz zu ihr, Reinen oder Reigiam, der gute Jäger, und die anderen Himmelswolke kamen damals mit Leska, die war ihre Schwester, nach dem Frevell Madas hierher zurück, um sich zu rächen. Aus flachen, frey großen Land machte Rudel eine tote Leere. In dieser Leere scheint mein Stamm jetzt gefangen. Je weiter wir Zug nach Norden machen, dieses Mal, desto schwieriger es für uns wird. Likas Auge, ihr sagt Nordern, hat sich seit Tagen nicht mehr gezeigt, dies schlimmes Omen für uns. Böse Geister haben Dinge aus Gleichgewicht gebracht. Schlimmes geschieht, wir nicht wissen Rat. Wir Wanderer.“ Er blickt sich festschneidend um. „Wir gelangen von bösen Geistern. Der Jäger kann Wild nur fangen, wenn er kennt, wenn er weiß, was es fürchtet, wo Lager aufschlägt, welche Stellen es meidet. Laßt uns offen über Ängste sprechen von jedem, damit wir kennen Angst von Freund, wissen, wann helfen, bevor zu spät!“

Meisterinformationen:

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

Vialas Erscheinen

Allgemeine Informationen:

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

zucken vor Schreck zusammen und murmeln einige Worte zum Schutz, andere fliehen die Geister um Hilfe an. Der Häupling flüstert seinen Leuten leise Befehle zu und greift zu seiner Wundkeule.

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

Spezielle Informationen:

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



Im Feuerschein eines Lagerfeuers ruft ein Rosten, daß er eine Bewegung zwischen den Schneewehen gesehen haben will. Während ihr euch noch mit dem Häupling darüber absprechen wollt, wer in die schwarze Nacht hinausritt, um nach dem rechten zu sehen, seht ihr es auch! Eine Gestalt strich am Rande des Feuerscheins. Es ist nicht jenes schwarze Männlein, das eingegeben euch in dieser Nacht bereits gesehen haben. Dieses Wesen ist anders. Es ist groß, steht gebückt an der Grenze des Lichtkegels eurer Fackeln und scheint zu lauern. Die Kreatur ist weißhaarig und atmet schwer. Dickte, weiße Wolken ihres Atems steigen vor ihr in die Luft. Gerade als drei Nivesen aus der Menge mit angelegten Speeren nähertreten wollen, stößt die Gestalt vor euch wieder einen jeder halb-menschlichen, mißdeutungsbedingten Schreies aus, der fast wie ein Wollgeheul klingt. Hinter euch ertönt ein

ebenmäßiger Ruf.

Ihr seht, daß Nikalja auf dem Boden knaut. Das Wesen scheint ihr mit einem Knurren zu antworten, und langsam, bedächtig und sehr vorsichtig nähert es sich euren Leihkretis. Die Nivesen haben ihre Wäffen wieder gesenkt, und der Häupling bedeutet auch euch, einige Schritte zurückzutreten. Aufgeregtes Murmeln und vielstimmiges, verhaltene Gespräch sind hinter euch aus dem Lager zu vernennen. Aus der Finsternis tritt, langsam, mal auf zwei Beinen, dann wieder auf allen Vieren, eine nackte Frau. Selbst in der Dunkelheit könnt ihr jetzt ihre langen, weißen Haare erkennen, die ihr über die Schultern hinab bis zu den Hüften reichen. Die Fremde blickt sich hektisch um, streckt immer wieder, wie ein weißer Wolf, ihre Nase in den Wind und scheint Witterung aufzunehmen. Für einen Moment ruhen ihre schräg gestellten, roten Augen auf euch. Es ist sofort klar, daß dieser Blick der eines Tieres ist. Die Wölfinn schleicht langsam, fast lauernd, an euch und den Nivesen vorbei. Immer wieder wirft sie unruhige Blicke rechts und links über ihre Schultern. Allen der Blick auf ihre zarte, weiße Haut und ihre blaugroten Hände und Fußfäße fällt auch euch fö-





steln. Als sie eure Gruppe passiert hat, springt die Wolfsfrau mit drei großen Sprüngen auf die Schamanin zu und umkreist auch diese vorstichtig schnüffelfind.

„Sie völlig recht“, meint die kleine Besatzin des Häupplings neben auch „Ich hoffe, weiße Frau ist keine Gefahr für Kasim. Aber Nikailja hat Wesen selbst gerufen. Sie hoffentlich weiß, was sie tut.“ Unterdrückt hat Nikailja vorhin die Hand nach der Mißbilligung ausgereckert und ihr einen Umhang um die Schultern gelagert. Ihr könnte sehen, wie die fremde Frau mit den durchdringend roten Augen ihr Hand leckt. Dann nimmt Nikailja die Fremde vorsichtig in den Arm und führt die zitternde Person langsam in ihr Ziel.

Meisterinformationen:

Sie muß an dieser Stelle natürlich verhindern, daß die Heiden die völlig verängstigte und unbewaffnete Vala töten, weil sie diese für ein Monster oder schlimmeres halten. Beschreiben sie Vala als harmlose, nackte Frau und schützen sie das heilige Wesen des Stammes im Zweifelsfall durch ein bezwungenes Eingreifen der Schamanin. Nikola erkennt Vala als die Wölfin, das Heilige Wesen des Stammes. Daß Vala sich in einem menschlichen Körper befindet, sagt sie die Schamanin mehr als alle wegengerichteten Schrecken des Eliriches. Doch möchte sie erst versuchen, sich mit Vala zu verständigen, die sie Ninnajok und der Sippe die schreckliche Wahnheit mitteilt.

Allgemeine Informationen:

Der Häuptling tritt abermals an euch heran: „Ich grüße Eureschluß. Wir brechen ihr schnell. Häuptling ist verantwortlich für Tiere, vor allem aber für Stippe selbst. Kann sein, ihr ausweichend. Kälteformen ausgeglichen. Aber nicht gesehen, wie ihr hier könnt helfen. Zu grausam. Ich spreche mit Stippenältesten und höre, was sagen. Ihr sammt zusammen eure Sachen. Brauche euch schneller, als ihr glaubt. Wird sein vielleicht Problem mit Karen. Müssen überlegen, was können tun, mit anderen Stippen von Leska-Jaana. Sprecht bitte ihr mit Schamanin, was geschickt mit fremder Frau? Ohne-eine Antwort abzuwarten, dreht ihr Ninnajok um und kehrt zu seinen Leuten zurück.“

Leistungsinformationen:

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

Allgemeine Informationen:

Als Nikaja den dicken Ledervorhang beiseite schlägt, der normalerweise den Eingang ihrer Jure dicht verschließt, steigen auch kleine Rauchschwaden entgegen. Um euch herum ist die Luft nun anfüllt mit dem Qualm eines kleinen, wohligen Feuers aus zwei schwarzen Schalen, der nun auch nach außen steigt.

schonem ihre Tätigkeiten den Augen gelnäht und Platz auf zwei oder drei dicken Pelzen gefunden habe, erkenne ich mehr im Quartier der Indianer, als in dem der Chinesen. Vor euch sitzt, dick in warme Pelze und Decken gehüllt, ein weißhaariger Wolfsmann, die ihr aus dem Schnee habe kommen sehen. Überall über euch Köpfe bausum von den Säugen und Schmalen im Zell gefrorene Gräser, Fleischtücker, ein Schneehuhn, kleine Pelze und Moose, die Nikitja wohl schon vor einiger Zeit gesammelt hat, um sie nun haltbar zu machen. Es ist auch deren Geruch, der eben dem Harz der Äste eure verschuppten Nasen binnen weniger Minuten befeuchtet.

einer hinteren Ecke des Zelte liegt, umgeben von kleinen Fingur-



Vorsichtig legt die Schamane eine Hand auf die Schulter der Wollf-
frau, die erschrocken aufgesprungen ist und nun auf allen Vieren kau-
föhrt. Die Decke ist von ihren Schultern gerutscht, und ohne Schamge-
fühl für ihre völlig Nacktheit zuckt der Kopf der Nisajja unsicher hin
und her.

Spezielle Informationen:

In der Mitte des Lagers hat sich trotz des andauernden Sturms bereits der gesamte Saum um ein kleines Feuer versammelt. Angesichts der hohen Eis- und Schneehöhe im Lager und auf den Juren und der unangehaltenen Sicht in der schneehellen Finsternis wirkt die Sippe der Liestla-jaama auf euch fast ebenso klein und zerbrechlich wie bei der Hängung. Kaum etwas ist von seiner massigen und heroischen Größe der Hängung. Gestalt gebieten eher schwach wirkt; er nun umitten der Elemente, die euch umgeben. Doch seine Stimme klingt klar und fast ohne Zittern durch die Kälte. Er spricht natürlich nitensisch zu seiner Sippe, aber kein sehr breites nitensich und überreicht mir vor Kälte kalte perdenen Zählern. Liestla-jaama, ich habe nach Rücksprache mit Alpa von Enschloß gefaßt. Wir umkehren müssen dringend. Zwei Böckchen in den letzten Stunden, Himmelstiefe scheinen waren zu wollen um ihn. Fremde aus dem Süden, großer und weicher Kalksteinen gesandnet hat, ihr wart bei Schumann. Was sie gesagt hat und wie eure Mitmenschen lesen. Einzig Nitalojk scheint Eindruck - oder gibt sich zumindest. Als eine seiner Sippe gegenüber diesen Eindruck zu vermitteln. Rede und Antwort stehen. In vielen Augen könnte ihr Hilfslosigkeit und

Meisterinformationen:

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

Die Helden sollen Ninnalioh auf jeden Fall von ihrem Gespräch mit Nibhalja bezüglich Miald berichten, sonst trägt der Hingepfung von Weens nehmen die Nivesen mit ungläubigen Staren auf und einige beginnen überglücklich mit dem Zusammenpacken ihrer Ausrüstung, ohne auf weitere Ausführungen der Helden zu achten.

Die Entführung

Allgemeine Informationen:

Unermüdet zerschell' wieder ein spitzer, verzweifelter Hilfschrei: „*Der Frau die Nacht – das ist Niklas's Stimme! Die geschälte Solle des Aubruchs ist – schlagend wieder dahin, als auch noch ein wölbendes Heulen die Nacht durchdringt. Sofort rufen die Nixen laut durcheinander, und auch ihr rennt los, um der Schamannin zur Hilfe zu eilen. Schöne treibt euch eiskalt ins Gesicht, während ihr zur Jure Niklas's rennt. Ihr seht eine elblose Frau am Boden der Jure liegen. Es ist, den Zwölfgittern sei Dank, weder Niklasia zu sehen. Mitleidenschaft von diesen ist allerdings weit und breit nichts zu sehen. Mitleidenschaft sammeln sich auch andere Nixen um das Schamannenzelt.*

Spezielle Informationen:

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

deutlicher das Heulen des Windes, das Schreien eines kleinen Kindes in der Ferne zu vernehmen. Die Frau am Boden ließ sich nicht am Lagerfeuer erhitzen hatte. Was aber, in der Himmelshecke, Ninesin mit ihr geschah? Ihr Gesicht ist in einer goldenen Tonsenke verwehrt. Die beiden alten Frauen, die die Tage gerade vom eisernen, bedeckten Boden aufstehen wollen, fahren bei diesem Anblick zurück, machen Zeichen in die Luft und greifen nach ihren Abhängern und Schutzzaubern. Die Augen der Frau sind völlig blind und schmerzhaft zusammengefallen. Sie wimmern, wie ein kleines Tier, das sich wie von einem silbernen Schleier überzogen zu sein. Das torerbahnte Gesicht der Ninesin ist mit einer Eisschicht bedeckt. Dennoch ist ihr Mund zu einem frazenähnlichen Grinsen verzogen, bei dem die Lippen aufsteigen und sich in einem schmerzhaften, schmerzhaften, schmerzhaften Falten verlaufen. Blut scheint in einer dünnen Spur über die weißen Zähne der Toden gestrichen zu sein. Die Hände Judds schweben zu Klauen gekrümmt und ihre Fingernägel ähneln spitzen Eisnägeln.

Meisterinformationen:

Musikempfehlung für diese Szene: Birdy, Stück Nr. 7
Weder magische noch medizinische Kenntnisse vermag den Helden
Aufschluß darüber zu geben, was die Veränderungen Jukias aus-
löst haben.

ren, zweieinigen

entfremdet. Die Nixosen sind der Meinung, daß es sich bei dem Tiefthiere, um einen Taupfl, den Geist der Macht und Kraft in ein Gestalt eines Firtunsheren handelt. Helden, denen eine *Tiefenwelt* aus der Prob + 4 gelangt, vermögen eher einen Xei. Die Schleißpup eines größten Körpers (Menschengröße) zeigt, daß das Wesen offenbar einen Körper hinter sich hat durch den Schnee gezogen hat. Diesem Spuren folgen weitere. Der Art der Schritte nach zu urteilen – unisteben, immer wieder von Sprüngen unterbrochen – scheint es sich um die Spuren der Wolfstau zu handeln.

Allgemeine Informationen:

Aufgerregt teilen mehrere der Sippenglieder auf Nijnalik ein. Dem großen Nivsen lauten trotz der kalten Schweifepfeile die Stimmglocken. Dennoch handelt er schnell. Er streckt seinen großen Arm nach einem von euch aus und zieht ihn in seine Nähe: „Du und deine Gefährten, packt Sachen zusammen, wir werden nach Kind, Niskala und Wolfspack suchen. Ihr befristet Sammler und seid bereit.“

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

Spezielle Informationen:

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

Meisterinformationen:

Neben dem Häupling begleiten Genko, Neajo und Jeimi die Helden auf der Suche nach dem Monster.

Allgemeine Informationen:

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



ten, denn es ist sehr schmerzhaft genug, die eiskalte Luft einzatmen. Zudem ist es sehr anstrengend, in diesem Tiefschlaf überhaupt Trill und Hals zu finden. Schnell muß ihr auch am Wachenmann orientieren, denn viel weiter könnt ihr in der tiefen Dunkelheit und dem Schneerücken kaum sehen. Um euch herum pfeift der raue Wind sein eizes Lied von Tod und Vergessen, während euch euer Schweiß bereits auf der Stirn gefrieret. Nicht ausdenken, wenn ihr die Orientierung verlieren würdet. ...

Meisterinformationen:

Momentan haben gewisse Führer (TW 5+) keine Probleme damit, den Spuren des Mönchs zu folgen. Allerdings müssen Spielercharaktere pro Spielrunde einmal eine Orientierungs-Prob+6 bestehen, um weiterhin zum Lager der Lieks-Jaana zurückfinden zu können.

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

Musikempfehlung für diese Szene: Dracula, Stück Nr. 3

Das zerklüftete Land

Allgemeine Informationen:

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

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

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

Meisterinformationen:

Musikempfehlung für diese Szene: Birdy, Stück Nr. 2

Es scheint tatsächlich so, als hätte ein weniger Pilg das Land an dieser Stelle auf den Kopf gestellt. Entwurzelte Bäume liegen am Boden, ertrinken und von Schnee bedeckt. Der Grund ist uneben und scheinbar ausgewählt worden. Die Flüssigkeit, die sich an zahlreichen Stellen gesammelt hat, ist leicht gelblich und schmeckt sehr sazig. Die Eis bildet die seltsamen Formationen, Dämonenfratzen, eizes Schneelauter oder weiße Gekröns aus Eis, scheinen der Gruppe den Weitermarsch versperren zu wollen. Immer wieder muß sich die kleine Schaar unter Überhängen durchqueren oder zwischen schmalen Eisäulen Halt finden. Helden mit einer Raumangst von 3 oder höher haben große Probleme damit, an einigen Stellen ruhig und besonnen zu bleiben. Eine gelungene Menschenkenntnis-Prob+3 läßt die Heldengruppe bemerken, daß ihre Begleiter sehr nervös sind. Vielen der Nixen scheint die Enge zuzusetzen. Auch ihnen scheint die Gegend überhaupt nicht geneuer zu sein.

Kleine Spuren im Schnee

Allgemeine Informationen:

Das Schneerücken um euch herum wird immer dichter, schon länger

habt ihr kein Gefühl mehr in euren Händen und Zehen. Die Kälte frist sich hochtäglich durch jede kleinste Lücke und Öffnung in eurer Kleidung. Der Wind setzt an eurer Ausrüstung, der Tiefschlaf raubt euch bei jedem Schritt etwas mehr von eurer Kraft. Kaum könnt ihr euch Vordermann sehen, nur sein schwerer Atem oder die häufigen Rufe und Warnungen vor einer Verwehung oder einer Umkle im Schneesturm vor euch versichern euch, daß ihr nicht völlig allein in dieser Wildnis seid.

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

Spezielle Informationen:

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

Meisterinformationen:

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

Helden mit einem hohen Wert in Führercharakter (TW 7+) können kurz vor dem Umkehren ebenfalls keine der großen Spuren des Yeti mehr ausmachen. Aber es scheint ihnen so, als wären an Stelle der Prankenrucke nun die kleinen Handrücken und Beintreten eines Kindes im Schnee vorankabbeln. Doch dies ist sicher unmöglich und wird auch von den Nixen verneint. Genko meint dann nur, daß die Fremden wohl schon *fazogin* (schneehund) seien.

Natürlich ist diese Spur eine Verhöhnung des Mönchs, der sich einen Spaß damit macht, die Helden und Nixen durch Ermüdung und Verwirrung psychisch und physisch labil zu machen. Sollten ihre Helden die Spuren immer weiter verfolgen wollen, teilen Sie ihnen mit, daß das Kind bei diesen niedlichen Temperamenten schlechterdings nicht mehr leben kann.

Allgemeine Informationen:

Als ihr niedergelagert den Rückweg antretet, fährt ein Blitz über euren Kopf. Durch die eizes Nacht Einfrischvolles Raunen geht durch die Nixen. Es ist, als würden sie ein Zeichen der Himmelswölfe erwarten, als unverwundert, schwarze Hagelkörner schmetzenhaft auf euch her niederschlagen. Die Körner verwandeln den Boden blitzschnell in eine Rutschbahn. Ihr müßt niederhöllich aufpassen, um nicht auszugleiten und euch womöglich ein Bein zu brechen. Nimmig führt den Rückmarsch an, doch immer wieder muß er mit eingezogenem Kopf, schmerzverzerrtem Gesicht und merkwürdiger gebückter Haltung stehenbleiben, um den Worten seiner Führer zu lauschen. Das Trommen des Hagels macht fast jede Unterhaltung unmöglich.

Spezielle Informationen:

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

Meisterinformationen:

Helden, die auf den Hinweg geachtet haben, können bei einer gelungenen Orientierungs-Prob+5 den Nixen nur kopfschüttelnd zusprechen, oder, wie der Häuptling, den schlechten Sicht- und Witterungsbedingungen die Schuld an der Unklarheit über den Rückweg geben.

verunreinigten Wasser die Schuld an der Unklarheit über den Rückweg geben.

Schilde und Rucksäcke veranlassen noch an besser gegen den Hagel zu schützen. Natürlich werden auch die Wespengänge aus Eis und Eis zuhauen bieten. Doch diese Unwegsände mit ihren tiefen, unersichtlichen Ausbuchtungen sollen den Helden recht bald gehörigen Respekt einflößen, zumal sich nicht die gesamte Gruppe unter einer Felsnase unterstellen kann. Die Eisformationen lassen nicht nur abgrundtiefste Menschen Schlimmes assoziieren. Außerdem scheinen einem, sobald man sich nicht bewegt, Arme und Beine festzufrieren.

Allgemeine Informationen:

Silberne, mehr einem Tosenwog ähnlich, wird die die besten Stellen durch den hohen Schnee gesamt, möglichst den schmerzhaften schwarzen Hagel ignoriert. Doch dann hört der Nimmigks mächtige Stimme durch die Nimmigswölfe, und seine Wespengänge euch neues Leben ein. „Dort Lager!“ Und tatsächlich: Dort liegt es, das Lager! Zu euren Füßen, in einer von Eisformationen umschlossenen Senke – etwa 200 Schritte von euch entfernt! Lagerfeuer glimmen und die meisten der Zelte sind bereits auf Schlitzen gepackt, die Hunde bereits vorgeschallt worden. Auf vielen Schlitzen sitzen in Felle gekleidete Nixen und erwarten die Rückkehr ihres Häuptlings und das Zeichen zum Aufbruch. Den Zweiflern sei Dank! Ihr habt das Gefühl, der Tageszug habe gerade eben noch einmal ein Einzeichen mit euch gehabt.

Die Stampede

Allgemeine Informationen:

Noch während ihr euch dem Lager nähert, überkommt einen Held mit besonders hohem Gefühlsintensität ein seltsames Gefühl. Da geht ihr ein vielklingiger Schrei des Entsetzens durch das Lager und schallt bis zu euch hinauf.

Ihr fühlt unterschieds Regen tropfen auf eurer Kleidung. Regen, bei diesen Temperaturen? Doch es ist wahr: Keine, nur Tropfen fallen vom Himmel herab, nur wie Blut! Dort, wo sie zu Boden fallen, färbt sie sofort den Schnee.

Ihr kommt aus der Entfernung beobachtet, wie die Einsätze der Nixen im Schnee zu wälzen. Ein Zittern geht durch die Kavere, und wie von der Marache gestochen beginnen die ersten Tiere, an ihren Schlitzen zu ziehen oder gegen die provisorischen Gatter zu drücken. Noch bevor die Treiber überhaupt reagieren können, geht die Herde durch.

Die Stampede trampelt über Schlitzen und Steppenbünde, Ausrufung und Juchzen hinweg. Überall sieht ihr panische Kavere, mit rollenden Augen und Schäumen vor dem Maul. Über allem liegt dieser seltsame rote Glanz des Regens, der immer noch vom Himmel fällt, während sich die Einsätze wie ihre wülfischen Augenroten gebären, sie heulen, kläffen und fallen sogar einige Tiere an. Die bereits vorgeschrittenen Hunde folgen den rennenden Kaveren und ziehen weit Nixen auf den Schlitzen mit sich, die verzweifelt versuchen, die Wagen vor dem Umkippen zu bewahren. Auch menschliche Schmerzschreie ertönen, als die ersten Kavere über den Hügel rennen und dabei die aufergegriffenen und winkenden Hirten unter ihren Haken begreifen.

Spezielle Informationen:

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



Die Kavere lassen sich von den Nixen im Tal nicht einfangen. Ihre Augen, gestochen durch den Bluteschne in der Luft, die völlig kopflozen Eiswände, und die Herde durchlassen sie nur in eine Richtung laufen. Ihre Helden können die Stampede nicht mehr stoppen. Sie sind etwas noch zu weit entfernt und zweitens: Was für eine Chance hätten sie gegen mehrere hundert völlig verängstigte Tiere?

Meisterinformationen:

Musikempfehlung für diese Szene: Dracula, Stück Nr. 6 In der realen Welt hat der Marsch über die Kavere der Nixen, Helden und Kavere begonnen. Somit fällt der Mönch auch in der Alpenwelt der Kavere nach Osten ziehen, gefolgt von den Nixen.

Allgemeine Informationen:

Die Hauptgruppe der Kavere wird, noch ehe ihr loslaufen könnt, halt euch zurück und sucht euch fest in die Augen. Ich laufe zu mein Volk. Braucht mich. Heile. Volk zusammenhalten. Heide muß anhören, versuche ich! Wird werden mit Hilfe von Himmelswölfe! Ihr, Freunde: Heile! Verleitet! Sammel! Nahrung und Holz aus Schlitzen! Folgt breiter Spur der Tiere! Himmelswölfe auch mit euch! Und er winkt den anderen Nixen, die euch begleitet haben, nicht euch noch einmal zu und nennt den Hügel hinaus. So groß und massig der Jun ist, so entschlossen ist er auch, wenn es um seine Sache geht. Im schnellen Spur erreicht er das Tal und jähling auf einen der verbleibenden führenden Schlitzen auf. Eine restlichen Begleiter tun es ihm gleich. Aber das ist ihr nur noch aus den Augenwinkel, denn auch ihr lauft nun so schnell, ihr könnt den Hügel hinab und auf die Riese des Lagers zu. Unten angekommen seht ihr, wie die letzten Kavere den ersten stolischen Hügel passieren.

Die Kavere, die die Kavere hinterlassen haben, ist unberechenbar.

Die Naethut

Allgemeine Informationen:

Der blutige Regen hat eben plötzlich aufgehört wie er begonnen hat. Nur wenige sind zurückgeblieben, um die restliche Ausrüstung zu packen, die Schlitzen zu betreten und nachzulaufen. Die plötzliche Stille, die zurückbleibt, als das Betteln und Schreien hinter den Fingern verhallt, arbeitet euch mit einem Mal beängstigender als euer bisheriges. Die letzten Stunden zu sein.

Immer noch könnt ihr im rollenden Schnee die tiefen Spuren der Hufe sehen und an euren Sohlen auch Abdrücke von zu Boden geworfenen Lieks-Jaana und zahlreichen Gepäck.

Spezielle Informationen:

Ihr müßt nach Verlassen, könnt aber nur noch wenigen helfen, die die Stampede niedergelassen hat. Etwas mehr Nixen haben bei dem Ausbruch ihr Leben gelassen.

Um euch herum steht nun noch ein knappes Dutzend alter Leute und Kinder sowie einige Altsen, für die der stürmische Marsch hinter den Kaveren ihr nicht machbar gewesen wäre. Alle betreffen sich mehr oder minder schweigend und warten auf eure Anweisungen.

Die Lieks-Jaana sind zurückgeblieben, zwei umgibt ihr sehr summe mit roten Zäpfen und rötlichen Augen, ein drei Sommer alter kleiner Junge, der auf den Namen Kaimu hört. Sein Großvater ist der über achtzigjährige fast blinde und sehr gebrechlich wirkende Hirsken, der nur gestützt laufen kann.



Eine Frau wurde vom Huf eines fliehenden Karsen am Kopf getroffen, die bewußlose *Ojakara* liegt mit dem Jäger *Jutanan* auf einem such, eines der widerstandsfähigsten Tiere einzulangen, einen *Pilfschicht* der Geisrin ist auch bereits über 70 Sommer alt und fast taub. Außerdem werden die *Nivesen* ihre Töchter zum wiederholten Mal und schweren Herzens aus Mangel an Zeit und Brennholz für die Wölfe als Nahrung zurückgelassen.

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr eure jeweiligen Positionen in der Gruppe eingenommen und eure Schutzbedürfnisse so gut es eben geht um euch versammelt habt, macht ihr euch auf den langen Marsch hinter den *Leckafarna* und ihren Karsen bez. Der Häuptling hatte recht, die Spuren der Herde lassen sich auch jetzt noch problemlos verfolgen. Immer wieder seht ihr, wie die panischen Tiere rechts und links der eigentlichen Schneise durch den tiefen Schnee gestampelt sind.

Meinungen/Informationen:

Wir möchten Ihnen nun einen kurzen Überblick über das Verhalten der *Nivesen* geben, mit denen die Heldengruppe den *Leckafarna* hinterher marschiert. Betrachten Sie die Ausführungen durchaus als Möglichkeit zum *comic relief*, zur betrieblenden Komik inmitten des Grauens. Warum Sie ruhig mit Späßen auf, die sich die *Nivesen* den Hals auch zu lustigen Situationen durch die Helden kommen, dem das Verhalten der Meistersonnen wird sich auf der Reise derer ändern, daß ihren Spielern noch das Lächeln im Gesicht geblieben wird!

Die kleinen Mädchen *Amanu* und *Jannu* sind zunächst sehr traurig darüber, daß ihre Eltern sie einfach bei den Fremden zurückgelassen haben. Dies verkleinert sie auch laute. In ihre Mägel über für den „Jücker sowieso alles besser“ war. Die *Nivesen* waren grüner und die Karsen standen viel mehr im Saß. Außerdem gab es da noch richtige Kerle – Helden eben – Es wird sehr schwierig, dem leicht verwirren und sehr mißtrauischen Alten („Momon mal, wer seid ihr überhaupt? Wo ist unser Häuptling?“) beizubringen, wo sich die Gruppe gerade aufhält und was die Helden in den letzten Stunden überhaupt für Strapazen durchgestanden haben. Gerne läßt er sich die Dinge nochmal erklären, bevor er die Helden – wieder einmal alles gesagt vorgesprochen, wegen Unfähigkeit beschimpft. Er sollte den einen oder anderen Spielercharakter, besonders die mit hohem Jahorn, ruhig des öfteren provozieren, wenn er in seiner warmen Decke auf dem Schlitten sitzt.

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

Um die bewußtlose *Ojakara* kümmert sich der Jäger *Jutanan*, solange niemand anders diese Aufgabe übernimmt. Der Jäger ist auch gerne bereit, einen Blick auf den Umgebung zu werfen oder den Kindern mit einem Spiel auf seiner Fliege die Zeit zu vertreiben. *Ojakara* kann jederzeit von Ihnen als Meistersonne „aktiviert“ werden, um zu viele Probleme mit ihren Schützlingen haben.

Die alte *Peljuja* ist wie *Jutanan* für die Helden relativ „pfeiflicht“.

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

Asosonen finden Sie weiter unten genügend Szenen, mit denen Sie Ihren Helden die Reise bis zur nächsten Szene versüßen können.

Die Eisklamm

Allgemeine Informationen:

Ihr erreicht eine Eisklamm, rechts und links eures Weges ragen schneebedeckte Felsen auf. Die Herde und die *Nivesen* sind vor euch hier auf den letzten Metern gefunden hat. Zeitungen, eine Decke und sprüngen hängengelassen. Gebilde Spurendecker finden auch Spuren von Trefel und Blut. Es bieten sich euch mehrere Wege durch das Gewirr von Felsen und schrittweisen Findlingen.

Meinungen/Informationen:

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

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

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

—Die Felsvorsprünge sorgen dafür, daß ihre Helden immer wieder zerreißen. Einige Felsvorsprünge wirken in der Dunkelheit wie Hände oder Klauen. Sie scheinen die Helden festzuhalten oder nach ihnen zu greifen. Bei genauerem Hinsehen sind es nur sonderbar geformte Vorsprünge oder Blzapfen.

—Schließlich sieht ein Held, oben im Eis, in ungefähr vier Schritthalte über der Gruppe, eingefrorene *Nivesen*. Keiner kann erklären, wie sie dort hingekommen sind, zumal es sich dabei, sofern es vor vielen Tagen verstorben sind. Anklagend, mit geöffnetem Mund und ausgestrecktem Arm, deuten sie auf die Gruppe. Im weiteren Weg durch die Klamm tauchen immer wieder Tote aus den vergangenen Tagen und Wochen im Eis auf, auch die leblose *Jukaki* ist dabei, oder ein guter Freund der Helden aus alten Zeiten. (Sollte ein Held so mutig sein und über die Felsvorsprünge nach oben klettern, *Klettern-Probe +5 BE*, so sieht er dort oben nichts, wird aber aus Sicht der Beobachter plötzlich von den Gestalten ins Eis gezogen und verschwindet. Nach während der an Boden Verbleibenden nichts bemerkt und war einfach an einer anderen, leichteren Stelle etwas weiter von weiter hinabgeklüftet. Nur merkwürdig, so fällt es zumindest einem Helden auf, daß der Kletterer nun so spärlich wirkt und seine Haare so blaugrün und leblos wirkt...

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



Viala und Nialaja

Allgemeine Informationen:

Die beinahehingen Stichtverhältnisse und der stetig peitschende Hagel lassen euch die beiden Gestalten auf dem Weg erst mit letzten Moment erkennen. Beim Warten von *Jutanan* auf die beiden Frauen bereits betriehe vor euch. Euch bietet sich ein schauerlicher Anblick: Vor euch am Boden liegt *Nialaja*. Ihr Gesicht ist fast völlig blau vor Kälte, der rechte Arm weist eine große, verkrustete Wunde auf. Neben ihr steht, halb aufgerichtet, *Viala*, die Wölflin. Ihre weißen, nassen Haare sind am Rücken festgefroren, der Atem geht nur stöhnend. Mit schreier unumstößlicher Ausdauer muß sie die Schammanin schon seit geraumer Zeit an den Haaren hinter sich her durch den Schnee geschleift haben.

Meinungen/Informationen:

Trotz dieser Bilder sollten sich die Helden nicht zu falschen Schlüssen folgen lassen. Hiermit lassen. Vielmehr sollten die Spuren für sich sprechen, denn *Viala* kann es nicht erklären, und *Nialaja* ist zur Zeit bewußlos.

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

Dünnes Eis

Allgemeine Informationen:

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

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

gigantisches Gebiß seine mächtigen Hauer aneinanderreiben. Schneebart hat die *Nivesen* mit ihren Karsen vor euch die großen Eis-schollen des Sees schon mächtig belastet.

Spezielle Informationen:

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

Meinungen/Informationen:

Musikempfehlung für diese Szene: Birdy, Stück Nr. 5. Vermutlich werden Ihre Spieler zunächst versuchen, den See an Land zu umrunden. Doch der *Morean* denkt gar nicht daran, den See zu enden zu lassen, so daß die Gruppe auf kurz oder lang einen Fuß auf das Eis setzen muß.

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

Das Ding aus der Tiefe

Allgemeine Informationen:

Abgesehen habt ihr den See bis zur Hälfte passiert – noch seid ihr nicht eingetroffen. Aber hier, in der Mitte des Gewässers, scheint die Eisfläche wirklich dünn. Schon mehrmals habt ihr offene Stellen passiert, aus denen sich schwarzes Wasser engenschwappte. Bestimmt, so denkt ihr euch, sind dort Karsen eingetroffen und versunken. Einige von euch haben auch schon auf ihrem Weg umherkriechen und einige Schritte zurückgehen müssen, nachdem das Eis plötzlich nachgab und sich zu dem ständigen Knacken auch Risse unter euren Füßen bildeten.

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

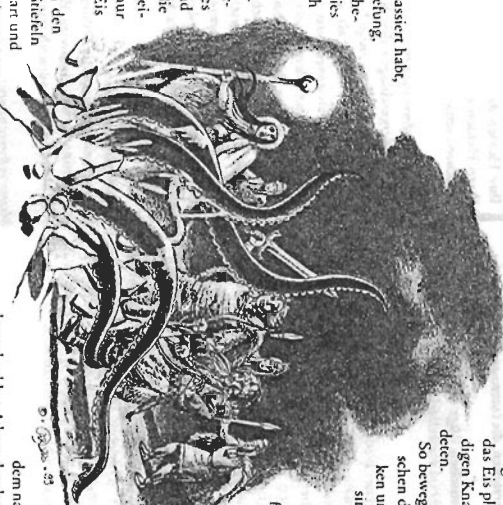
Plötzlich platzt die weiße Schneedecke vor Alrik (bevorzugt eine Spielerfigur mit hoher Töten- bzw. Raumangst) auf, als wäre vor ihr ein großer Felsbrocken vom Himmel gestürzt.

Spezielle Informationen:

Was, bei den Wölfen, war das? Dann erhebt sich, erschreckend schnell und riesig groß, ein langer, pechschwarzer Arm mit Saugnapfen aus der Tiefe des Wassers. Bet-nabe starr vor Angst steht du, wie das triefschwarze Wasser von dem naßkühnenden, dampfenden, mit alk-

ken, dunklen Adern durchzogenen Tentakel abperlt und noch in der Luft zu Eis gefriert.

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





des Schneefalls kannst du sehen, daß sich ein zweiter vermorderter Tena-
kel aus dem düsteren Wasser erhebt, als sich der erste, kretschend wie
eine Urdämonie, auf dich zubewegt!

Die Kinder begannen zu schreien und zu weinen, die Hunde verfielen
in eine Mischung aus panischem Winseln und wildem Gebell.

Meisterinformation:

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

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

Sorgen Sie dafür, daß die meisten Ihrer Helden Kinder aus den
Tenaiklammern retten müssen, so daß schließlich ein einzelner
Held von dem Tenaikel umschlungen und hinabgezogen wird. Na-
türlich kann ihn ein anderer Ihrer Helden befreien. Lassen Sie beide
– den Versinkenden, und den, der versucht, ihn zu halten – mehrere
KK-Proben würfeln. Eine wird mißlingen, so daß die ineinander
verschlungenen Hände aufzureissen Auge im Wasser verstan-
ken sieht. Gestalten Sie diesen Tod eines Ihrer Spielcharakteren so da-
matisch wie möglich – und lassen Sie die Gruppe auch einige Zeit
in dem Glauben, ihr Gefährte sei in Borons Hallen eingegangen.

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

Schließlich hat der sinkende, dunkelgrüne Arm dein Bein gepackt und
dich von den Füßen geholt. Bei Kontra, was für eine Kraft dieses Mon-
sters hat! Deine Schläge reißten zwar Wunden, und sinkendes, schwa-
zes Blut spritzte über das Eis, aber das Tenaikel läßt nicht los! Es scheint
dir beinahe alle Luft aus den Lungen zu pressen, als es dich ganz um-
schlungen hat. Schon rutschst auch ein zweiter Arm über das Eis her-
an. Deine Freunde schreien, schlagen auf die Grottenmauern ein, versu-
chen, dir zu helfen, doch sie sind so wenige, so erschöpft ... So erschöpft,
wie auch du es bist. Das Wasser ist so kalt, so kalt ...

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

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

Meisterinformation:

Musikempfehlung für diese Szene: Birdy, Stück Nr. 12
Wir gehen davon aus, daß Ihr Held seine letzte Chance nutzen wird.

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

Ohne weiter verfallen zu werden, verliert er fast alles an die Oberflä-
che und durchdringt unbemerkt in einiger Entfernung zu seinen Ka-
meraden ein weiteres Luftloch. Er kann sich mit letzter Kraft und
völlig erratet auf das feste Eis ziehen, wo er sich einmal liegen bleibt.
Geben Sie dem Spieler einige Minuten, in denen sich sein Held er-
holt, dann beschreiben Sie ihm, wie er wieder der Kälte in seinen
Gliedern spürt, ja, befeuchten muß, daß ihm alle Finger und Zehen
abfrieren, aber was es für ein schönes Gefühl ist, wieder überhaupt
etwas zu spüren, und schildern Sie ihm dann, was er auf dem Eis in
der Ferne sieht. Was seine Gefährten in dieser Zeit gemacht haben,
wird sich in der nächsten Szene zeigen.
Nun zu den anderen Spielern.

Er ist nicht tot ... Klopfen unter dem Eis

Allgemeine Informationen:

Mit einem letzten verzweifelten Aufschrei versinkt eurer Gefährte in
den dunklen Fluten des Sees. Dann riechen nur noch Schneeflocken
auf das aufgewühlte Wasser. Auch die anderen Tenaikel sind ver-
schwunden. Doch was ist das? Unter euren Füßen ertönt plötzlich ein
heftiges Klopfen. Er hört noch. Er befindet sich genau unter euch!
Und tatsächlich, als ihr den Schnee beiseite legt, meint ihr, durch das
Eis eine Bewegung zu sehen. Da, wieder ein Klopfen – Ihr müßt etwas
tun, noch lebt er!

Meisterinformation:

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

Die verbliebenen Helden haben keine Möglichkeit, mit Waffenge-
walt die Eisdecke unter ihren Füßen zu zerbrechen. Mit Waffenge-
nüssen mag ihnen dies gelingen, doch der Schatten ist wieder ver-
schwunden, zurück bleibt das finstere, braakige Wasser des Sees.
Pfeifen Sie die Spieler, Klopfen Sie immer wieder auf den Tisch,
lassen Sie die Spieler von einer Stelle auf den See zu nächsten ei-
nen. Gute Einfälle der Spieler zur Rettung sollten in die Tat umge-
setzt werden können. Aber auf kurz oder lang muß ihnen klar wer-
den (oder durch eine der Meisterpersonen mitgeteilt werden), daß
ihre Kamrad längt im eiskalten Wasser ertrinken sein muß. Er kann
gar nicht weiter klopfen!

Steigen Sie dann das Klopfen. Teilen Sie den Spielern mit, daß es
lauter und durchdringender wird, beschreiben Sie, wie sich kleine
Eis splitter vor den Helden aus dem Untergrund lösen, wenn es wie-
der ertönt. Dies muß das Monster aus dem See sein, das sich wieder
einen Weg zu den Helden bahnen will, das sie spürt! Sie entschei-
den an dieser Stelle, ob Sie die Fingern des Monsters nochmals
einsetzen möchten, um Ihre Spieler zu erschrecken. Es sollte auf
jedem Fall ein Kurz- und Maus-Spiel folgen, bei dem die Gruppe ver-
sucht, das rettende Seelen zu erreichen.

Lassen Sie die Spieler irgendwann doch noch auf den halbohen und
fast ertrunkenen Gefährten stoßen, der natürlich einen Großteil sei-
ner Ausrüstung im Wasser verloren hat.

Ein unbewußter Blick in die Realität

Meisterinformation:

Da in der realen Welt die Körper der Helden und die der Nivesen
bereits schon lange den Marsch durch das Nigrahais zum Tal an-
getreten haben, können die Seelen sehr intuitiv Helden spüren,
was mit ihnen geschieht. Bauen Sie, wenn Ihre Helden innerhalb
der Alpträumewelt sehr erschöpft sind oder am Rande des Todes ste-
hen, die folgende Szene ein.

Allgemeine Informationen:

Das kann nicht mehr! Jeder Atemzug ist eine Qual, das Blut, das durch
deinen Körper pumpst, verursacht dir unagbare Schmerzen. Du willst
leben, ja ... Aber der Preis dafür scheint dir zu hoch zu sein. Wenn
Leben nichts als Qual bedeutet, wenn all dies niemals ein Ende ha-
ben sollte, dann ... Ja, dann, so scheint es dir, verstehst du das erste Mal
wirklich, was die Gnade des Herrn Boron über Schicksal, Vergessen und

Körper und Geist

Meisterinformation:

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

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

Allgemeine Informationen:

Irgendwie ist euch das schreibbar. Ummögliche gelingen. Ihr habt den
See mit seinem unbeschreiblichen Bewusstsein lebend überquert. In si-
cherer Entfernung hinter den nächsten Hügel versorgt ihr euren fin-
sternen Kameraden mit neuer Kleidung, verschmauft kurz und kon-
trolliert die verbliebene Ausrüstung. Ein Schläfen hat die nieder-
holbische Fahrt über das riesige Eis nicht überstanden, eine Kufe ist
irreparabel zerstört. Allerdings habt ihr sowieso nicht mehr genug
Schlittenhunde für die beiden Gefährten. Somit müßt ihr nun fast alle
zu Fuß weitergehen. Zusammen seid ihr noch vollzählig, auch die vier
Kinder sind noch alle bei euch.

Spezielle Informationen:

Vier Kinder? Sind es nicht immer drei Kinder gewesen? Annufr, Januri
und der kleine Kaimu behaupten stief und ke, daß die kleine Eklaka,
den um sie handelt es sich, schon seit Beginn der Schlittenfahrt bei



Tod ... Da haben ein Rauschen in der Luft – ob dies Götters Schwe-
gen sind? Erschöpft schließt die Augen und erwartet den Schicksal.
Ein jahres Schmerzes durchläuft dich, und du weißt die Augen wieder
auf. Was ist das?

Du befindest dich in einem langen Zug von Menschen ... Selbst ihr
die Nivesen doch bereits eingestrichelt haben! Hast du auch diesen Aus-
geblick vergessen? Wirst du wahnsinnig? Oder hast du am Ende schon
tot – genauso wie deine nivesischen Freunde – und dies ist bereits der
Zug in Borons Hallen?

Made, wendest du deinen Blick zu einem deiner Nebenmannen – der
Blick seiner Augen ist leer – niemand spielt ein Wort ... Es gemaint
bestechlich an einen Toernanz! ... Die schwinden die Sinne, und du
versuchst zusammen ...

Meisterinformation:

Wenn der Held seine Augen wieder öffnet, ist er tatsächlich zusam-
mengesunken und befindet sich wieder in der Alpträumewelt.

Trugbilder des Morcanen

ihnen gewesen ist. Aber Eklaka – das war doch das Mädchen, daß ihr
vor Stunden im Eis gesucht habt! Die Tochter der roten Jaldak! Ihr
habt sie doch gar nicht gefunden! Da waren doch diese kleinen, blut-
gen Spuren im Schnee ...

Das kleine Nivesen, vermutlich etwas jünger als Kaimu, blickt die
Helden aus silbernen, pupillenlosen Augen an, die kein Wasserchen
reflexion können, und sagt: „Nette Onkels, weitgehend.“
Im nächsten Augenblick sind die silbernen Augen verschwunden und
das Mädchen steckt lachend ihre behandschuherten Finger in den zahn-
losen Mund des alten Hiereken, der sie äuerend und kopfschüttelnd
gewahren läßt.

Meisterinformation:

Musikempfehlung für diese Szene: Birdy, Stück Nr. 2
Dies ist eine bedeutende Stelle im Ablauf der Geschichte. Der Morcan
taucht direkt vor den Nasen der Helden als das verschwandene Kind
Eklaka auf und beginnt, die Wahrnehmung der Helden gegen die
der Nivesen auszuspielen. Vermutlich werden sich Ihre Helden mit
Nilsija beraten wollen, aber auch die Schamanin bezieht die Hel-
den freundlich und fragt, ob sich diese nicht erinnern könnten, daß
die anderen Kinder das kleine Mädchen kurz nach der Abfahrt vom
Lager am Wegerand liegen sahen. Nur Viola scheint dem Ganzen
auch nicht über den Weg zu trauen. Die Wölfinnen hält sich auf
grund ihrer verbleibenden tierischen Instinkte möglichst von der klei-
nen Nivesen entfernt.

Fall ein Held sich allein mit Eklaka beschäftigt, die der Schatz aller
verzweifelter Nivesen zu werden scheint, wird das Mädchen, mit
der der Morcan inwieweit anhängen, schnell anhängen zu
weinen. Die kleine Nivesin behauptet, der Held habe sie geschla-
gen, was ihre blutige Nase durchaus beweist. Dies führt nur noch
mehr dazu, daß sich die Nivesen von den Helden abwenden. Ja, der
junge Jureman ergreift sogar mit seiner Wurfkugel schützend für
Eklaka Partei.

Magische Untersuchungen des Mädchens haben keinen Erfolg. Der
Morcan grüßte dem Magier eine völlig normale Umgebung und
ein hässliches kleines Mädchen von
Szenen Sie nach dieser Szene die silbernen Augen, das Erkennung-



zeichen des Morcanen, ruhig häufiger bei den unterschiedlichen Nivesen, außer bei Valia und Niskalla, ein, wenn diese mit den Helden sprechen oder sie par beschuldigen. Dies fördert noch den Verfolgungswahn bei den Helden.

Butrausch

Allgemeine Informationen:

Der sexta euren Weg durch den Schnee und die eilige Kälte mit sehr gemischten Gefühlen fort. Wo kommt das kleine Mädchen her? Seid ihr nunmehr verückt geworden? Warum wird es immer noch nicht hell? Dies fragt ihr euch nun nahezu ständig, doch kein Leuchter ist am Horizont zu sehen. Vor Mäuligkeit strauchelt ihr das öfteren, und es wird bald vernünftig Holzstücken brauchen, um eure Augen noch offenzuhalten. Aber eine Rast wäre hier und jetzt tödlich. Ihr würdet mit Sicherheit einfach einschlafen und nie wieder aufwachen. Die Spuren rings um euch lassen stark vermuten, daß es nicht mehr weit bis zu den restlichen Nivesen sein kann.

Aber beachte: schlimmer als eure zerschundenen Knochen sind die Nerven, die bei allen völlig blank liegen. Nur die kleine Eklala ist ein ruhender Pol inmitten der eisigen Finsternis. Immer wieder springt sie leuchtend und ausgerollt von einem zum anderen und versucht, euch aufzuheitern. Sie wirft mit Schiene nach euch oder flösst den Alten irgend etwas ins Ohr.

Meisterinformationen:

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

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

Alle kleinen Nivesen gefährden sich auf einmal wie Raubkatzen, wenn man besser nicht zu nahe kommen sollte. In ihrer Mitte die kleine Eklala, die mit silbernen, pupillenlosen Augen die Helden böse anfunkelt.

Der Morcan möchte Ihre Helden dazu bringen, ein Blutbad zu veranlassen. Sie sollen meucheln, töten, schlachten – im Butrausch verfallen –. Sollten Ihre Helden dem Wunsch des Morcanen nachkommen und dabei die kleine Eklala töten, ist das nicht weiter tragisch – entweder die Gestalt taucht gegen Ende wieder auf – diesmal eben mit zerschlagenem Schädel –, oder Sie nehmen eine andere Gestalt, mit der der Dämon Ihre Helden anspricht.

Allgemeine Informationen den Helden mit dem höchsten Lebens:

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

hat sich auf den Boden gekauert, und Niskalla flüht seit Stunden – so scheint es dir – nutzlos: Zwangsprache mit ihren Himneltswölfen. Es reicht!

Meisterinformationen:

Musikempfehlung für diese Szene: Dracula, Stück Nr. 12

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

Beschreiben Sie, wie sich plötzlich die Kleidung der alten Peljitu in Flammen aufleuchtet, vielleicht weil sie einer Fackel eines Helden zu nahe gekommen ist, vielleicht auch, weil der Held sie, zumindest aus Sicht seiner umstehenden Gefährten, absichtlich entzündet hat. Daraufhin bricht ein Chaos aus. Vermutlich werden einige versuchen, die alte Frau mit Schiene zu fesseln. Die Nivesen stampfen mit Armen und Beinen und schreien wie von Sinnen um ihr Leben, bis sie von einem Berg von Schnee begraben ist – unter dem sie in der Alpenwelt erstickt, denn sie brannte mitleiden. Währenddessen greift Jutman zu seinem Jagdmesser und attackiert einen der Helden, Ängst und blankes Ersetzen in seinen Augen. Die kleinen Mädchen regeln sich sehr mühsam Valia auf den Beinen und versuchen, ihr die Augen auszukratzen. Der alte Hirteneck springt plötzlich mit einer unglaublichen Geschwindigkeit auf den Rücken eines weiteren Helden und versucht, diesen zu erwürgen.

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

Bei anderen Heldentypen (Krieger, Soldaten) ist es nötig, daß diese eine Selbstbeherrschung Probe +5 ablegen, um nicht in eine Art Butrausch zu verfallen wie Valia. Die Wölfsfrau dient nämlich, wenn ihr keiner der Helden Einhalt gebietet, auf sehr blutige Art und Weise. Dieses Gernitzel sollten neben den Helden, für die sich der Morcan tatsächlich interessiert, in jedem Fall Niskalla und die schwerverletzte Valia überleben.

Allgemeine Informationen:

Es ist still geworden. Tosen soll. Sogar der eiskalte Hauch des Nordwindes hat aufgehört, so daß rings um euch der Geruch von Blut blüht. Selbst Niskalla, die nun völlig apathisch hinter euch her sapft und von der blutbesudelten Valia gestützt wird, findet keine Worte.

Was in der Zwölfe Namen ist nur in euch gefahren? Ihr versucht verzweifelt, an etwas anderes zu denken, aber jeglicher Gedanke in euren Köpfen kehrt sofort zu dem Geruch von verrottem Fleisch, knackenden Knochen oder blutendem Stahl und Schmerzschreien zurück.

Meisterinformationen:

Lassen Sie den Spielern, Gelassenheit für eine Auseinandersetzung mit den Gefühlen ihrer Charaktere, die sie das Licht erblicken.

Allgemeine Informationen:

Dann seht ihr, ihr habt es eigentlich nicht mehr für möglich gehalten,

einen Leichentisch hinter dem nächsten Hügel. Und, wie ein Hiob, vernimmt ihr auf einmal Gelächter und Raue.

Spezielle Informationen:

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

Meisterinformationen:

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

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

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

Meisterinformationen:

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

Allgemeine Informationen:

Alternativ versucht ihr, dem Hängling der Laskla-Jahrta zu helfen, wie sich älter zugegraben hat, aber ihr seid euch gar nicht sicher, ob der große Mann euch überhaupt noch wahrnimmt. Die Zahl eurer Zuhörer nimmt stetig ab.

Spezielle Informationen:

Plötzlich ertönt Niskalla'schen überdrörm: „Wo sind unsere Kinder? Was haben ihr mit unseren Kindern gemacht?“ In diesen Ruf stimmen,



reißt lachend, teils ihre kreischend, die anderen Nivesen mit ein. Darf sie endlich der Himmel über euch auf! Aber nicht die goldene Prarischebe zeigt sich, sondern ein runtes, rotes Madam!

Auf einmal gehen die Rufe der Nivesen in ein häßliches Krurten über. Ihr erkennt, daß sich einige der Nivendammern von Schmerzen zu Bösen haben lassen. „Lauf! ... schneiß!“ stellt Niskalla noch hervor, bevor sein Ausruf zerfällt und überher, dunkler Wölfsfelle unter ihm zum Vorzeichen kommt.

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

Einer der Helden kann noch erkennen, daß mitten im Gedränge unter Valia steht. Und bevor die Helden über den Hügel stürmen, wird die Weithaare von zwei der Kreaturen zu Boden getrieben.

Meisterinformationen:

Musikempfehlung für diese Szene: Dracula, Stück Nr. 8

Lassen Sie den Spielern eine spannende Flucht vor den Wölfskreaturen. Sehen wäre es, wenn die Helden versuchen, sich zu verwickeln. Für einen Kampf sind es einfach zu viele – es handelt sich um etwa 70 Wölfskreaturen! Beschreiben Sie ein Schaulaufen und Heulen, ein ständiges Suchen der verwundeten Nivesen nach den Helden. Lassen Sie die Gruppe das Licht blitzen und erzählen Sie, wie immer wieder große Schichten im roten Licht des Madamals in ihrer Nähe zu erkennen sind. Dann, noch bevor es zu einem Kampf zwischen der Gruppe und den Wölfskreaturen kommt, erscheint der Morcan.

Die Maske fällt oder Der Auftritt des Morcanen

Allgemeine Informationen:

Langsam nähern sich euren Versteck ein großer Schatten. Ihr haltet eure Wälder bereit, eure Haut möglichst teuer gegen die Kreaturen





toren zu verkaufen. Da besitzt ein kleines Mädchen euer Versteck. Es ist Eklaka. Ihre silbernen Augen leuchten funkelnd auf in der Dunkelheit.

Meisterinformationen:

Musikempfehlung für diese Szene: Birdy, Stück Nr. 10
Die Helden werden das Mädchen vielleicht angreifen wollen. Das Kind spricht dennoch weiter. Ist der Körper Eklakas zerstört, wechselt der Morcan – und diesmal in einen der Körper Ihrer Helden. Von dort aus spricht er überganglos weiter ...

Spezielle Informationen:

„Aha, hier habt ihr euch also verkröchen, ihr Helden! Ihr habt ganz schön lange durchgehalten, und ich habe sehr viel Spaß mit euch!“ meint das Nivesenmädchen mit einem süßlichen Lächeln um die gemeinsamen Mundwinkel. Dann läßt sich die Kleine auf einem Eisblock von euch nieder und spricht weiter: „Ich kenne jeden von euch. In- und auswendig. Ich kenne eure finsternen Gedanken und eure intimsten Geheimnisse. Das ist auch der Grund, warum ich jeden einzelnen augenblicklich in den Irstam treiben könnte, wie ich es gerade mit den Nivesen mache. Warum ich es nicht einfach tue, finger ihr euch! Nun, Seidliche, das will ich euch verraten. Ihr habt meine Aufmerksamkeit erregt. Es war ein Leichtes, die Seelen dieser Normadensippe durch Einflechtungen und Schreiküsse zu zerbrechen. Das habe ich schon häufiger getan und werde es wieder tun. Aber ihr seid aus einem anderen Holz geschnitten, mit euch habe ich Vergnügen, wie schon seit Ewigkeiten nicht mehr.“
„Oh!“ lacht Eklaka plötzlich, und ihr Mund gibt kleine, messerscharfe

Weitere mögliche Szenen in der Welt des Morcanen

Diese Szenen sind in zwei Kategorien unterteilt: Unter **Persönlicher Horror** finden Sie Szenen, in denen der Morcan den Helden unterschiedliche Wahrnehmungen vorgaukelt und versucht, sie gegeneinander auszuspielen. Unter **Spielball des Sklaveneisters** der Seelen finden Sie einfach weitere Alptraumsequenzen, die Sie all Ihren Helden vorsetzen können. Beide Abschnitte beinhalten wieder Kampf- und Stimmungsszenen. Die genaue Reihenfolge der Begegnungen bleibt Ihnen als Meister überlassen.

Es ist wichtig, daß hier die Helden aktiv werden, also halten Sie Meisterpersonen wie Nikalja im Hintergrund, auch wenn sich die Helden gerade an sie wenden. Nikalja ist im Zweifelsfall genug mit den Rasten ihres Stammes beschäftigt und außerdem ebenso wie Vala verletz. Werte für die Kampfergebnisse Ihrer Helden sind nicht angegeben, da es diese Wesen nur in der Welt des Morcanen gibt und Sie als Meister dessen ausführender Arm sind. Entschieden Sie, wie sehr der Morcan Ihre Helden quält – aber vergessen Sie nicht, daß Sie auch hier die Werte Ihrer Helden mitteilen sollten.

Persönlicher Horror

In den nun beschriebenen Szenen, die Sie ab der Mitte der Alptraumwelt immer häufiger einflechten lassen sollten, ist der Morcan bereits auf die Helden aufmerksam geworden und spielt auf ihre persönlichen Ängste an.
In Klammern geben wir Ihnen an, welche Spielercharaktere besonders anfällig für die von uns geschilderten Vorfälle sind. Auch Ihrer eigenen Kreativität sind freilich keine Grenzen gesetzt.

Zähne frei, von denen Gift tropft. „Nein, ich bin nicht Borbarad oder der Narnemalos, wie eure kleinen Geister sich jetzt denken. Man hat mich gegen meinen Willen hierher gebracht. Schuld daran ist ein Magier. Ein Menschenling, dessen Hülle den Namen Jaren Feueramal trägt. Er trägt die Schuld an eurem Elend. Er befahl mir, euch und die Nivesen dem Irstam anheim zu führen. Ich habe meine Aufgabe fast erfüllt, nur wenig Zeit verbleibt euch noch, wenn ihr eure Freunde retten wollt – das wollt ihr doch, ihr großen Helden?“

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

Meisterinformationen:

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

Sollten Ihre Helden sich fragen, warum der Dämon so großzügig zu ihnen ist, dann hier für Sie eine Erklärung: Der Dämon will, daß die Helden Feueramal töten, damit seine Herrin Thargunioch endlich in den Besitz der Seele des Schwarzmagiers gelangt.
Den direkten Anschluß an diese Szene finden Sie unter dem Kapitel Im Tal der Reitscher auf Seite 47.

Die Wunde (Helden mit hohem AG)

Bereichen Sie den Spielern, wie sich einer ihrer Gefährten plötzlich vor Schmerz aufbäumt und Blut aus einer langen, schmalen Wunde durch die dicke Kleidung sickert. Niemand kann sich die Wunde erklären. Die Nivesen machen böse Eingeständnisse dafür verantwortlich. Was ist geschehen? Der Körper dieses Helden ist auf dem Marsch in der „wilde[n] Welt von Weg-abgekommen und sich-aufgeben. Dar-aufhin wurde er wie ein Karm von einem der Soldner mit der Peitsche (1W+1 TP) geschlagen.

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

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

Bereichen Sie den anderen Helden, daß ihr Freund bei einer kurzen Rast plötzlich fehlt. Keiner kann sich erklären, wie er abhandeln kommen konnte. Schildern Sie dem einzelnen Helden wieder, wie er weiterhin, sich am großen weißen Rücken seines Vordermanns orientiert, durch die weiße Landschaft wandert.

Wenn dieser seinen Vorder- oder Hintermann ansprechen will, bekommt er plötzlich einen heftigen Stoß in den Rücken, stürzt und findet sich völlig allein und mit einem großen Riß in seinen Felleidern in der Wildnis wieder. Die überraschend großen Spuren, die der ver-

lorene? Held um sich her entdecken kann, verlieren sich bald im ebbigen Schneegestöber.
Lassen Sie den verlorenen Helden ruhig eine Zeit lang allein herumirren und um Hilfe rufen, bis er zur Gruppe zurückfindet. Beschreiben Sie dem Spieler in der Zeit dazwischen, wie es ab und zu ewige Schatten im Schnee sieht, der ein Begleiter sein kann ... oder eine Kreatur, die ihn verfolgt?

Wolfsgeheul (Wildnis-Charakter)

Diese Heldentypen sollte man schnell mit der ständigen Bedrohung durch einen unsichtbaren und nicht einzuschätzenden Gegner konfrontieren. Beschreiben Sie immer wieder dunkle Schatten, kaum einigige Meter von der Gruppe entfernt im Schneegestöber. Schildern Sie heisere Schreie und dumpfes Kaueken aus der Ferne. Erzählen Sie dem betroffenen Helden, daß es plötzlich vor sich steht, wie eine Kreatur den vor ihm gehenden Nivesen auf Boden weiß, es eben aber feststellen muß, so er überhaupt zur Hilfe eilt, daß der Leyska-Jama nur gestürzt ist; die Kreatur ist verschwunden, ebenso wie die Spuren.

Silberne Augen (Helden mit hohem AG)

Abgesehen unter den Helden kann man auf der Spurensuche in vielen faden Varianten ansprechen. Stimmen aus der Dunkelheit können den Namen des Helden rufen. Dies hört natürlich nur dieser betroffene Spieler. Flüchten Sie ihm Besessenen oder Versperrungen zu. Beschreiben Sie unheimliche Zeichen am Himmel oder lassen Sie die charakteristischen silbernen Augen im Schneesturm, bei Gefährten oder auf Gegenständen immer wieder auftauchen und die Helden unheimlich anblicken. Vielleicht hat einer Ihrer Helden ja auch Göttervertrauen in seine Amulette: Es wäre doch denkbar, daß diese plötzlich zu seufzen, schluchzen oder heulen beginnen?

Der Ruf des Goldes (Helden mit hoher GG)

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

Für den Betroffenen: Wieder einmal kommt ihr an zurückgelassener Ausrüstung der vor euch marschierenden Nivesen vorbei. Doch diesmal liegt neben einem Rucksack auch die Leiche eines anwesenden Jägers, offensichtlich schon lange ertrunken. Doch im selben Hand hat er noch einen sehr edel aussehenden Jagdmesser, zudem hat er ein silbernes Handgelenk eines schweren Armees aus Gold, den er sicherlich nicht mehr benötigt. Als du dich zu ihm herbeibiegst, stößt du begeistert fest, daß der Mann auch eine goldene Kette trägt, für die du in einer verfallenen Gegend sicherlich einige Dukaten bekommen wirst. Unaufällig läßt du die Dinge in eine Tasche deines Anwarts legen.

Für die restlichen Beobachter (für den anderen Spieler nach Möglichkeit nicht höher vorgelesen): In einiger Entfernung liegt ein toter Nivese im kalten Schnee. Euer Gefährte geht auf ihn zu, bleich stehen – wie, um ihm die letzte Ehre zu erweisen, und beugt sich hinab, um die Augen des Toten zu schließen. Doch nun traut ihr euch Augen nicht: Mit einer schnellen Bewegung seines Messer schneidet er Karmend den Thoen die Augen heraus und läßt sie mit einer unauffälligen Bewegung in der Tasche seines Anwarts verschwinden.
Wenn die Helden die Taten des Betroffenen durchschauen, finden Sie ... nicht.

Der Schlittenhund
Aus heilestem Himmel beginnt einer der vorderen Schlittenhunde zu



knurrend. Das heißt, der dem Schlitten am nächsten lie, sieht wie das Spitzkopfbild, das auf einmal mit grün glühenden Augen anblickt und plötzlich spannungsgeladene, gebieterische Schreie aus seinem Mund zu werfen beginnt. Auf dem Rücken des Tieres bildet sich eine Reihe weißer, kleiner Flecken, die die Lederriemen zerreißen. Die Kreatur beginnt langsam in die Höhe zu wachsen. Noch bevor der Held seine Waffe gezogen hat, hat das Wesen bereits dem neben ihm laufenden Seppentum mit einem Biß die Kehle zerissen. Die anwesenden Knecht der schreien entsetzt auf. Wahnwitz Blut schließt mit einem roten Strahl aus der Wunde in den Schnee. Die Schlitten ist zum Stehen gekommen, die anderen Hunde werfen sich in ihrem Geschoß hin und her, als der Riesenhund seinen mit schäumen Blasen versehenen Kopf zu dem Helden umwendet und ihm fülligen Aton ins Gesicht bläst ...

Meisterinformationen:

Diese Veränderung läßt den anderen Helden auch auf. Aus ihrer Sicht reagiert der Gefährte entsetzt auf einen völlig normalen, wenn auch sehr erschreckt wirkenden Schlittenhund und greift aus unklaren Gedanken an seiner Waffe. Beschreiben Sie dies auch so den anderen Spielern. Allerdings sind Schlitten und Gefährte für einige ja auch einfache Schiffe entfernt, und die Augen können einem in der Dunkelheit und bei diesem Schneefall schnell einen Spieß spielen, was da nicht eben eine sonderbare Bewegung wäre bei den Hunden?

Der betroffene Held, jensei, der am nächsten neben dem Schlitten läuft, erhebt als einziger die Verwundung. Für ihn ist es völlig real, und seine Kammern schreien absolute Entsetzen, oder sie werden sogar versuchen, ihm die Waffe wegzunehmen und ihn an diese Bestie auszuliefern. Ließen Sie dem Spieler mit der veränderten Wahrnehmung ein blutiges und spannendes Gefecht mit dem vermeintlichen Monster. Schildern Sie das andere Spielern, wie der Schlittenhund winselnd nach dem ersten Schlag des Helden vor zu Boden geht und der Karmel immer wieder befallend auf den toten Einack einschlägt.

Spielball des Sklaveneisters der Seelen

Die Geister der Toten klagen an
Lassen Sie Ihre Helden Sinneswahrnehmungen wüsten, und beschreiben Sie denjenigen, denen die Probe gelungen ist, daß sie Stimmen aus der Dunkelheit hören können. Der Morcan versucht, Ihre Helden zu narren, indem er ihnen langweilige Personen aus ihrer Vergangenheit oder tote Nivesen vorgaukelt, die sie auf – innerlich der Traum- realität – unsichere Stellen im Eis locken wollen. Vermutlich fallen die Helden nicht lange auf das Trugspiel herein, aber lassen Sie immer wieder Rufe, Stimmen oder Flüsteren ertönen, oder sprechen Sie die Helden direkt auf Vergleichen aus der Vergangenheit an. Oder lassen Sie die Erscheinungen die Stimmen von Mitgliedern aus ihrer Heldengruppe nachahmen. („Helf mir! Der, der mit euch steht, ist ein Dämon, der meine Gestalt angenommen hat! Retter nicht! Tötet den Dämon!“)

Die Rast – Verführte Nahrung

Gedankenverloren kauert ihr auf euren Vorräten, dem Dorfteufel, das ihr von den Nivesen bekommen habt. Und während ihr eure Wunden notdürftig versorgt, hofft ihr, daß die getrockneten Früchte euch etwas Kraft zurückbringen mögen.
„Irgend“ scheint plötzlich die kleine Kaimu. „Da großes Tier in meinem Obst!“ Angewendet verzehrt ihr eure Gesichter, als ihr feststellt, daß es überall in euren Beuten kriecht und knabbert. Maden, Käfer, Motten



und Spinnennetze sehen sich in den letzten Stunden in eurem Proviant versammelt zu haben. Ihr spürt einen Brocken in eurem Hals. Das habt ihr gerade gegessen? Und wie in der Götter-Namen können diese Wesen bei diesen Temperaturen überleben?

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

Verfallende Karane
Ihre Helden finden zwei tote Tiere, die bestialisch verstümmelt sind. Einem Tier ist der ganze Bauch aufgeschlitzt worden, die inneren und Gedärme hängen heraus und verbreiten einen unangenehmen Geruch. Das andere Karan hat kein Geweih mehr, es liegt einhüftig Schritt entfernt. Die Hörter scheinen mit dem Schädelphänt herausgerissen worden zu sein.

Fallt die Fährtenreiter ihre Wälder weiter einweisen, um zu erfahren, was sich hier abgespielt hat, so stellen sie fest, daß es, abgesehen von den zahlreichen Spuren der durchgezogenen Nivensengruppe, im Umkreis keine weitere Fährten gibt.

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

Viala

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

Zwei tote Nivensen

Die Helden finden zwei tote Nivensen, die, wie im Kampf, ihre Waffen gezogen haben. Sie scheinen sich vor irgend etwas oder irgendwem verteidigen zu haben. Beide liegen hier (Probe auf Heiligkeit: Wisa-dan +4) höchstens seit zwei Stunden. Offensichtliche Kampfspuren sind nicht zu finden. Auch gibt es keine äußeren Verletzungen an den

beiden Männern. Allerdings fehlt einem der beiden (TIA-Probe-2) bereits das Fleisch an einer Seite seines Schädels. Dort, auf dem nackten Knochen, wirbeln Mägen umher und bohren sich in das tote Fleisch. Oder sollte das Fleisch vom schärften Wind auf diesem Hügel regelrecht weggefressen worden sein? Sollte es ein Tier geben, das Knochen so sauberlich abnagen kann?

Einer der Toten ist der Onkel der kleinen Annui. Das Mädchen ist völlig außer sich, weint und schreit und will („sonst ja so netten Eitem, an allem seien „die Jänk schuld“ – also die Helden. Fallt diese auf die Idee kommen sollten, die Nivensen zu untersuchen, werden sie feststellen, daß die Männer keinerlei Wunden haben, der Verrotungsprozeß ihrer Haut aber bereits begonnen hat.

Silberne Augen und pervertierte Wölfe

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

Diese Szene soll die Helden zur Flucht anreiben – wie sie ja auch in der ersten Welt zum Teil der Feindliche „geritten“ werden. Doch in der Welt des Momentan ist der Weg noch weit und nun geht es darum, die Unbekannten vor dem Gefahren aus der Dunkelheit zu schützen. Ob es zu einem Kampf mit Wölfen kommt, was ein Alpträum für die anwesenden Nivensen wäre, bleibt ihnen als Meister überlassen.

Das rote Wiesel

Ein einzelner Held hört, wie jemand dort draußen im Schnee seinen Namen ruft, eine klagende Frauenstimme, die um Hilfe ruft. Für die Helden handelt es sich eindeutig um eine Nivensa, die auf sich aufmerksam machen will. Tennen Sie im unwegsamen Tiefschnee diejenige, die zu Hilfe eilen, recht schnell. Dunkelheit, Gift-Proben oder nicht einschneidende Schneefälle im nächtlichen Schnee sollten dazu ausreichende Erklärungsmöglichkeiten bieten. Ein einzelner Held nähert sich schließlich der Hilfesuchenden – nur um festzustellen, daß die klagende Schreie von einem verküppelten, aber riesengroßen und höchstwahrscheinlich gefährlichen, roten Wiesel ausgehen werden. Da setzt die Kreatur mit den zu kurzen Vorderfüßen, dem nackten, langen Schwanz und den blitzenden, übergroßen Fangzähnen auch schon dem Helden nach.

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



Im Tal der Feilscher Böses Erwachen

Meisterinformationen:
Verzichten Sie nun gänzlich auf die Hintergrundmusik und überlegen Sie langsam das Licht.

Allgemeine Informationen:

Woher kommt plötzlich dieses stehende Zucken in euren Köpfen? Die Augen beginnen zu tränen, und Übelkeit steigt in euren Kehlen hoch. Die Luft riecht süßlich nach Asa und Tod, aber weit stärker als jedes frische Geblüde. Eure Arme und Beine beginnen auf einmal zu zittern und scheinen irgendwie in die Länge gezogen zu werden. Niskilja und Skorpione haften über eure Haut. Das Tier rät, Schweiß tritt aus alten Poren. Der Boden öffnet sich unter euch. Doch eure Augen sind verblüht, ihr könnt nichts erkennen. Eure Ohren sind mit einem Male taub von den Schmerzschreien der Gefährten. Oder sind es eure eigenen? Blut quillt aus zerbrochenen Lippen in euren trockenen Mund. Ihr stürzt in eine bodenlose, schwarze Schlucht. Doch erst fallen ihr langsam. Neben euch kommt ihr immer noch eure Gefährten spüren. Dann scheinen haarige, mochte Arme oder Fesseln aus dem Nichts hervor, und scharfe, mächtige Krallen bohren sich, wie wenn euch festzuhalten, in bloße Haut und Kleiderstücke.

Viele unausgesprochene Erinnerungen der letzten Stunden ziehen an euren inneren Augen vorbei, als ihr hin- und herzuwerdet. Ihr spürt, wie euch irgendeine Kraft nach unten zieht, mit einem schillernden Kieselstein kämpfen unsichtbare Mächte um eure sterblichen Seelen und reißen und zerren an ihnen. Dann, als die stehende Unmöglichkeit werden und ihr eure Gebete selbst mit euerem Willen nicht mehr formulieren könnt, hört ihr ein reißendes Geräusch, begleitet von einem unhöflichen Heulen, welches halb Triumph, halb Wahngeschrei verkündet, aber ganz sicher völlig von Wahnsinn überflutet ist. Dann hat euch Seelengual ein Ende. Ihr seid erlöste, Grabsteine schwarze Angst euch auf.

Meisterinformationen:

Geben Sie ihnen sprechen ein paar Minuten, um das gerade Beschriebene zu verdauen und für ihre Helden Spekulationen anzustellen, was sie erlebt haben und ob der Morcan seinen ersten Teil der Abmahnung gehalten hat. Dann entfalten Sie wieder das Licht und beschreiben den Helden ihre neue, bestimmte nicht erwartete, Umgebung.

Wo sind wir?

Allgemeine Informationen:

Irgendwo plätscher Wasser, eure Zünge kleben an euren Gaumen. Ihr fühlt euch zerschunden, aber es ist nicht mehr so kalt. Ihr öffnet die verklebten Augen, Dunkelheit rings um euch. Aber nicht völlige Schwärze. Langsam, es scheint, als müßte ihr jeden einzelnen eurer Sinne erst wiedererlangen, lieht sich die Finsternis. Um euch herum erheben sich hohe Felswände, die ihr allerdings nur im Fluserrauschen ausmachen könnt. Ihr seht bis zu den Kanten in einem warmen, rotlich breiten Wasserbecken, schaukeln auf Spitzbäcken in den Höhlen. Ihr scheint mitten in der Bewegung erwacht zu sein. „Du gehst, verabschiede dich“, GILGA-BEIN! So schaut Gorken sollt ihr, Hirtinse! Die Stimme ist neu für euch und stammt von einem Unbekannten in

Lebenshaltung, der sich nun umdreht und durch das Wasser zurück zu einem zweiten Mann schwimmt, der wahrscheinlich des Beckens warter. Der eine ist mit Sichel und Keule, der andere mit einer reinen Amburast und einem Dösch bewaffnet.

Die Luft riecht ein bisschen schwül und erinnert euch ein wenig an das gerade noch vergräbte Paradiesstadium um euch herum, als euch mit einem Male die schwere Last und Anstrengung der letzten Stunden heftig wird. Eure Körper sind mit kleinen Wunden übersät, eure Mägen knurren und eure Gliedmaßen sind schwer und kraftlos. Der Alpträum um euch scheint dennoch ein Ende gefunden zu haben. Hoff ihr, aber während ihr euch noch verblüht umbleibt, erkennt ihr, daß mit euch in der Nähe drei Nivensen an der Felswand anheften. Die Männer bewegen sich völlig apathisch, ihr erkennt unter ihnen einen der Sippenführer, der eine alte Kopfbedeckung hat, die ihm aber nicht zu kommen scheint. Die Nivensen hacken – mit steifem, ausdrucklos Gesicht – auf den Stein ein, während ihnen Speichel aus dem Mundwinkel tropft.

Meisterinformationen:

Die Helden besitzen keine Waffen mehr. Die dicken Kleiderstücke wurden ihnen nach dem Marsch abgenommen, an Abstrichungen besitzen sie nur das, was sie vor dem Einschlafen an Leib gezeugt haben. Ihre Füße sind mit einem kurzen Stiel zusammengeklebt, so daß sie zwar gehen aber nicht laufen können. Hinter der Abstrichstelle der Fesseln, am Rand des Beckens, das ca. 10 mal 20 Schritt groß ist und die kleine Quelle stehen soll, bevor sie weiter ins Tal geleitet wird, stehen zwei weitere Feuermaße (Ihre Wäre finden Sie im Anhang auf Seite 41), die die Veränderung der Helden bisher nicht bemerkt haben. Sie rauchen ein Pfeifen und tauschen sich gerade über die Ereignisse der letzten Nacht aus. Besonders über die Blödhin der Karane, aber auch über die toten Nivensen läßt sich gut streiten.

Umweht das Becken, im Schein zweier Öllampen, haben die Silbergen Feuermaße einen Leihenhaut aus den Nivensen erfhirt, die seit der Ankunft im Tal an den Auswirkungen der Alpen wider den schrecklichen Täuern gestanden sind. Ihr stunde liegen dort, übereinander gestreckt, vier Männer und zwei Frauen, alle haben völlig verzerrte, blumenlaure Gesichter und sind über und über mit Blut bespritzt. Einem der Männer fehlt ein Arm. Der Stumpf ist nicht, aber nicht nach an seiner zerstörten Lederkleidung.

Das Soudieren der Lage und vorläufige Umsetzen im Tal bringt für die Spieler folgende weitere Hinweise:
– Die heilige Quelle, in der die Feilscher anheften und die über das Aufgucken durch das gesamte Tal geleitet wird, ermöglicht es offensichtlich, das Tal easier gestalten zu können.

– Im Tal, das ungelernt eine halbe Meile lang und halb so breit wie sein scheint, wachsen kleine Bäuerle, Sträucher und Gras, was ausreichend Nahrung für die Karane bietet, deren Bläsen mit eis hoch zum Aufgucken hören kann. Die Tiere sind offensichtlich mit den Nivensen befreundet worden.

– Im Tal können gute Späher die Bewegungen mehrerer Personen ausrichten. Die Helden können unter anderem Niskilja und die blühige Gestalt des Hauptlings erkennen. Aber auch diese bewegen sich wie beständig. Von der weißhaarigen Viala fehlt jede Spur. Auch umgibt



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

—Es benötigt eine einfache Engpass-Poche um ungefähr eine Minute, um die Fußstapfen zu lesen, oder einige schnelle, genaue Hinweise mit einer Schaufel.

—Im Tal selbst, etwa 150 Schritt entfernt, scheint es zwei große Hüten sowie einen Unterstand am Fels zu geben. Von dort hört man ab und zu Lachen und kann Feuerzeichen erkennen. Ab und an blitzen die beiden Bewacher schamlos dort hinüber.

—Es gibt noch andere Auffälligkeiten, die den Helden trotz der Lichtverhältnisse mit der Zeit im Auge fallen: Mittens in der Felswand, über ein helles Gestein vom Talboden aus zu errichten, ist eine Art Balken vor einem Gang in der Felswand gebaut, es gibt einen oberen, aber von dichtem Gestrüpp überwucherten Ausgang aus dem Tal; hoch oben in der Felswand scheint es die Nestern mehrerer großer Vögel zu geben.

—Auf diesem Balken erscheint mit einem Mal eine Person, kommenziert von den Soldaten „Aah, Magister Feuerwall will sich wohl endlich einmal seine neue Herde anschauen.“ Vom Fels des Tales aus kann man nur eine dunkle Gestalt erkennen, auf deren Gesicht die Flammen des entzündeten Zauberstabes abenteuerliche Schatten werfen.

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

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

Die kümmerlichen Überreste des Bewußtseins der Nixen, die der Morzan bereits in den Wahnsinn getrieben hat, fallen in ihre Körper

zurück und sind nunmehr willens, „Zombies“, rumbe Arbeitstaktsen zugetrieben. Diesen werden von den Soldaten Absichten im Tal, befehlen sich im Tal an einem Sammelplatz. Sie sind gesteuert und werden eingeteilt, sobald sie „zu sich kommen“, Seidiges geschieht in diesem Moment mit ihnen Helden.

Den Soldaten fällt dementsprechend schnell auf, wenn sich die Helden nicht länger langsam und träge bewegen sollten oder sie miteinander zu sprechen beginnen. Dann ergreifen sie ihr Horn und rufen Verstärkung. Dazu sollte es jedoch in der momentanen Situation und dem augenblicklichen Kenntnisstand der Helden besser nicht kommen. (Falls die Helden unüberlegt auf die Wächter einstimmen sollten, gehen Sie direkt zum Abschnitt Der Ausbruchversuch über.) Den Leichenhäuten frequentierten in dieser Nacht bereits häufiger die Rosenkralen: Dies ist für Sie eine gute Gelegenheit, Osk und Verfall bei den Soldaten landen zu lassen, um diese Meisterpersonen einzuführen und den Helden durch das Geschehen die Möglichkeit zu geben, fehlende Informationen zu sammeln.

(Eine Begegnung könnte zum Beispiel so ihren Anfang finden: Mit einem Rauschen fährt ohne Vorwarnung ein eisiger Wind über euch hinweg. Ein großer, schwarzer Schatten fällt wie ein Stein vom Himmel, nur um im letzten Moment und begleitet von einem heftigen, erschreckten Einatmen der Wächter die Flügel mit einer Spannwerte von gut fünf Schritt ganz auszuweiten und mit ruckartigen Schlägen und dem Klacken der messerscharfen Krallen auf dem nackten Stein unweit des Beckenrands zu landen. Aus dem struppig-grünen Gefieder blitzen ein nicht einmal ein Schritt großer, aber offensichtlich wahrer, glatzköpfiger Mann mit einem feilen, An seinen Gürtel hängt ein langer, mit Runen und Schriftzeichen verzierter Dolch, der (Probe +8 auf *Heiligkeit Handen*) aus einem menschlichen Knochen gemacht wurde. Was gibt's zu glauben, faul-fürchterlich hohe und keinesfalls menschliche Stimme die beiden Wachen an. Während der heilige Vogel mit einem heiseren Klackzen zu den toten Nixen hängt und seine grauenhafte Macht bezeugt, wendet der Onco seinen Kopf zu den beiden Wachen hinüber, und es ist, als würden die roten Augen in seinen dunklen Augenhöhlen glühen...)

Der Ausbruchversuch

Meisterinformationen:

Legendär werden sich die Helden vermutlich von ihren provisorischen Fesseln befreit haben und einen Ausbruchversuch unternehmen. Ihnen stehen die beiden Wächter gegenüber, Schutzwaffen (IW+3) und Spitzhacken (IW+6), die den Helden als Wurf- und zur Verfügung stehen, fallen unter den Typus der stumpfen Hieb- und Stichwaffen. Wir können an dieser Stelle natürlich nicht vorherzagen, was sich Ihre Spieler einfallen lassen, um die Wachen möglichst unangenehm auszuhalten. (Für Magiekenntnisse stellt der SONNIGRAVIS eine sehr schöne Möglichkeit dar, die beiden Wachen kampflos zu machen).

Nach Kampfbeginn muß alles sehr schnell gehen, bevor die toten Wächter und die fehlenden Helden bemerkt werden. Sollten die Helden einen der Wächter nach ihrer Ausrüstung oder dem Ausgang fragen können, so gibt ihnen der Mann Auskunft, wenn sie

versprechen, ihn am Leben zu lassen. Was der Gefangene weiß und was nicht und wie er mit den Spielern verhandelt, bleibt Ihre Entscheidung. Der Scherz ist sehr überraschend und entsprechend verärgert, daß sich die Helden dem Wahnsinn entziehen konnten. Feuerarm hat den Soldaten erzählt, daß die Gefangenen zu diesem Zeitpunkt längere willkürliche Hüllen sein müßten. Allerdings sieht der Soldat auch, daß die augenscheinlichen Gefangenen keine Ähnlichkeit mit den anderen Kämpfern haben.

In den Hütten unten bei den Kanonen hört man durch das Blitzen der Tiere kaum Hilfeschreie der Wachen, nur Osk oder ein lautes Hornsignal können die dort verbliebenen, wehrlosen Soldaten und Soldaten auf Schwierigkeiten beim Becken der Quelle aufmerksam machen. Allerdings haben diese Kämpfer, mit ihrer Ausrüstung und unterstützt durch die Rosenkralen, keine Probleme, es mit Helden und Nixen zusammen aufzunehmen!



Allgemeine Informationen:

Spezielle Informationen:

Additional information:

sitz, in sein entstelltes Antlitz versunken vor einem Scheitern, auf

Der Tod Jaren Feuerhals

Allgemeine Informationen:

pf des Schw

zielle Informationen:

50

Tod des Dämonenpakt

Spezielle Informationen:

des Raumes schmücke

Fläschchen ist leider bereits leergegetrunken. In zwei Regalen an der

das Kapitel 'Mit dem Kar

Weitere Informationen:

Die verarbeiteten Niveaus

Additional Information

und zwingen einige

WINTERNACHT

Speciële Informatie:

Meisner information:

Haut am Leib, aber

Don't miss it! Call 1-800-4-A-Visitors

Additional Information

Spezielle Informationen:

Meisterinformationen:

5



Grohn nachträglich mit magischen und menschlichen Mitteln durch die Felswand geritten. Das Feuer wurde in dieser Nacht, kurz bevor die Herde und die verbliebenen Nivesen das Tal betraten, einfach an einigen Stellen von besonders geschützten Schichten des Magiers gelöst und anschließend wieder gut befestigt, um zu verhindern, daß allzu vorwitzige Karane durch die Öffnung nach draußen gelangen. Da die Helden und Nivesen aber vermutlich keinerlei Abschnürung vor den schmerzhaften Auswirkungen der Pflanzen haben, werden sie kaum auf diesem Wege entkommen können, es sei denn, Sie als Meister sind da anderer Meinung.

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

Ein möglicher Fluchtweg?

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

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

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

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

Meisterinformationen:

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

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

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



Zurück in Nagrachs Armen

Der bewachte Unterstand

Allgemeine Informationen:

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

Speziell-Informationen:

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

Da! Ein leichter Windhauch bläst den Spähen eurer Gruppe ins Gesicht, und hinter einem Gangbüschung fällt Tageslicht in den Tunnel. Die Anführer eurer Schar sehen ein Stück Leder, das im Wind hin und her schlägt.

Der Unterstand der Wächter ist direkt an der Felswand unter einem Überhang errichtet worden. Etwa 100 Schritte entfernt und etwa 10 Mannslängen tiefer stehen in einer Senke zwei Schuppen, die dicht mit Schnee bedeckt sind und die man über einen schmalen Pfad, der mit einem Handeul markiert ist, erreichen kann. Hinter den Schuppen beginnt hügeliges, schneebedecktes Land. Von unten hört man zorniges Hundgebell.

Meisterinformationen:

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

Es ist wichtig, daß die völlig Verwirren und Verängstigten unter den Nivesen weit hinter den Spähen zurückbleiben, damit Proben auf *Schleichen* und *Sich Verstecken* überhaupt einen Sinn geben. Der Mann und die Frau, beide in dicke Winterkleidung gehüllt, sitzen unweit des Ausgangs in einem primitiven Unterstand aus Schnee und Holz. Der Durchgang zum Tal ist mit einem weißen Stück Leder verschlossen.

Beide Soldner (die entsprechenden Werte entnehmen Sie bitte dem Anhang auf S. (6)) achten nur auf die Umgebung vor ihnen. Sie sind leicht angertunken und in ein Gespräch vertieft und leisten, wenn sie von einer Übermacht überrascht werden, keine Gegenwehr. Sie bieten vielmehr ihre Dienste an und behaupten, sie seien Goldsucher aus Paavi und von Feuermaße entführt worden. (Diese Lüge ist mit einer *Menschenkenntnis-Probe +3* leicht zu durchschauen.) Wenn die Helden ihn nicht davon abhalten, wird Nimalok den Mann und die Frau töten lassen. Sollten die Helden die beiden Soldner mitnehmen, so versuchen die zwei, möglichst schnell zu entkommen. Im Unterstand kann man zwei Decken, ein Signalkorn, zwei Blendlaternen mit Öl, Seile, Übersilien zum Feuermachen sowie einen kleinen Menge Proviant finden.

Allgemeine Informationen:

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

Meisterinformationen:

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

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

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

Angriff der Riesenskalen

Allgemeine Informationen:

Gerade haben die Nivesen mit glücklichen Gesichtern einige ihrer treuen Einruks in die Arme geschlossen und begonnen, die Tiere anzulehen sowie Verletzte und Ausrüstung auf den Schlitten zu verteilen, da ernt ein schreckliches Krachen, gefolgt von einem schmerzhaften Gremmer.

Menschen schrien auf, und ihr bemerkt plötzlich mehrere Dinge gleichzeitig: Völlig unbemerkt, sichtbar genau aus der noch recht tief stehenden Sonne, ist einer der Riesenskalen an den Unterstand der Schlittenhunde herangeflogen und hat einen großen Felsbrocken über dem Dach abgeworfen. Der Stein hat das Holz des Schuppens durchschlagen und anschließend mehrere Tiere verletzt. Nun gewarnt, kommt ihr weitere der Riesenskalen erkennen, die mit schwerer Last in den Krallen in sicherer Höhe auf euch zufliegen. Wieder einmal ist höchste Eile geboten.

Spezielle Informationen:

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

Meisterinformationen:

Gestalten Sie die Flucht mit den Schlitten möglichst spannend für die Spieler. Lassen Sie die Vögel (die Weite finden Sie im Anhang auf S. (62)) immer wieder versuchen, einzelne Schlitten zu treffen. Die einfliegenden Tiere bevorzugen große Ziele, einzelne Nivesen oder Helden auf Stier- oder Schneeschuhen sind eher zweite Wahl! Bedenken Sie, daß die Vögel einige Zeit brauchen, um neue Munition



on aus dem Tal zu holen. Je weiter sich die Nivesen vom Tal entfernen, desto länger brauchen die Alken für den Rückflug. Es ist ihre Entscheidung, wie lange die Alken mit ihrer Last der Gruppe folgen. Die Helden sollen aber auf jeden Fall noch einmal zeigen können, was in ihnen steckt, sei es fährerisches Geschick im Umgang mit dem Schienen auf dem eisigen Eis (Heldenkämpfer) oder die Fähigkeit, den Nivesen-Proben zu folgen, sei es bei der heiklen Rennung von Personen, deren Schienen von einem Stein getroffen und beschädigt wurde.

Die Fahrt über das Eis

Allgemeine Informationen:

Endlich lassen die häßlichen, großen Vögel ab von euch, denken hoch über euren Köpfen eine letzte Schlichte und fliegen krächzend zurück zum Tal.

Nun habt ihr Zeit für eine kurze Verschnappspause. Ihr könnt die Ausruhung auf den Schienen besser verstehen. Verschnappspause für den Rückweg mit Häuptling Ninnalik besprechen. Er übernimmt mit zwei anderen Schlitzen die Führung, während ihr mit dem Rest folgen soll. Natürlich kann man auch zurück in der Wirklichkeit dem Alken reich können Moment lang trauen. Also heißt es auch weiterhin sehr wachsen sein.

Aber eure Sorgen scheinen unbegründet, viele Stunden vergehen, und weder ihr noch die Nivesen haben einen Ungewöhnliches bemerkt. Gerade habt ihr euch, nach einer kurzen Rast, wieder aufgemacht, um noch ein Stück des mühsamen Weges durch das Eisreich hinter euch zu bringen, als plötzlich die Hunde anstehen. Schnel peckt ihr die restlichen Dinge zusammen und bedarf die Schlitzen, als auch schon Geräusche an eure Ohren dringen. Tiefe Horngräse schallen über das Eis zu euch hinüber. Da eilt auch schon eine eure Wachen herbei. Völlig außer Atem berichtet die Frau: „Sie von Norden kommen. Haben große schwarze Schlitzen bei sich gezogen von merkwürdigen Tieren, seien wie Naaku, aber sie laufen wie Hunde in Reihe. Auf Schlitzen setzen Männer und Frauen mit Rüstung wie Eis und mit Schilde durchschneidend. Ein Schlitzen seien kein Schlitzen, seien wie Schiff. Seien böse Geister haben nur schwarz-rote Segel. Ding fahren auf Schnee wie Schiff auf Wasser. Auch kleines Mann auf großes Vogel seien dabei.“

Spezielle Informationen:

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

und großen Schlitzen, die tatsächlich aus Eis zu bestehen scheinen, oder mit Amuletten bewaffnet. Vor den Schlitzen, aufgrund des weißen Felts, kaum deutlich zu erkennen, laufen kleine, schwarzgrüne Tiere mit massenreichen Zähnen, die entfernt an Dackel erinnern. Am imposanten und auch am gefährlichsten scheinen jedoch die Eissegler, der mit Hilfe des großen Segels zu wahrhaft widerwärtiger Geschwindigkeit angetrieben durch Schnee und Eis gleiten. Am Bord scheinen sich ungefähr noch mal die gleiche Anzahl an Bewaffneten aufzuhalten wie auf den Schlitzen.

Olek, der Fährer, hat auf seinem Flug nach Paani diese Gruppe von Glorians Soldaten gemerkt und sich aus der Luft zu den Nivesen geflüht.

Messungsinformationen:

Die Wette für die Soldaten der Kalt von Herra, unter denen sich auch ein Ninnalik-Palastier befindet, der dem Eissegler zuwartet, finden Sie im Anhang (S. 42). Den Helden wird sehr schnell recht schnell klar werden, daß Flucht keine Option darstellt, da die Schlitzen und das Schiff der Schlitzen schneller sind als die Fahrzeuge der Nivesen. Der Eissegler ist mit verschiedenen Zaubern und dem dämonischen Hauch Balshasas belegt (die sich aber nur von einem Ninnalik-Palastier nutzen lassen) und damit selbst den gewöhnlichen Eissegler der Paavi-Piraten überlegen. Das Fahrzeug verhält nicht in Eis und Schnee und erreicht, allein von der Kraft des Windes getrieben, fast die Geschwindigkeit eines Raubvogels. Olek verneht, nachdem es die Soldaten an die Nivesen herangeführt hat, noch einmal die Helden für den Tod Feuerma, bevor er wieder nach Norden abdreht und verschwindet.

Zeit zu sterben ...

Allgemeine Informationen:

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

Meinungsinformationen:

Die Soldaten wollen die Nivesen nicht unbedingt töten – sie könnten sie ja noch als Arbeitssklaven verwenden. Schlagen Sie also niemanden tot. Bewußtlose werden vielmehr zu den Schlitzen gebracht. Liefern Sie Ihren Spielern eine gradezu spannende Entscheidung: lassen Sie sie das Eis schiff kapern, die Schlitzen besetzen, ihre Charaktere bereits gefangene Nivesen aus dem Eis schiff befreien, andere vor dem Todesstoß retten etc. ...



Es besteht dennoch kein Zweifel daran, daß ihre Gegner zu viele für die Helden und die geschwächten Nivesen sind. Wenn immer es ihnen stimmungsgemäß erscheint, lassen Sie zur nächsten Szene über am besten natürlich dann, wenn einer ihrer Helden die Götter

Unerwartete Hilfe

Allgemeine Informationen:

Im Kampf wie die Löwen gegen die Schlangen Glorians! Ihr verlangt euren abgereicherten Körper, das letzte ab, nur von dem einen Gedanken besessen: „So kann, so darf es nicht enden!“ So viel habe ihr erlebt – so vieles überlebt. Es kann auch sein, daß ihr nun an diesen wehmutvollen Gedanken so oft nachdenkt. Und voll heiliger Wut schwingt ihr euer Schwert gegen den Feind, versucht immer gewagter. Und irgendwo ist euch klar: Ihr werdet alles auf eine Karte setzen müssen, um zu gewinnen – und selbst das wird nicht reichen, alle zu retten. Eure Haut habt ihr bereits verloren. Doch die Nivesen sind erschöpfter als ihr, haben schwere Wunden. Ihr könntet euch setzen – aber mit großer Wahrscheinlichkeit noch eure Freunde.

Waher Wut ruft ihr die Götter um Hilfe an – und da, mit einem Mal, über ihr: Das Heulen eines Wolfes, halb über das Eis – und kraftvoll und während antworten ihm andere Stimmen ... Aus alten Himmelsrichtungen erschallen nun Wölfe – und die Nivesen schwärmen kurz in aufstehenden Stauraum, bevor sie ihre letzten Kräfte sammeln und ihren Angreifern alles entgegen schleudern, was sie finden – seien es nun Tapfer, Steine oder Eisstücke.

Spezielle Informationen:

Mit während dem Belten antworten sie über die Hügel. Wölfe! Allen voran läuft eine Wölfin mit kupferrot-weiß gestreiftem Fell. Ihre Sprünge sind weit und kraftvoll, als sie sich euch nähert. Und ihr einen kurzen Moment schon es euch, als wäret ein milder Lufthoch durch die dämonische Kälte, als die Wölfin an euch vorüber springt und dem ersten Gegner ihre spitzen Zähne in den Hals bohrt. Ihr folgt eine weiße Raubwölfin mit roten Augen, und ebenfalls hat ihr Nikolaj rufen: „Viala!“

Mit einem Dutzend Wölfe mögen es sein, die euch zu Hilfe eilen. Und plötzlich ist dort sogar eine Schnee-Eule, die eure Gegner attackiert!

Meinungsinformationen:

Das Blatt sollte sich nun schnell zugunsten der Helden wenden, die Seite an Seite mit den Wölfen kämpfen. Das Rudel hat keine Probleme damit, die Schlitzen der Verfolger zu attackieren, viel schwerer ist es für sie, auf das Eis schiff zu gelangen. Wenn eine ihrer Spielerfiguren eine Hexe ist, die ihr Vertrauenswürdigen verlassen mußte – und wenn es von der Art des Tretes irgendein Sinn gibt – können Sie sich auch überlegen, das Vertrauensverhältnis hier erneut aufzubauen zu lassen.

Fremde und Vertraute

Allgemeine Informationen:

Die Schlacht ist geschlagen – ihr wart siegreich! Imminenz der toten Leiber der Soldaten, deren Blut das Eis rot färbt und in euch schlimme Assoziationen von blutigem Regen wachruft, kniet Nikolaj vor Viala, der weißen Wölfin, und hat ihre Stirn gegen den Kopf der Wölfin gedrückt.

anleitet oder der Träger des Feueramulettes den geschwächten Helden des Winters um Hilfe anruft. Sollte dies nicht geschehen, lassen Sie früher oder später Nikolaj um Hilfe rufen, denn ohne Hilfe werden ihre Helden und die Nivesen den Kampf nicht gewinnen können.

Unerwartete Hilfe

Allgemeine Informationen:

legt – fast so, als spräche sie mit ihr. Die anderen Nivesen schauen ebenfalls auf das Wölfsrudel, das sich – auf einem Hügel in einiger Entfernung – zu euch – etwas hinter seiner Leinwand – formiert hat. Der Wölfin mit dem kupferrot-weiß gestreiften Fell.

Messungsinformationen:

Am besten wäre es, ihre Helden würden selbst den Kontakt mit den Helden Schwärmer machen – denn das ist die Leinwand im Wäldchen – und deren Rudel suchen. Irgendwo das nicht verschwindet. Irgendwo kurz darauf mit Viala und den anderen Wölfen, und zurück blickt für einen Moment wieder um ein warmes Leuchten inmitten all der eisigen, dämonischen Kälte. Doch wenn ihre Helden den Kontakt zu den Wölfen suchen, wird Viala zu ihnen sprechen.

Spezielle Informationen:

Vorsichtig nähert ihr euch dem Wölfsrudel, um ihm eure Dankbarkeit auszudrücken. Was wird ihr? Hört ihr ihr als ihr euch den Tieren nähert – und mit Besonnenheit, daß die Schnee-Eule auf dem Rücken eines der Wölfe sitzt und euch mit ihren großen Augen ansieht. Und mit einem Mal durchläuft ein Kribbeln euren Körper – ein wenig so, wie das Gefühl, das ein ODEW hinterläßt ein wenig so, wie das Gefühl, das Flugzeug, ein wenig so, wie das Gefühl, als ihr eure Wache zu einem Gewächsen erhebt, ein wenig so, wie die Sommerwälder des ersten Prinos, der die Schatten der Nahebenen Tage verleiht – und doch anders.

Und ihr hört eine Stimme – eine warme, weiche Frauenstimme, die es, die von überall her zu kommen und doch keinen Zusammenhang haben scheint. Wir eint bei der Prophazie: Kallianthas begleitet Bilder von großer Intensität die Worte, die durch in euren Köpfen entstehen. Wir sind das Rudel der Wälderwälder. Ihr seid nun Teil meines Rudels. Mit unserer Hilfe werden Paavi und Hira in dieses Land zurückkehren. Ihr kämpft an unserer Seite – und wir an der euren. Wir kämpfen gemeinsam. Auf verschiedenen Pfaden durchqueren wir die dunklen Reiche, unsere Waffen sind marmelfärbig wie unsere Pläne. Doch unser Ziel eint uns. Wo immer wir sein werden. Die Götter sind mit uns, solange wir mit ihnen sind.

Die Augen der Leinwand flackern euch noch immer – eines von eisblauen, eines von Bernsteinengel-Farbe. Dann legt sie den Kopf in den Nacken und ruft ihr Rudel zum Anbruch. Auch Viala läßt sich von Nikolaj und ruft ihr Wölfin mit dem kupferrot-weißen Fell. Dann bricht das Rudel auf – und verschwindet kurz darauf hinter den nächsten Hügel.

Meinungsinformationen:

Schließen Sie dem Helden, der das Feueramulet trägt, daß es wohlige Wärme ausstrahlt und ihn mit Mut und Zuversicht durchdringt, als die Wölfe hinter den Hügel verschwinden.



Der Rückweg in Kürze

Allgemeine Informationen:

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

Doch als ihr nach Tagen endlich die Eisgrenze passiert, als ihr das erste Mal – nach Jahren, wie euch scheint – wieder die Geräusche der Tiere, das Rascheln des Unterholzes hört, als ihr die Stahlen der Panzerschilde auf euren ausgezehrten, verfrorenen Körpern spürt, euer Paroschiebe, die euch mit einem Mal wieder wippen und nicht schmerzt, als ihr die unzähligen Blumen seht, die vielen Bienen und Schmetterlinge, da wird euch mit aller Macht bewußt: Es ist Sommer! Als ihr die erste größere Rast an einer kleinen, klaren Quelle inmitten eines Meeres von weißen und rosafarbenen Blüten macht und kleine Fische euch umschwimmen, als ihr euch das erste Mal seit Ewigkeiten wieder waschen könnt ...

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

Wieder in Ouveenmas

Der Kreis schließt sich – Im Kloster der Marbiden

Meinungsbildung:

Zurück in Ouveenmas werden sich ihre Helden sehr wahrnehmlich wieder an Damiano, den Hesinde-Geweihten wenden. Dieser befindet sich, so können ihre Helden im Neumond erfahren, bei dem kleinen Nivsen Vätern im Kloster der Marbiden. Auch einige der Nivsen bauen den Beistand der Marbiden – und so haben Sie als Meister nun die Gelegenheit, die Prophetie vom Anfang wahr werden zu lassen.

Allgemeine Informationen:

Wieder steht ihr vor den Toren des Klosters, wieder erblickt ihr die Schwärze der Frau mit den gültigen, wissenden Augen, die das Bronzrad in Händen hält, vernimmt ihr den dunklen Ton der Glocke. Kaiklennen ist mit seiner Sippe noch nicht zurückgekehrt, und da die Nivsen weder Zelte noch Heimatort mehr haben, haben die wenigen Überlebenden auch in die Stadt beglittet. Auch sie stehen nun mit großen, angeworbenen Augen vor den Toren des Klosters. Eine Marbidin öffnet euch. Mit gültigen Augen läßt sie ihren Blick über die zerzauste, gebeutelte Gruppe gleiten. Ihr Blick heftet an dem Helden, dem Sie zu Anfang die Vision gaben, hangen, der eine der wahnsinnigen Nivsen in seinen Armen hält. Als die Marbidin die Leere in den Augen der Nivsen bemerkt, verändert sich ihr Gesichtsausdruck. Ihre Augen sind für einen kurzen Moment schreckensweit. Sie hebt ihre Hand und flüstert mit zitternder Stimme: „Möge Boren mit Euch sein! Möge der, der am Ende des Weges steht, Euch das Grauen der letzten Wochen vergessen machen und Eure Seelen heilen ...“ Dann

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

„Am Ende“, sagt Nitalajok, der unbemerkt an eure Seite getreten ist, „wird finden zusammen, was gehört zusammen. So hat gesagt Kaiklennen. Wir leben. Können finden, was uns bestimmt durch Himmel und Erde. Ihr habt gehalten so viel – habt gegeben so viel – uns. Ihr werdet eines Tages doch lauten mit Wälden in Ewigkeit. Eine – mit Sippe der Lucha-Jänai. Die nicht vor durch euch!“

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

Meinungsbildung:

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

fängt sie sich wieder und murmelt: „Ich erkenne Euch. Ihr wart mit Bruder Damiano hier und habt den kleinen Nivsenjungen gebracht. Kommt herein. Hier seid ihr in Sicherheit.“

Spezielle Informationen:

Es handelt sich um dieselbe Frau, der ihre Helden am Anfang bei der Seckarbeit begegneten.

Damiano erzählt

Allgemeine Informationen:

Während man in einem der großen Speisäle Platz für euch und die Nivsen macht und euch Decken, Kissen, Nahrung und Wein bringt, verspricht man euch, nach Damiano zu schicken. Und tatsächlich betritt der Geweihte kurz darauf den Saal. Ein kurzer Blick auf euch und die Nivsen läßt das Lächeln in seinem Gesicht gefrieren. Doch kurz darauf macht sich Erleichterung breit, aber Nitalajok, Nikalja, Cenko oder Jenu erkennen und auch euch wohl auf. Er begrüßt jeden einzelnen mit einer herzlichen Umarmung, die er sich zu euch und Nitalajok und Nikalja setzt, um sich eure Geschichte anzuhören. Derweil werden die Mahnsingen von den Marbiden herausgeführt, und langsam ersticht das Jammern und Wimmern, das auch in den letzten Tagen noch euer stetiger Begleiter gewesen ist. Einmal kehrt Ruhe ein – vollkommene Ruhe: ein Geschenk Alveans!

Spezielle Informationen:

Damiano läuscht euch aufmerksam und mit immer besorgtem Mißspiel. Als ihr geredet habt, steht er euch mit aufrechter Hochachtung an.



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

Meinungsbildung:

Folgendes kann Damiano ihren Helden und den Nivsen sagen: —Uriel von Noemark hat sich (wohl schon bei der Schlacht von Ochis und Eiche) mit Borbarad verbunden und zieht nunmehr durchs Bornland, eine Spur der Verwüstung hinterlassend. Die Lage in Tobrien ist finster. Ysila ist gefallen, und das Schwert der Schwärzer und der Reichsbefürder des Mittelreichs sammeln das Heer, um gegen die Schwarzen Horden anzuereuen. Damiano nennt den Helden einen Ort, an dem sie sich melden können, wenn sie mit in die Schlacht ziehen möchten. (Sie hätten demnach die Chance, ihre Helden an einer der großen Schlachten Aventuriers teilzunehmen zu lassen; der Schlacht auf den Vallumischen Weiden, die zu Beginn des Jahres 28 Hal geschlagen wird. Details zu dieser Schlacht und zum von Uriel angesetzten Bürgerkrieg im Bornland finden sie in Ulrich Keesows Roman Das zerbrochene Rad.)

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

Der Mühlen Lohn

Meinungsbildung:

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

Geben Sie jedem ihrer Spieler pausshalb 450 Abenteurpunkte. Darüber hinaus haben ihre Helden einiges in diesem Abenteuer erlernt, was ihnen Freiworte auf verschiedene Taktiken ermöglicht. Sollten Sie als Meister bei speziellen Charakteren der Meinung sein, daß andere Talente als die von uns angegebenen innerhalb des Spielbereichs besonders geschult wurden, tauschen Sie bei den entsprechenden Helden einige Würfel nach Ihrem Gutdünken aus. Dennoch sollte die Anzahl der Freiworte bei jedem der Helden die unten genannten nicht überschreiten. Freie Talentsteigerungsversuche: —einmal Götter und Kulte (für den Zugewinn an Wissen über den

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

—Bei der Wälfen, der ihr begeben sei, soll es sich Gräfinde halber um ein Götterkind handeln. Genaues hierzu vermag Damiano nicht zu sagen.

—Das Eisreich ordnet er – so die Helden nicht bereits selbst darauf gekommen sind – mit schauerlicher Stimme Nagrach, dem dämonischen Wälderräuber, zu. Er vermutet – zurecht –, daß entweichender Borbarad selbst oder jene Giovanna mit dem Erzdiakon einen Pakt eingegangen sein muß.

—Auch über Thargunioth und den Morcan kann Damiano den Helden Fragen nach ihrem meisterlichen Gutdünken beantworten. —Damiano wird die wichtigen Personen Aventuriers von den Berichten ihrer Helden in Kenntnis setzen und die Erfahrungen ihrer Helden weitergeben. Auch wird er versuchen, einige Warnungen im Aventurischen Boten publik zu machen – was auch tatsächlich geschieht.

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

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

Glauben der Nivsen und über das Reich Nagrachs und Thargunioth)

—einmal Gedächtniswissen, denn die Helden haben einiges über die aktuelle und die vergangene Geschichte Aventuriers erfahren.

—zwei mal Willkürwissen (für ihr Überleben in Nagrachs Reich)

—zwei mal Orientierung (ebenfalls für das Nagrachreich und die Flucht nach dem Ausbruch)

—sowie zwei mal Sprachen kennen (muß für Nivsenisch verwendet werden), wenn ihre Helden sich bemüht haben, das Nivsenische zu erlernen. Zu guter Letzt haben ihre Helden mit einem Wurf die Möglichkeit, ihren Tötungsangewert permanent um einen Punkt zu senken. Fällt bei diesem Wurf jedoch eine 11 bis 20, steigt der Tötungsangewert permanent um einen Punkt an. Gleiches gilt für den Abgabewert der Helden (Senken oder Steigern eines Punktes).



Anhang 1: Dramatis Personae

Die Guten – Die Sippe Ninaljoks

Lauf zum Aimen. Wenn Nikalja eingeschlossen ist, behält sie nur unter allergrößter Ausnutzung der Deckung (Schleichenhergangs-Präde + 8) und verwandelt sich ansonsten – und gegen ihren Willen – in einen Wolf, der sich in jedem Fall seinen Weg ins Fackel kämpfen wird.

Anmerkung: Die Werte Damianos und Kalikimans sind für dieses Abenteuer nicht von Belang. Sollten Sie sich dennoch haben wollen, so finden Sie sie in der Box Rautales Land im hohen Norden. Die Beschreibungen der Nivsen sind zweigeteilt. Der eine Teil beschreibt bereits an dieser Stelle – damit Sie als Meister die Beschreibungen der Sippenmitglieder schnell greifbar haben – ihre größten Ängste und ihren schlimmsten Aberglauben, also unter dem Strich ihr Verhalten in der Welt des Morcanen, das ja erst im späteren Verlauf des Abenteuers zum Tragen kommt. Ein weiterer Teil beschreibt ihr Verhalten in der normalen Welt, also auf der Anreise mit Ihren Helden.

Nikalja, die Schamanin

Nikalja (nuy: Rauteritvep) ist erst seit etwa einem Jahr Schamanin der Sippe; mit ihren etwa 30 Jahren ist sie für eine Schamanin sehr jung. Nikaljas Haar war schon von Geburt an eiförmig, ihre lebendigen, brennendsten Augen jedoch bilden dazu einen beeindruckenden Kontrast. Sie trägt Fellkleidung und hat auch etliche Fellketten in ihr hüftlanges Haar eingewoben. Als kleine, quirlige Person von sehr unermüdlicher Ausdauer und Neugierde macht sie ihren Namen alle Ehre. Trotz ihres offenen Interesses allem Neuen gegenüber ist Nikaljas Ein und Alles die Sippe. Sobald diese in Gefahr schwach oder ihres Rates bedarf, fällt Nikalja alles andere sehen und liegen. Und dann wird auch klar, weshalb die Lieska-Haarna sie zu einer ihrer Sippen-schamaninnen erwählt haben, denn auch wenn sie in ihrer Natur allwissend über der Himmelswolke Angim gleich, der temperamentvollen Botschaft des Frühlings und des Lebens, so kennt sie, wenn es um das Wohl ihrer Sippe geht, keine Kompromisse. Eiskalt wie das Herz, Fröhlich wie der Wind, sie ist eine Person, die man nicht nur in der Sippe ein Lied gesen hat, und kämpfen bis zum letzten – auch bis zu ihrem eigenen Tod.

Nikalja wurde nicht bei den Nivsen geboren, und die meisten der Sippe vermuten, daß ihre Mutter eine Wölfin gewesen ist. Tatsächlich gehört auch Nikalja zu den Nivsen, die sich in einem Wolf verwandeln können. Dies äußert sich auch in ihren leicht spitzigen Eckzähnen und in einem manchmal sehr fremden und tieferen Verhalten. Besonders: Nikalja hat eine nach ihren meistlichen Wünschen begrenzte Menge an heulenden, warnenden, Erfrischungsvorgängen. Etwa: Kräutern bei sich. Da dieses Abenteuer in vielen Teilen aus Bausätzen besteht und wir nicht wissen, welche und wie viele Kräfte Ihre Helden erleben werden, haben Sie als Meister mit Nikalja die Möglichkeit, gerade eben so viel Heulkräuter zu verteilen, wie es Ihnen eben nötig erscheint, um Ihre Heldengruppe am Leben zu erhalten. Freilich ist auch Nikaljas Vorname kein Fals ohne Boden – sie muß auch noch die anderen Nivsen versorgen und gibt heulende Tränke oder Kräutern nur in kleinen Mengen heraus – und nur, wenn es wirklich notwendig ist.

In der Welt des Morcanen: Nikalja größte Angst ist es, hilflos stehen zu müssen, wie ihrer Sippe ein Leid geschieht, und nicht eingreifen zu können. Sie hat der alten Schamanin aus dem Seelchen geschworen, die Sippe zu beschützen und ihr und den Kräutern, sollen sich Kalikimans Prophezeiungen bewahrheiten, neue Wälder zu suchen. Die junge Schamanin hat die Tote unglaublich geliebt, schließlich hat sie alles von ihr erlernt. Aber die Tote ist nicht, in engen Räumen eingekerkert zu sein. Ein Teil von ihr ist wölflisch – und der braucht das weite, offene Land wie die

Nikalja	MU 15	KL 15	IN 15	CH 13	FF 8	GE 10	KK 11
AG 1	HA 2	RA 8	TA 1	NG 7	GG 3	JZ 4	ST 9
MR 18	LE 41	AE 47					
RS 3 (Leder)	ATRA 15/12	(Knochenleue 1W+3)					
Geb: 994 BF		Große: 75F					
Haarfarbe: eiförmig		Augenfarbe: bernsteingelb					
Herausragende Talente: Körperbeherrschung 9, Tierkunde 10, Wäldern 10, Prophezeien 10, Menschenkenntnis 7, Heilkräuter 9, Heil, Krankheit 8, Heil, Wunden 10, Singen 7, Nialja versteht Gerecht, spricht es aber mit sehr starkem nivesischen Akzent. Meistens: alle allgemeinen und speziellen Schamanenleue je nach Meisterschaft, auf die Wirkung ihrer Knochenleue sind 15 ASP verwendet worden, die Sie nach Belieben verteilen können.							

Ninaljok, der Häuptling

Ninaljok ist ein gutmütiger Riese von 96 Fingern Größe, dessen dunkles, braunrotes Haar fast seinen ganzen Körper bedeckt. Der lange Bart hängt ihm bis auf den Bauch, und seine struppigen Haarmengen und buschigen Brauen verdecken nahezu den Rest seines Gesichts. Er hat das Kreuz eines Bären, die Hände eines Zyklopens, doch die Seele eines Kärzens. Beständigkeit, innere Ruhe und der unerschütterliche Glaube an das Gute sind seine herausstechenden Eigenschaften. In den 50 Sommern, die sein Leben bereits währt, hat er ein hartes und entbehrungsreiches Leben geführt: Der harte Winter nahm ihm bereits drei Kinder. Doch Ninaljok hat noch nie mit sich und seinem Schicksal gehadert. Er liebt das einfache Leben, das sich dem Rhythmus der Karne anpaßt, und obwohl er mit seinem massigen Auftreten jeden auf den ersten Blick in Angst und Schrecken versetzt, können die lustigen, hellbraunen Augen von einem aufsteckenden, ausgeglichene Menschen. Nun haben die Himmelswolke ihm und seiner Frau Meunai vor drei Sommern sogar noch eine Tochter geschenkt. Die kleine Nalja ist ein kräftiges und fähliches Kind und Ninaljoks ganzer Stolz.

In der Welt des Morcanen: Ninaljoks größte Angst ist, daß er das Leben mit seiner Sippe und den Tieren aufgeben und eingesperrt in den Mauern einer Stadt leben mußte. Er liebt das weite, freie Land, das den Nivsen über alles. Ruhe und inneren Frieden zieht er aus seinem Glauben an die Himmelswolke. Er ist sich seiner Größe, Ängste nicht bewußt, da er bereits – das Leben in einer Stadt und eine mögliche Nachbarschaft der Himmelswolke – für schickung unüberwindlich hält. Wird er mit seinen Ängsten konfrontiert, reagiert er zuerst mit ruhigen Erwachen, Reiz um ihn bis auf Blut – was noch niemandem gelungen ist – und er will ihnen nur das Beste. Sollte dies dem Morcanen gelingen, wird Ninaljok innerlich davon zerbrechen, und es wird eine lange Zeit der Einfühlungsvermögen und der großen Kunst der Seelenheilung bedürfen, bis der Häuptling wieder zu sich selbst zurückfindet. Schließen Sie Ninaljok so lange wie irgend möglich als einen innerlich gestörten Menschen, der dem Ayrman um ihn

her keinen Glauben schenken wird und in der schlimmsten Situation versucht, einen göttlichen Ausweg zu finden.

Ninaljok	MU 15	KL 12	IN 9	CH 12	FF 10	GE 11	KK 18
AG 4	HA 3	RA 6	TA 4	NG 1	GG 3	JZ 0	ST 11
MR 3	LE 75						
RS 3 (Leder)	ATRA 15/15	(Stolz: 2W+6)					
Geb: 994 BF		Große: 96F					
Haarfarbe: rotbraun		Augenfarbe: gelbbraun					
Herausragende Talente: Wäldern 14, Tierkunde 10, Orientierung 13, Wäldern 14, Abzeichen 11, Lehnen 12, Zeichen 8. Ninaljok spricht perfekt Nordisch, das Gerecht beherrscht er gut genug, um sich über das Grobste zu verständigen.							

Viala, die Nictia

Viala wird erst in der Welt des Morcanen zur Heldengruppe stoßen (s. Vialas Erscheinen, S. 33). Sie ist eine Nictia, ein heiliges Wesen. Ihre Mutter war eine Nivsen, ihr Vater ein Rautawolf. Die Heiligen Wesen werden stets in der Gestalt des Vaters geboren und können dieser angehörige Gestalt Zeit ihres Lebens nicht ändern.

Ihre Mutter war die alte Schamanin der Sippe, und die Nictia hält sich der Sippe ihrer Mutter noch immer sehr verbunden. Sie steht jenseitig der Sippe, wenn die Sippe an der Heimat der Wölfe weilt, in ihr Sommerlager zieht. Seit dem Tod ihrer Mutter hat Viala eine besondere enge Bindung zu der jungen Schamanin Nikalja. Die Wölfin kann sich mit den Nivsen verständigen und versteht ihre Sprache; die Helden wird sie jedoch nicht als zum Rudel gehörig akzeptieren. Wenn sich aber eine der Nivsen für diese einsetzt, was die Wölfin sie auch nicht angreifen, sondern sich damit begnügen, sie mit Skepsis und Mißtrauen zu behandeln.

Viala weiß um die Gefahren des Erscheins und fühlt intuitiv seine ähmliche Natur. Zudem ist sie sich vor Kurzer Zeit mit dem Thonons Rudel getroffen. Allein schon aus diesem Grund wird sie ohne Rück sich auf ihr eigenes Leben alles angreifen, was dämonischer Natur ist. Von dem Wolkfuch der Himmelswolke hat Viala sich erst vor kurzer Zeit getrennt, da sie sich um die Sippe ihrer Mutter sorgte.

Sie hält sich in dem Augenblick, in dem der Morcan die Helden und die Nivsen in seine Alpträume entführt, in unmittelbarer Nähe des Lagers auf. Da Viala nicht vollkommen wölflisch, sondern zur Hälfte menschlich ist, folgt auch ihre Seele dem verdorbenen Ruf des Dämons – nicht so ihr Wolkkörper. Dieser wehleid, von dem Schwärzen Feuer – nicht so ihr Wolkkörper, unweit des Lagers der Lieska-Jahna. In dem Moment, in dem die Helden die Seelen der Nivsen befreien, führt auch die Seele des Heiligen Wesens zurück in den Körper. Somit ist es Viala möglich, Thonons Schwärzenocher zu alamieren.

In der Welt des Morcanen: Viala sagt, die wölflischen Nictia beherrschen die Menschensprache und können aufrecht gehen. Man sagt auch, sie würden sich nur anderen Heiligen Wesen demoralisierend offenbaren. Wir können nicht von Sicherheit sagen, ob diese Vermutungen der Wahrheit entsprechen. Tatsache ist, daß Viala in der Welt des Morcanen eine andere Gestalt angenommen hat – und sei es nur deshalb, weil der Morcan weiß, daß er das ist, wonit er die Seele der Wölfin um meilen quellen kann. Tatsache ist: Viala hat in der Alpträume eine menschliche Gestalt. Gefangen in einem fremden Körper und in ihrem schlammigen Alpträumen, erlebte sie die wackere, junge Frau kurz nach den Helden im Lager der Nivsen. Nur Nikalja erkennt sie als das, was sie ist. Und auch die junge Schamanin ist entsetzt: Wölfe ist doch, daß Viala auf immer in dieser Gestalt gefangen sein.

die Wölfin ihre Kraft als Heiliges Wesen und somit ihren Kontakt zu den Himmelswolken verlieren haben und niemals wiederfinden wird.

In der Welt des Morcanen hat Viala das Äußere einer etwa 20jährigen Frau mit langem, silberweißem Haar und roten Augen. Eine Eigenschaft über ist ihr dennoch geblieben: Da die Wölfin in einem fremden Körper steckt, versetzen sie auch in der Alpträume mit jener Heiligkeit, die der menschlichen Sprache mächtig sind. Viala schämte: Alpträumen ist ihre neue Gestalt. Die Wölfin ist aufgrund sehr hilflos und vermag sich nur schwer in ihrem neuen, ihr unbekanntem Körper zurechtzufinden. Nach einigen Stunden aber wird sie die Verweilung mehr und mehr dazu veranlassen, auch ihren neuen Körper zum Kampf zu nutzen – denn das ist ihre Hauptabsicht auf die göttliche Umwelt, in der sie sich befindet.

Viala als Rautawölfin

Viala ist ein mächtiges Wesen ist und mit ihren Zähnen und Klauen kämpft, ist sie in der Lage, auch dämonische Kreaturen zu verletzen. Magie: Viala beherrscht den Wolkfuch (s. Magie des Schwarzen Auges, S. 81).

Viala in der Welt des Morcanen Beachten Sie im jedem Fall, daß es sich bei Viala um eine Wölfin handelt, die sich zum ersten Mal in einer menschlichen Gestalt befindet. So erhalten sich auch ihre auf den ersten Blick sonderbar amuren den Werte ...

MU 16	KL 13	IN 13	CH 14	FF 4	GE 17	KK 12
AG 4	HA 3	RA 10	TA 2	NG 1	GG 0	JZ 10
MR 10	LE 35	RS 0	ATRA 108			
Große: 86F		Haarfarbe: weiß				
Augenfarbe: rot						

Herausragende Talente: Wäldern 16, Tierkunde 18, Orientierung 13, Wäldern 14, Spuren lesen 14, Menschenkenntnis 3. Wenn die Helden versuchen, mit Viala zu kommunizieren, machen Sie stets eine Probe, um zu erraten, ob Viala versteht, was die Helden von ihr wollen und ihr Verhalten nicht fälschlicherweise als Angriff oder Bedrohung interpretiert. Magie: In ihrer menschlichen Gestalt verfügt Viala immer noch über Magie, ist sich dieser aber nicht bewußt und kann sie nicht anwenden. Auch dies ist ein Teil der Qualen des Morcanen – dem schließlich ist es genau das, vor dem sie sich fürchtet: ihr inneres Selbst, ihre Verbindung zu den Himmelswolken zu verlieren.

Der Rest des Stammes

Die Werte der im folgenden beschriebenen und aller anderen Nivsen entnehmen Sie bitte dieser Tabelle:

Ein nivesischer Jäger			
MU 13	LE 40	ATRA 13/10	RS 3 (Leder)
Ein nivesischer Hirte			
MU 12	LE 30	ATRA 11/10	RS 3 (Leder)
Die herausragenden Talente aller Nivsen sind natürlich die Natur- und einige Handwerkskünste. Ihr Aberglaube liegt bei 7. Einige Nivsen sprechen mehr oder weniger gut Nordisch, die meisten verstehen einige Brocken Gerecht, da vor drei Jahrhunderten der			





Hesinde-Geweihte Damiano (den Ihre Heiden ja bereits kennengelernt haben) ein Jahr lang mit ihnen zogen, um ihr Leben zu erlebnissen. Ob Sie jemanden einbauen wollen, der die Sprache der Heiden perfekt beherrscht, bleibt Ihnen als Meister überlassen.

Genko, ein Jäger

Genko zählt gerade einmal 14 Sommer, der Junge mit dem roten Wuschhaar, den strahlenden Augen und den vielen Sommerprossen ist ein geschickter Jäger, der durch seinen noch kleinen Wuchs eiliche Vorzüge bei der Jagd hat. Er ist ein Meister im Schützen und Fährten suchen und hat eine schier unendliche Ausdauer, wenn es um das Bejagen einer Beute geht.

In der Welt des Menschen: Genkos Eltern wurden vor zwei Jahren, Der Junge ist, wie alle Nitsen, extrem überglücklich. Seine größte Angst ist die Rückkehr der Geister seiner Eltern. Denn schließlich möchte er nicht an deren Gedächtnis ein großer Jäger werden, um seine weitere mit ihnen vereint durch die Ewigkeit Etern zu stehen.

Neajo und Jeini, zwei Hirten

Neajo und Jeini haben vor drei Güterflügen den Lebensbund geschlossen. Jeini ist nun schwanger. Beide sind lebenslustige Menschen, deren große Liebe dem Tanz und dem Musizieren gilt. Jeini hat eine wunderbare Stimme, mit der sie häufig alte, traurige Weisen, aber auch einige fröhliche Trinklieder singt, die sie von den Nordanen gelernt hat. Da sie lüder und Geschichten sammelt und eine rasche Auffassungsgabe hat, ist ihr Geschichtswissen und auch ihre Kenntnis der verschiedenen Geographie außerhalb des Nitsenlandes erstaunlich gut, auch wenn sie ihre Sippe natürlich noch nie verlassen hat. Sie beherrscht sogar einige Lieder in Garchi, die sie von dem Hesindegeweihten gelernt hat. Neajo begleitet seine Frau häufig auf der Flügels oder anzu zu ihrem Gesang.

Jeinis Neugierde ist es zu verdanken, daß das Pärchen sich mit dem Gedanken tragt, die Sippe eines Tages zu verlassen, um einen Ausflug in die Wüste Khon zu machen, von der der Hesinde-Geweihte

Die Bösewichter

Hintergrund Jaren Feuermais und Oleks

Feuermal wuchs als Sohn einer freien Bürgerfamilie (Fam) in Al'Ania auf. Er studierte in Mirham, wo mehrere Meinungsverschiedenheiten mit dem Akademiker Salphon Savetia und seine Neigung zu obstruktion Experimenten mit Körpern von Tieren dazu beitrugen, daß sich Jaren mit seiner Arbeit der Dunklen Halle der Geister zu Brakch ver-schied.

Jaren war im Jahre 970 BF an der Brandkatakstrophe im Stadtzentrum von Al'Ania beteiligt (s. Al'Ania, S. 17), wurde allerdings bei dem An-erkennt selbst schwer verletzt, so daß sein Gesicht heute nur noch ein-entzückliche Fratze ist. (Da diese Verletzung von einer niederschläglichen Krenur stammt, half ihm Heilmagie gegen diese Einstellung nicht. Auch der IMAGO TRANSMUTABLE konnte, vielleicht auf Einwir-ken seiner Heiln Thargunioth, Feuermais Schönheit nicht wieder-herstellen.)

Sein Mundbereich mitan der Lippen ist komplett verbrannt, und nur noch ein weggebranntes Loch als Schand ist vorhanden. Das res-tliche Gesicht ist mit dicken, geschwollenen Brandwunden überzo-gen, ein Teil der Nase fehlt. Jaren hatte seinen Beinamen teuer erkauft und mußte fliehen, in den nächsten Jahren ständig gesucht von ge-

litten erzählt hat. Sie sind fasziniert von der Vorstellung dieser ganz-lich fremden Welt, können sich aber nicht wirklich vorstellen, dort la-sächlich zu leben.

In der Welt des Menschen: Neben der Sorge um ihr ungeborenes Kind ist die größte Angst der Pärchen, verflucht zu werden. Damiano hat ihnen Geschichten aus Al'Ania erzählt und die beiden Nitsen genau es allein bei dem Gedanken, daß ein Mensch einem anderen so etwas schlimmes antun könnte.

Schmalrik

Schmalrik ist ein drahtiges, kleines Männchen von etwa 50 Jahren, das trotz seiner Liebe zum Essen niemals zuzunehmen scheint. Er kann Berge verdücken und es wölft sich noch nicht einmal das kleinste Büschlein unter seinem ledernen Wams. Seine große Liebe gilt dem Käsmi, einem hochprozentigen Schnaps aus vergorener Karamulch, dem er eifrig zuspricht und mit dem auch sein Essen stets 'verleitet' wird. Schmalrik ist immer zu einem Scherz aufgelegt (Wortwitze sind seine Spezialität), und er hat von Damiano das Boltspiel erlernt, für das er in jeder freien Minute einen Mitspieler sucht – und leider nur allzu selten findet.

In der Welt des Menschen: Schmalrik wird lange Zeit brauchen, um zu erkennen, daß der sich verdrückende Alpaum um ihn bei der Wirklichkeit und nicht eine unangenehme Nebenwirkung der Rauheit ist. Er ist ein guter Freund von Nitsund und wird sich so lange nicht aus der Ruhe bringen lassen, wie auch der Hauptling ruhig bleibt. Bis zu diesem Zeit-punkt regiert er auf den Geinen um ihn her mit immer weiter steigender Fröhlichkeit und immer schärferen Scherzen, die ab einem gewissen Punkt die Schlagförmigkeit nadeln, der Koch habe den Festind verloren. In Wahrheit aber hält Schmalrik es mit Rauschweil dem schlauen Sohn des Himmelswolfs Gorfang. Er beobachtet einige Zeit das Geschehen, aber als schließlich sogar der besessene Hauptling den Festind zu verlieren scheint, wird Schmalrik endgültig klar, daß irgend jemand oder irgend et-was versucht, sie alle in den Wüstent zu treiben. Von diesem Moment an versucht er selbst, der Irnte von allen zu sein, um sich so Zeit zum Nach-denken zu verschaffen.

worbenen Meuchlern und Zauberkundigen der einflußreichen

Al'Anianer Familien, die das dämonische Feuer um einen Großteil ihres Besitzes oder ihrer Verwandten gebracht hatte.

Als Bohard nach Dere zurückkehrte, wurde Feuermal klar, daß sich Großes in Äventuren tun würde und er dringend daran teilhaben wollte. Er gehörte zu den ersten, die sich dem Dämonenmeister ver-schrieben, und war auf Maraskan, in Toben und im Bornland tätig.

Unterstützung bei seiner Arbeit fand Jaren in dem – selbst für Großne wi-derwärtigen – Feilscher Olek, der, ebenfalls verschlagen und auf sei-nen Vorteil versessen, die Seite des Verdammten gewählt hatte.

Feuermal schloß schon früh ei-nen Pakt mit Thargunioth, um mitzuhelfen, dem Dämonenmeister



nach mehr untore Diener aus den Gräfen und Bornangern der ver-würsteten Dörfer und Städte im Osten zu verschaffen. Dabei ging es Jaren Feuermal weniger um die Kontrolle der Untoren, sondern viel-mehr um die zweite, häufig vernachlässigte Macht Tjirkoolis, der Nacht über Alpaum. Durch den Pakt mit Thargunioth wurde ihm auch 'ewiges Leben' versprochen, doch schon bald bemerkte er, etwas lang-same, sichtbare Verwundung in einen Untoren. Als Feuermal von den Plänen Gorenas und von den Eigenschaften des Thetstaks hörte, ent-schloß sich der Magier, mit Olek in den Norden zu gehen, um etwas von der legendären Lebenskraft Sumus für sich zu gewinnen (s. Thorarads Erben), in der Hoffnung, die Nachteile des Paktes mit Thargunioth und seiner Entstellung aufzuheben.

Magister Jaren Feuermal, Magier und Thargunioth-Paktierer
MU 16 KL 15 IN 15 CH 13 FF 11 GE 11 KK 10
AG 1 HA 2 RA 2 TA 0 NG 5 GG 6 JZ 3
ST 13 MR 10 LE 41 AE 71 RS 2 AITPA 14/15 (Magierstab)
Geb: NT 951/952 BF Größe: 91F

Haarfarbe: glatzköpfig **Augenfarbe:** schwarz
Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 10*, Menschenkenntnis 8, Alchimie 15, Alle Sprachen (Ossapanimo, Aluethen, Ur-Tulamiya, Angaran), Götter und Kulte 11, Magiekunde 15, Sprachen (Garethi, Zhayad, Alaani, Nivessisch, Tulamisch),

Herausragende Zauberkünste: (Verwandlung von Unbelebtem und Beschwörung); Spöche seiner Spezialgebiete gut bis mäßig; relevante Formen für seinen letzten Kampf sind Gardarmu 9, Kampfabwehr stören 12, Eigene Angste 8, Hornproubs 6, Sensibar 12, Blitz rich ind 12, Fulminicus 9, Heilspen 7, Armarutz 9, Brenne toter Stof 7, alle Stabzauber; weitere Spöche nach Maßgabe des Meisters

*) Als Thargunioth-Paktierer muß Jaren selbst bei Lebensbedrohli-chen Verletzungen keine Proben abgeben, um bei Bewußtsein zu bleiben.

Olek, der Feilscher

MU 11 KL 14 IN 14 CH 6 FF 14 GE 10 KK 5
AG 2 HA 3 RA 1 TA 1 NG 5 GG 9 JZ 5
MR 15 LE 24 AE 27 RS 2 AITPA 8/9 (Schwerer Dolch)
Größe: 4 Spanm Gewicht: 24 Stein

Haarfarbe: glatzköpfig **Augenfarbe:** rubinrot
Herausragende Talente: Fliegen 12, Feilschen 16, Lügen 14, Schätzen 18, Menschenkenntnis 12, Wildnisleben 7, Alchimie 16, Alle Sprachen 16, Götter und Kulte 14, Magiekunde 16, Sprachen 16, Heilkunde Wunden 10, Raschendeinstan 11, Sinnenstärke 16, Stimmen imitieren 9

Herausragende Zauberkünste: Impravi 12, Böser Blick 8, Große Gier 10, Herr über das Tierreich 15, Schabenwerk 9, Zunge hängen 5, in den Trachten 8, Blendwerk 9, Flammes erstickt 8, Gliederschiff-zen 8, Uniarlo 16, weitere Spöche nach Maßgabe des Meisters (siehe Bestiarium Aventuricum, S. 229ff), Mysteria Arkana, S. 76f)

Die Soldner Feuermais (26)

MU 13 KL 10 IN 10 CH 9 FF 11 GE 12 KK 14
AG 5 HA 6 RA 2 TA 3 NG 6 GG 8 JZ 3
BT 6 MR 1 LE 56 RS 6 AITPA 12/8 (Sabel 11W+3)

Feuermal 14 (leichte Armbrust 2W+2)
Herausragende Talente: Klettern 10, Selbstbeherrschung 8, Sich Verstecken 9, Fährtensuche 7, Orientierung 5, Tierkunde 6, Heilkunde Wunden 7, Sinnenstärke 8
Ausrüstung: Jagdspieß, Sabel, Peilsche, leichte Armbrust (20 Bolzen), Lederharnisch, Lederzeug, Lederhörn, Fellumhang, Schneeschuhe, Proviant





Veiltra, Orlas Riesenauk
MU 22 LE 55 RS 2 AT/PA 12/6 TP 2W+4 (Schnebel)
GS 1/16 AU 70 MR 6 (von Orlas bezaubert) GW 12
Steinwurf 17 (TP 3W+4)

Wollere Riesenauken im Tal (3)
MU 18 LE 45 RS 2 AT 9/6 TP 1W+5 (Schnebel)
GS 1/16 AU 60 MR -4 (folgen aber für gewöhnlich dem „Anführer“ Veiltra) GW 10
Steinwurf 15 (TP 3W+2)

1) Das Ausweichen gegen die Steinwurf-Angriffe ist um die Hälfte der Punkte erschwert, die der Ak beim Wurf unter seinem AT-Wert erhält. Selbst bei einem gelungenen Sprung zu Seite nimmt der Held W6 SP durch versperrte Gesteinsböden, sofern der Untergrund nicht schneebedeckt ist. Bitte beachten Sie, daß die Alten auch Steinwurfmaterial zur Verfügung haben müssen. (Näheres zu den Steinwürfen finden Sie im Bestiarium Aventuricum auf S.127.)

Anhang 2: 'Problemcharaktere'

Die Hexe – Das Problem mit der Luftaufklärung

Im Etwisch selbst kann Ihre Hexe nicht lange Strecken fliegen – sie würde in dem üssigen Nagrachwald nach kurzer Zeit ertrinken! Außerdem ziehen die Tochter Sauaras ihre Kraft aus der Erde. Aber die Erde des Nagrachreiches ist pervertierte Natur. Somit ist der Hexe hier unendlich fern. Um ihre Gruppe nicht noch mehr zu schwächen, als es das Etwisch ohnehin schon tut, begnügen Sie sich damit, den Hexen – und anderen Naturcharakteren wie z.B. den Elfen – schlichte Träume oder Ähnliches zu schenken. Wir halten es nicht für angemessen, eine Regeneration zu verweigern, obwohl dies wahrscheinlich *gegenständlich* sinnvoll wäre.

Ein Problem wird für Sie in der Alprauwelt das Vertrauen der Geweihten darstellen, denn auch Vertrauenerreger haben einen eigenen Willen. Es handelt sich bei dem Nagrachreich um deren pervertierte Natur, daß die Vertrauenerreger sich weigern werden, dieses Land zu betreten. Gönnen Sie als Meister Ihrer Hexe ein stimmungsvolles Zwiesgespräch mit ihrem Vertrauenerreger – und lassen Sie die Hexe allein weiterziehen. Dieser Verlust wird die Hexe schmerzen – aber das Tier wird sie auf ihrer Rückreise wieder erwarten – und vielleicht von ganz eigenen Abenteuern zu berichten haben!

Der Schelm – Das Problem mit der Ernsthaftigkeit

Ein Schelm wird in diesem Abenteuer keinen rechten Spaß haben! Das ist wahr, aber bedenken Sie: Keiner Ihrer Heldencharaktere wird in diesem Abenteuer einen rechten Spaß haben! Ein Abenteuer ist nicht dafür gedacht, den Helden Spaß zu bereiten (höchstens den Spielern) – auch nicht bei einem Schelm. Die Herausforderung am Charakter des Schelms ist es ja gerade, auch der grauenhaftesten Situation noch eine gewisse Komik abzugewinnen. Und wenn der Spieler Ihres Schelms gutes Rollenspiel betreibt, so wird er ab einer bestimmten Stufe des Grauens ernsthaft – oder vielleicht auch zynisch werden. Auch ein Schelm ist letzten Endes ein Mensch und weiß: Komik hat ihre Grenzen. Lassen Sie einen Schelm nur zu, wenn Sie wissen, daß Ihr

Die Verstärkung aus Paavi (24)

MU 13 LE 45 RS 5 (Leder, Fell, teilweise Eissehle)
AT/PA 13/12 (Eissehle 1W+4) GS GST 1 AU 60 MR 1
Femlampf 13 (Langbogen 1W+4, 25 % Wahrscheinlichkeit, daß die Pfeilsplitzen in der Wunde abbrechen und maximal 1W+4 SP verursachen. Das Eis schmilzt allerdings mit der Zeit)
Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 7, Fahrmuster 8, Orientierung 9, Sinnesschärfe 8, Fährtenzug Leihen 6

Der Nagrachpraktierer und Steuermann des Eisseglers

MU 15 KL 14 IN 12 CH 11 FT 12 GE 12 KK 13
AG 2 HA 4 RA 2 TA 1 NG 3 GG 2 JZ 3
ST 9 MR 10 LE 49 AE 55 RS 2 AT/PA 9/7 (Eissehle, 1W)
Zauberfertigkeiten (gehobener Druide): Böser Blick 7, Große Verwirrung 6, Zunge lähmen 3, Geister beschwören 8, Meister der Elemente 5, Zorn der Elemente 4, Magischer Raub 4, Eins mit der Natur 5, Dunkelheit 5

Spieler verantwortungsbewußt und tollgerichtet mit ihm umgeht. Gönnen Sie Ihrem Spielerschelm die Möglichkeit, an dem Rand seiner Humorlosigkeit zu stoßen. Denn wie soll sich der Charakter Ihres Schelms weiterentwickeln, wenn Sie ihn immer nur bei Spielen mit Kobolden und hüpfenden Elfen oder Gauklerstücken zulassen, wo es für ihn letztendlich – seien wir ehrlich – keinerlei rollenspielerische Herausforderung gibt...

Die Geweihten – Götternähe in der Dämonenwelt?

Der Einfluß der Zwölfe, oder anderer Götter ist in weiten Teilen dieses Abenteuers stark eingeschränkt oder gar überhaupt nicht vorhanden. In Nagrachs Etwisch dürfte einem Geweihten noch ein Wunder gelingen – wenn auch nur mit äußerster Konzentration, mit intensivem Flehen. Wir möchten an dieser Stelle keine erschwerenden Werte für Mirakelproben angeben, da unserer Ansicht nach die Hilfe der Götter nicht durch Würfelwürfe zu messen ist. Doch möchten wir Ihnen als Meister nahelegen, daß Wunder und Mirakel im dämonischen Eisreich nur sehr selten stattfinden sollten. Beschreiben Sie dem Geweihten, daß es ihm hier unglaublich schwerer fällt, im Gebet den inneren Frieden zu finden – und beschreiben Sie ihm den inneren Triumph, wenn es ihm dennoch gelingt.

Dem Geweihten sollte klar sein, daß sein Glaube in dieser götterfeindlichen Welt die Macht seines Gottes im Nagrachreich stärkt. Schildern Sie ihm kleine Wunder: einem Tron-Geweihten beispielsweise, daß es ihm gelingt, das dämonische Eis zum Schmelzen zu bringen oder trotz des ständigen Schneesturmes eine Fährte beizubehalten; einer Pralox-Geweihten, daß die Sonne sie nach einem innigen Gebet nicht mehr schmertzt, sondern sie für kurze Zeit sogar wärmt und sie mit neuem Leben erfüllt; einem Perane-Geweihten, daß sich die Wirkung seiner Heilkräuter oder allgemein seiner Heilkunst verstärkt; einer Rondra-Geweihten, daß ihre Klinge im Moment der höchsten Erschöpfung und Verzweiflung warm zu pulsieren scheint und ihr neue Kraft und neuen Mut gibt, etc.
Derartige Erlebnisse zeigen den Geweihten, daß sie nicht alleine sind,



daß ihre Gebete erhört werden – und tragen dennoch der Macht der dämonischen Präsenz Nagrachs Rechnung, dessen Einfluß hier, in seinem Reich, stärker ist als die der Zwölfgötter.

Anderes verhält es sich im Reich des Morcanen. In der Alprauwelt haben die Götter keinerlei Einfluß auf das Geschehen und Geschick ihrer Helden – und auch nicht auf das ihrer Geweihten. Denn die Alprauwelt erwächst aus den böseren Gedanken eines Dämons – und in dessen Hirn haben die Götter wahrlich nichts verloren! Kurz und gut: Wunder sind in der Alprauwelt nicht möglich, die Götter können das Flehen ihres Geweihten hier nicht vernahmen – selbst, wenn sie wollten. Eine Nähe zu seinem Gott wird sich beim Gebet bei keinem Geweihten einstellen. Hier werden die Geweihten von dem zehren müssen, was auch in unserer realen Welt viele Menschen bei der Sänge halt von ihrem Glauben.

Anhang 3: Ein Lied der Nivesen

(nach der Melodie des indischen Volksliedes 'Der Mond ist aufgegangen') Der Text in der rechten Spalte ist die Übersetzung ins Garethi.

*Myrak Lakpito-ko-ork
Nyu et Xa-ku-re-ne
Oke Lieka-nui
Lakhi de Xyke-Lie
Dink-yuk agnost fi-en
Uesinnu uesifu
Nyu Xaaku or Zeit-ki
Atinka Nyu-Alesi
Ner Xyku, Zuvuvun
Einnu protaj Jutu-mur
Neyan Xyku-ne
Zuvuvun-Xyky Lie-son
Xasenu-nyak Nefter-Nyu
Zakki-nyan-ma
Uternu et uernek
Lakpito-nyak-nyan
Nyu et Lakpito-ko-ork
A Lakpito-nyan-ma*

Der Nivese – Gefangen im Alprau der Argensen?
Ein Nivese, der eine Abenteuerfahrt einsehlig, hat sich bereits sehr verachtet, hat vieles hinzugenommen, das ihm mittelewige von seinen Argensen unerschütterlich. Natürlich werden einem Nivese die Leiden und auch die Ängste seines Volkes besonders nahe gehen. Schildern Sie gerade ihm Alprauwundernisse wie den blutroten Mond oder die verwüstete Erde besonders eindringlich. Aber gönnen Sie ihm die Besonderheit eines Heldencharakters: Ihr Nivese wird – wenn auch mit größerer Willensanstrengung als Ihre anderen Helden – gegen den Morcanen bestehen können. Und er wird so vielleicht auch mit seinem Abschied von seiner Sippe durchleben können. Denn so hat sein Fortgang seinem Volk genützt – und es war vielleicht doch Teil des großen Planes der Himmelswirbel, daß er seinen Stamm verließ?!

Die starken und schlauen Sippen
wandern mit den Xavenu,
folgen der grünen Himmelswirbel in Lisky,
der Führer der Nomadenstämme
- ein starker Stamm gegen den Tod
vor die Männer und die Frauen.
Wieder Schmelzer noch Schmiede
prüfen die wunderbaren Menschen an,
auch nicht Gfesslange und Sumpfranze.
Der zäune Stoppband beschützt das Lager,
das 'Steuige Wiesen' der Nivesen
führt die Jäger durch die grüne Steppe.

Der schlau Schamane redet mit den Wölfen,
nur singen mit dem Wind,
Bräuer und Schmied:
Die schnellsten Jäger der Wölfe
wandern mit ihrer Sippe
in die Zwölgtürme Ebene.



Anhang 4: Zeitleiste

Winter 25 Hal: Goldfunde an der Letta lösen einen Goldtausch aus; die Bevölkerung von Paavi nimmt rapide zu.

Ende 25: Der antische Großschmame Kalliklumen weissagt entbehrungreiche Winter, die zwei Winter dauern und rat seinem Volk von den Weidgründen östlich der Letta ab.

Am 30. Firtun 26 Hal ernannt sich die Hese Giorana bereits zur Königin von Paavi.

Sommer 26: Der ewige Winter hat in den Nordlanden Einzug gehalten, Eisesskalie und Dauerschnee in den Gebieten langs der Letta und ihrer Nebenflüsse.

Anfang des Jahres 27 Hal: Ilionen Schwannmoher und das Himstul nehmen den Kampf gegen Giorana auf.

30. Praios 27: In der Neumondnacht zum 1. Ron, schändet ein Gefolgsman Borchards den Haupttempel des Firtun zu Bjaldorn; die berühmte Eiskuppel des Tempels splittert.

5. Ronda 27: Ayla von Schatengrund entsendet den Meister des Bunnachden sie von der Tempelschuldung erfahren hat.

Eifford 27: In Notmurt ruf Graf Uriel den Bornischen Truchbund des Nordens aus. Unter Grafen Theis von Ilionen sammeln sich Truppen, um gegen Uriel und seine Tochter, die Adelsmarchallin Tielka vorzugehen.

Heiste 27: Normafische Truppen, verstärkt um Soldner, rücken unter dem Banner der Dämonkrone und unter Führung Graf Uriels gegen Bjaldorn vor. Dort sammeln sich Verteidiger unter dem Meister des Bunnachden Birt von Rhodenstein und der Heistermeister der Ronda-kirche Hauka Wälfmocheiter.

29. Heiste 27 Hal: Uriels Truppen beginnen den Sturm auf Bjaldorn, Baron Traumann von Bjaldorn und Heistermeister Hauka fallen ebenfalls wie der Ort und die Bjaldburg. Birt von Rhodenstein und des Baron vorzugehen.

rons Sohn Fjadrir entkommen ob glücklicher Umstände und wenden sich gen Ilionenstein. Eine Handvoll Überlebender und der Weiße Mann verschwinden sich im Tempel des Firtun, der durch ein Großes Wunder mit einer viele Schritte dicken und hohen Mauer aus undurchdringlichen Eis versiegelt wird.

12. Firtun: Birt von Rhodenstein erreicht Ilionenstein und errichtet einen dort anwesenden Rat der Bornjären Bereich. Die bornladischen Bornjären sammeln sich, um gegen Normarks Feste Grauzahn vorzugehen.

Anfang Tsa: In der Schlacht von Och und Eiche unterliegt ein Heer unter Theis von Ilionenstein den Truppen Uriels.

Perraine bis Ingertinn 27: Das Abenteuer Wintermacht.

Rahla 27: Uriels Heer zieht plündernd und brandschatzend durch das Bornland; Tielka von Normark stellt sich ihrem Vater entgegen.

24. Praios 28: Auf den Vallsamischen Weiden in Nord-Tobrien kommt es zur Schlacht zwischen den kaiserlichen und loyalistischen bornladischen Heeren auf der einen Seite und den bornladischen bornladisch-normafischen auf der anderen, in der keine der beiden Parteien einen Sieg für sich verbuchen kann – doch ist der bornladische Normarsch zu einem hohen Preis erstmals entscheidend aufgehalten worden. Uriel stirbt; der aufständische normafische Heerführer löst sich auf.

Eifford 28: Die Eingeschlossenen im Bjaldornen Firtuntempel werden befreit.

Am 30. Firtun 28 fordern Herold von Königin Giorana zu Festum die Unterwerfung des Bornlandes – sie werden sofort der Stadt und des Landes verwiesen. Während des gesamten Winters häufen sich in den Gebieten westlich der Letta und im nördlichen Bornland Einfüllungs-fälle: Vornehmlich Kinder und kräftige junge Leute sind betroffen. Das Eisreich dehnt sich langsam nach Westen aus; Giorana beginnt mit der plündernden Forderung von Sumu Blut, dem Thierak.

entwischen zu sein. Ob Ämuns Sippe nun dem eisigen Nagrachodem unterliegt oder noch immer irgendwo durch das Eis des Dämons wandert, ob sie tot oder noch am Leben ist, ob ihre Körper zwar erfroren sind, ihre Seelen aber noch immer ruhelos durch das Eisreich wandern und ihrer Erlösung harren – das ist eine andere Geschichte, die vielleicht von Ihnen, werter Meister, ein anderes Mal erzählt werden wird ...

Was mit den anderen beiden Sippen geschah

Was mit den anderen beiden Sippen der Liebsa-jägerin geschah, wissen vorerst nur wir und Sie, werter Meister. Hauptling Ninnalok wird die restlichen Nissen seines Stammes wohl niemals wiedersehen. Die Sippe unter Hauptling Eiko ist Opfer der Wilden Jagd Nagrachis geworden und in den ewigen Weiten des Eisreiches verschollen. Die andere Sippe hingegen, unter der Hauptlingsfrau Ämuri, scheint den Schergen Feuerwerks – und auch den Häschern Gioranas –

Ein Blick durch Fatas' Augen ...

Sollten Ihre Heiden nun Blut getrocknet haben und sich erneut auf den Weg in das Nagrachreich machen wollen, um mehr über die hilfliche Wölfin, das seltsame Thierak, die finstere Giorana und ihre Schergen, ihre dämonische Gegenpart Kyryka oder das Eisreich selbst zu erfahren, so empfehlen wir Ihnen, sich das Abenteuer Sumu Blut von Lena

Falkenbagen vorzumachen, in dem es um Giorana und ihre Widersacherin, um Ilionen und um das Thierak geht. Ebenfalls im Eisreich wird ein Abenteuer von Gun-Birt Töbler angesiedelt sein, das im Jahr 2000 erscheint, dessen Titel aber noch nicht feststeht.

FANPRO PRODUKT-FEEDBACKKARTE:

1. Wie sind Sie auf dieses Produkt aufmerksam geworden?
☐ bei Freund/Fremdgespräch ☐ im Laden
☐ im FANPRO Katalog ☐ in einem Heft/Magazin
☐ Rezension in einem Magazin (in welchem?)
☐ Fanpro Webpage ☐ Sonstiges:

2. Was für ein Produkt würden Sie gerne in dieser Serie publiziert sehen?

3. Welche anderen Spiele spielen Sie? (Bitte in der Reihenfolge der Häufigkeit nennen, mit der Sie diese Spiele spielen):
.....

4. Welche Romane zu unseren Spielsystemen lesen Sie und von welchem Verlag werden diese publiziert?
.....

5. Lesen Sie unser Magazin „WunderWelten“? Wenn ja: Was würden Sie dort gerne für Ihr Spielsystem lesen?
.....

6. Welche anderen Magazine lesen Sie?
.....

7. Wo kaufen Sie normalerweise Ihre Spiele?
☐ im Fachhandel ☐ im Spielwarenhandel
☐ im Buchhandel ☐ im Kaufhaus
☐ im Versandhandel ☐ im Onlinegeschäft

8. Wie viele FANPRO-Produkte besitzen Sie?
☐ 1-3 ☐ 4-6 ☐ 7-10 ☐ 11-15 ☐ 16-20 ☐ mehr als 20

9. Beurteilen Sie das Produkt, dem diese Karte beilieg, auf einer Skala von 1-6 (1=sehr gut, 6=katastrophal):
Produktname: 1 ... 2 ... 3 ... 4 ... 5 ... 6
Spielbarkeit: 1 ... 2 ... 3 ... 4 ... 5 ... 6
Überprüfbarkeit: 1 ... 2 ... 3 ... 4 ... 5 ... 6
Anwendung/Illustrationen: 1 ... 2 ... 3 ... 4 ... 5 ... 6
Kartendesign: 1 ... 2 ... 3 ... 4 ... 5 ... 6
Preis-Leistungs-Verhältnis: 1 ... 2 ... 3 ... 4 ... 5 ... 6
Gesamtwertung: 1 ... 2 ... 3 ... 4 ... 5 ... 6
Zusätzliche Bitte an Fanpro:

10. Sind Ihre Erwartungen an dieses Produkt erfüllt worden?
☐ Ja ☐ Nein Warum (nicht)?

11. Haben Sie noch Ideen oder Anmerkungen?
.....