



# JAGDFIEBER

**Ein DSA-Gruppenabenteuer für den Meister und 3-5 Helden mittlerer Erfahrung**

**Komplexität (Meister/Helden):** mittel/mittel

**Regelwerk:** DSA 4.1

**Ort und Zeit der Handlung:** Grenzgebiet zwischen dem Bornland und dem Herzogtum Paavi (Bjaldorn, Bjalaburg, Nornjawald), im Firun/Tsa eines beliebigen Jahres nach 1033 BF

**Anforderungen (Helden):** Talenteinsatz, Kampffertigkeiten, Wildniskunde, Interaktion mit Meisterpersonen, detektivischer Spürsinn

**Genre:** Mischung aus klassischem Heldentum, Intrigenszenario, Burg- und Wildnisabenteuer

**Klappentext:** Bjaldorn im Firun: Bei einem Jagdausflug retten die Helden ein seltsames Mädchen, das offenbar von dunklen Mächten begehrt wird. Bald schon werden die Helden und die junge Frau selbst zu Gejagten. Und während der Winter mit eisiger Faust regiert, brechen unvorstellbare Schrecknisse über die Bjalaburg herein.

© René Schaal 2012

Kontakt: [rene\\_schaal@gmx.net](mailto:rene_schaal@gmx.net)

„Das Schwarze Auge“ und „Aventurien“ sind eingetragene Warenzeichen von Ulisses Spiele



# ІННАЛТСВЕРЗЕІСНІС

ІННАЛТСВЕРЗЕІСНІС.....	2	КАПІТЕЛ ІІІ: ПАМЕРЛОСЕ КАЛТЕ.....	18
VORWORT.....	3	"Ruft einen Medicus!".....	18
Eine kurze Geschichte des Eises.....	3	Ein sicherer Unterschlupf.....	18
Auswahl der Helden.....	3	Belagerungszustand.....	18
Abschließende Hinweise.....	3	Das Spiel auf der Burg.....	19
PROLOG: ТАУВЕТТЕР.....	4	Das Spiel in der Stadt.....	19
Was geschehen ist.....	4	Träume und Visionen.....	19
... und noch geschehen wird.....	5	Minnesang.....	20
КАПІТЕЛ І: ФІРУПСКАЛТЕ.....	6	Die einsame Qilin.....	20
Ausgangslage und Motivation.....	6	Nagrachs Eisiger Hauch.....	20
Die Anreise.....	6	Kein Ausweg.....	21
Das Städtchen Bjaldorn.....	6	Die Lage spitzt sich zu.....	21
Die Unterkunft der Helden.....	7	Sidons letztes Schurkenstück.....	22
Allgemeine Stimmung.....	8	КАПІТЕЛ ІV: ПІЕДЕРХӨЛЛІСЧЕ КАЛТЕ...	25
Gespräche und Gerüchte.....	8	Der Tag danach.....	25
Omen am Horizont.....	8	Der Pfad des Regenbogens.....	25
Intrigen und Sabotage.....	9	Unterstützung der Schrate.....	25
Das Fest beginnt.....	10	Rowinjas Hütte.....	25
Weitere Vergnügungen.....	10	Kavernen im Eis.....	26
Der Tag des Hirsches.....	10	Qilin, das Einhorn.....	28
Wettbewerb im Bogenschießen.....	11	Ausklang.....	28
Der Ausklang des Festes.....	11	Der Lohn der Mühen.....	28
КАПІТЕЛ ІІ: ГРІММФРОСТ.....	12	АННАНГ І: РЕІСЕН ІМ ШПЕЕ.....	29
Eine bunte Jagdgesellschaft.....	12	Fortbewegung.....	29
Die ersten Stunden.....	12	Kälte.....	29
Die Herren des Nornja.....	12	Die liebe Gesundheit.....	30
Wolfsdämmerung.....	13	Wetter und Wildnis.....	30
Wer ist Qilin?.....	14	АННАНГ ІІ: ДРАМАТИС ПЕРСОНАЕ.....	31
Ein Lager in der Wildnis.....	15	Bewohner der Bjalaburg.....	31
Die Rückreise.....	16	Gäste auf der Burg.....	32
Mit letzter Kraft.....	17	Wichtige Bürger Bjaldorns.....	34
		Gäste im Hotel "Nordlicht".....	34
		In den Weiten des Nornja.....	35
		Die "Eispfeile".....	35

# VORWORT

– Aus "Der freie Schütz", eine im aventurischen Norden verbreitete Erzählung:

*"Der Herr deiner Pfeile ist nicht der Weiße Jäger. Vielmehr ist er ... sein Bruder, der Eisige Jäger. Du weißt von den altklugen Märchen, die da berichten von einer Bestie, die durch die Lande tobte. (...) Jaja, alle Bestien konnten von den Gletschern gefangen gesetzt werden, nur nicht die Gefolgschaft des Eisigen Jägers: Weißschrecke, Fröstlinge, Wächtenbeißer und Eiswühler, die sich fortan über das Reich des Schnees ausbreiteten."*

*"Wie aber ist nun sein Name?"*

*"Siehst du diese Wurzel, die nur dort gedeiht, wo Schnee und Eis niemals vordringen?"*

*"Argan!?"*

*"Drehe den Namen um, und du hast ihn."*

*„(...) Ich halte sie der freien Magie für mächtig, aber sollte das verwundern bei Geschöpfen, die so alt wie die Drachen sind? Ihre Magie lässt sich in ihrer Wirkung mit der elfischen vergleichen - Oder auch mit der Zauberei der Feen. Und dieses bei einem intelligenten Wesen, das das heilige Tier der Einsicht und der Göttin Hesinde untergeordnet sei. Nein, sicher wissen wir nur, dass wir kaum etwas über Einhörner und ihre Macht oder gar ihre Aufgabe auf Dere wissen.“*

– Spektabilität Cellyana von der Schule der Hellsicht zu Thorwal, 1000 BF

## EINE KURZE GESCHICHTE DES EISES

Im winterlichen Bjaldorn beginnt alles zunächst recht beschaulich: Baron Fjadir hat zu Ehren Firuns ein Turnier im Bogenschießen ausgerufen, und die Kontrahenten reisen aus allen Gebieten des hohen Nordens an. Trotz etwas unterkühlter Atmosphäre, Intrigen und Anschlägen wird geplaudert, gefeiert und gebalzt.

Doch bald schon brechen frostige Stürme über Bjaldorn herein. Bei einem Jagdausflug wird die Gesellschaft von dämonischen Wölfen bedrängt, und ein seltsames Mädchen ohne Gedächtnis wird aufgefunden.

Während die Herkunft der jungen Frau im Unklaren bleibt, suchen die Schergen Nagrachs und des Namenlosen die Bjalaburg heim. Bald wird klar, dass es sich bei dem Mädchen um eine Trophäe handelt, für die Mancher selbst sein Seelenheil opfern würde.

## AUSWAHL DER HELDEN

Dieses Abenteuer ist prädestiniert für Helden aus dem hohen Norden, insbesondere für firungefällige Charaktere und (nicht allzu weltfremde) Naturburschen. Aber auch bornländische Adlige, Magier, Kämpfernaturen und die meisten Geweihten - Kurz: Alle klassischen Heldenkonzepte - Werden in diesem Abenteuer brillieren können. Von kälteempfindlichen Südländern sollten sie dagegen ebenso absehen wie von verwöhnten Stubenhockern, blutrünstigen Barbaren oder soziopathischen Exoten. Gefordert werden insbesondere Talenteinsatz, Kampffertigkeiten, Wildniskunde und Interaktion sowie ein wenig detektivischer Spürsinn.

Das Abenteuer ist für 3-5 Helden mittlerer Erfahrungsstufe (ca. 5000 AP) gedacht. Idealerweise haben ihre Helden schon das eine oder andere Abenteuer im Bornland erlebt und bereits einen guten Ruf in der Region erworben. Beispielhaft seien hier die Abenteuer **Goldene Ketten**, **Herz aus Eis** oder **Zeit der Ritter** sowie die Anthologie **Rittererbe** genannt.

## ABSCHLIEßENDE HINWEISE

Das vorliegende Abenteuer ist nicht in Stein gemeißelt. Es steht Ihnen als Meister selbstverständlich frei, einzelne Passagen oder den Schwierigkeitsgrad Ihrem individuellen Geschmack und Ihrer Gruppe anzupassen.

In diesem Abenteuer werden durchweg die Regeln nach DSA 4.1 verwendet, mit einigen Modifikationen (z.B. Kampferten) lässt es sich aber auch mit älteren Regelversionen spielen.

Die Kenntnis der Spielhilfe **Im Bann des Nordlichts** ist empfehlenswert, aber nicht zwingend notwendig.

# PROLOG: TAUWETTER

## WAS GESCHEHEN IST ...

Seit dem mysteriösen Verschwinden der Eishexe und Heptarchin Glorana hat sich die Lage im Nordosten Aventuriens wieder ein wenig entspannt. Das schwarze Eis Nagrachs ist auf dem Rückzug, und Bornländer, Thorwaler und Nivesen haben begonnen, die einst unzugänglichen, im Äonenfrost gefangenen Gebiete zurückzuerobern.

Unter der Führung Fjadir von Bjaldorns gelang es 1031 BF, das Städtchen Bjaldorn und den dortigen, wahrscheinlich wichtigsten Firuntempel Aventuriens von den Schergen Gloranas zu befreien. Ein von Fjadir und Thesia von Ilmenstein initiiertes Heerzug gegen Paavi scheiterte allerdings zwei Jahre später. Nur Fjadir kehrte, seines Gedächtnisses beraubt, von dem Feldzug zurück. Seitdem herrscht er als Baron über das weitgehend unabhängige Bjaldorn. Seine Untertanen haben derob Hoffnung und Zuversicht zurückgewonnen. Doch selbst Fjadir ahnt nicht, dass er während seines missglückten Feldzugs monatelang ein Gefangener Gloranas war. Sein Herz wurde von Nagrach korrumpiert, und die eisige Saat des Erzdämons beginnt bereits aufzugehen.

Der vermeintliche Friede in der Grenzregion zwischen dem Bornland und dem Herzogtum Paavi ist ebenso trügerisch. Noch immer wimmelt es im Nornjawald von Untieren, Räubern und Paktierern des Eisigen Jägers. Und bisweilen dringt Nagrachs Hauch bis in die Nordwalser Höhen vor.

Doch nicht nur Halsabschneider und Dämonenbuhlen bevölkern die nördlichen Wälder. Der Nornja ist auch Heimat zahlreicher mystischer Wesenheiten. Die Waldschraten gelten als die Herren des Nornja und dulden nur ungern die Präsenz der Menschen in ihrem Stammesgebiet. Schneegoblins und wilde Orks soll es in den unzugänglichen Wäldern geben, und nur wenige Menschen haben je einen der seltsamen Riesenaffen oder Nachtwinde erblickt. Und dies ist noch längst nicht alles. Denn der Nornja beherbergt auch noch weitaus verborgene und mystischere Geheimnisse.

Qilin ist das wohl einzige weibliche Einhorn Aventuriens, das seit undenklichen Zeiten in den Tiefen des Nornjawaldes lebt. Bis vor kurzem war die von ihrem Zirkel ausgestoßene, in den Ausläufern der Nordwalser Höhen lebende Hexe Rowinja der einzige Mensch, der Qilin jemals zu Gesicht bekommen hat. Ja, mit Rowinja verbindet Qilin sogar seit Jahrzehnten eine innige Freundschaft. Von der Hexe lernte Qilin eine Menge über die Menschen und ihre Sitten und Bräuche - Und sogar die menschliche Sprache.

Nun geschah es aber, dass ausgerechnet eine Gruppe von Nagrachpaktierern, die sich selbst als „Eispfeile“ bezeichnen, auf Qilin aufmerksam wurde. Von Jagdfieber und Wahn zerfressen haben sie es sich in den Kopf gesetzt, das wunderliche Wesen zu erlegen und ihrem dämonischen Meister als Jagdtrophäe zu überreichen.

Nachdem alle Versuche Qilins, die Paktierer auszuschalten, kläglich gescheitert waren und sie einige Male ihren Häschern nur um Haarsbreite entkommen konnte, suchte sie bei ihrer Freundin Rowinja Rat und Unterschlupf.

Rowinja war sich unterdessen darüber im Klaren, dass sie und Qilin niemals gegen die Nagrachpaktierer bestehen könnten. Diese würden in ihrem Wahn Qilin zweifellos bis ans Ende der Welt jagen - Und sie früher oder später erlegen. Hilfe in den umliegenden Dörfern oder ihrem ehemaligen Zirkel zu suchen war für die Hexe Rowinja keine Option. So schmiedeten sie und Qilin einen waghalsigen Plan: In menschlicher Gestalt solle sich Qilin nach Bjaldorn begeben, in der dortigen Burg Unterschlupf suchen und wenn möglich einige mutige Helden für ihre Sache zu gewinnen.

Rowinja hofft, dass man Qilin in dem firungläubigen Städtchen helfen wird. Sie ahnt jedoch nicht, dass auch die Bjalaburg bereits von Nagrachs Hauch korrumpiert worden ist. Und noch fataler ist, dass sie die Macht der „Eispfeile“ weit unterschätzt hat: Bald schon wird sich herausstellen, dass sich die Anhänger des Eisigen Jägers nicht so einfach haben täuschen lassen.

### ... UND NOCH GESCHEHEN WIRD

Der Tag des Hirsches am 11. Firun (auch als St. Mikail bekannt), ist ein speziell in Bjaldorn begangener Feiertag zu Ehren des Firunheiligen Mikail, der den Legenden nach vor vielen Jahrhunderten das Dorf Norntal vor einer Hungersnot rettete und später als Weißer Mann das Amt des höchsten Geweihten der Kirche innehatte (nachzulesen im Roman **Blaues Licht**).

Dieses Jahr hat Baron Fjadir in Bjaldorn zum Fest geladen und ein Turnier im Bogenschießen ausgerufen. Ihm geht es dabei allerdings weniger um religiöses und feierliches Zeremoniell, sondern seine Gründe sind vielmehr pragmatischer Natur.

Der lange und harte Winter hat die Wölfe weit aus dem Nornja bis in die menschlichen Siedlungen in den Nordwalser Höhen getrieben. Den Rudeln sind bereits zahlreiche Tiere und ein junges Bauernmädchen zum Opfer gefallen. Fjadir sieht es als seine Pflicht, seine Untertanen vor den blutgierigen Wölfen zu schützen. Allerdings fehlt es ihm momentan an fähigen Wildniskundigen und Jägern. Er hofft, durch das Turnier ebensolche nach Bjaldorn locken zu können.

Die zweite Sache, die Baron Fjadir unter den Nägeln brennt, ist der territoriale Anspruch, den das Bornland noch immer auf Bjaldorn erhebt. Fjadir strebt die Anerkennung Bjaldorns als unabhängige Baronie an und hat deswegen auch einige Adelige aus dem Bornland eingeladen, um diese als Fürsprecher zu gewinnen. Dabei hat er sich allerdings auch den sprichwörtlichen Fuchs im Hühnerstall eingefangen: Der intrigante Graf Alderich von Notmark zieht alle Register, um den Baron vor dem Adel und den Bürgern zu diskreditieren. Dabei schreckt er auch vor Sabotage und Anschlägen nicht zurück, die er durch seinen heimlichen Getreuen (den Söldner und Namenlosgeweihten Sidon Peddersjepen) durchführen lässt.

Auch die Helden vershlägt es in diesem Winter nach Bjaldorn. Die eisige Stimmung auf der Bjalaburg wird schon in den Tagen vor dem Turnier greifbar: Während Graf Alderich jede Gelegenheit nutzt, um Baron Fjadir zu diffamieren, begeht sein Gehilfe mehrere Sabotageakte in Bjaldorn.

Sidon geht dabei sogar soweit, im Nornjawald einen Kahlschlag zu verursachen, der den Zorn der Waldschrate herausfordert. Die Helden können aushelfen, schlichten und Nachforschungen anstellen, die Drahtzieher der Intrige lassen sich aber vorerst nicht entlarven.

Das Turnier verläuft eher unspektakulär. Am Abend nach dem Wettbewerb gesteht Baron Fjadir seinen Gästen schließlich die wahren Beweggründe für die Feierlichkeiten.

Zusammen mit dem Baron und weiteren Gefährten begeben sich die Helden schließlich in den verschneiten Nornja, um das blutrünstige Wolfsrudel zu stellen. Unterwegs werden sie mit der Härte des bornländischen Winters und einigen Waldschraten konfrontiert. Doch schließlich können sie das von einem Daimoniden angeführte Wolfsrudel unschädlich machen. Dabei stoßen sie auf die hilflose Qilin in Menschengestalt, die gerade vor ihren Häschern flieht.

Der Rückweg nach Bjaldorn (mit der mysteriösen Qilin im Schlepptau) wird zur reinsten Tortur: Die „Eispfeile“ haben in ihrem Wahn Nagrachs Wilde Hatz beschworen, und gejagt von der Dämonenhorde erreichen die Helden die Stadt nur mit letzter Kraft.

Auch wenn die Wilde Hatz das von Firun geschützte Bjaldorn nicht zu betreten wagt, befindet sich das Städtchen umgekehrt gleichsam im Belagerungszustand. Bald werden die Bürger von Alpträumen, Kälte und Hunger gequält. Während sich die Lage zuspitzt haben die Helden alle Hände voll zu tun, um einen Aufstand in Bjaldorn zu verhindern. Und schließlich vollbringt der Namenlose Sidon sein finales Schurkenstück: Mit der Entweihung des Firuntempels bricht dämonisches Chaos über Bjaldorn herein. Die Helden können nun zwar endlich einen der Bösewichte stellen und den Pakt mit den Waldschraten erneuern, sie werden aber nicht verhindern können, dass Qilin von der Wilden Hatz entführt wird.

Einer magischen Spur folgend begeben sich die Helden erneut in den Nornja. Zusammen mit ihren Verbündeten spüren sie schließlich das Versteck der „Eispfeile“ auf. In einer finalen Schlacht können sie die Paktierer unschädlich machen, Qilin retten und der Baronie Bjaldorn endlich wieder den wohlverdienten Frieden zurückbringen.

# KAPITEL I: FIRUNSKÄLTE

## AUSGANGSLAGE UND MOTIVATION

Eine Prämisse für das Abenteuer ist, dass sich Ihre Helden bereits im aventurischen Norden befinden. Denn schließlich müssen sie entweder von Baron Fjadirs Turnier erfahren oder sich anderweitig motivieren lassen, mitten im Winter in das abgelegene Bjaldorn zu reisen. Von dem Turnier können die Helden im gesamten Norden erfahren, beispielsweise von einem fahrenden Händler. Ansonsten bietet sich eine Pilgerreise zum wohl wichtigsten und prächtigsten Firuntempel Aventuriens an, oder auch die klassische Eskorte für einen Fernhändler, der sich im ausgehungerten, winterlichen Norden ein lukratives Geschäft mit Nahrungsmittellieferungen verspricht.

Zuguterletzt besteht noch die Möglichkeit, dass Ihre Helden in einem vorherigen Abenteuer bereits gute Beziehungen zu einem Bronnjaren geknüpft haben (wie beispielsweise zu Baron Woltan Schorkin von Karenow aus **Herz aus Eis** oder Baron Pettar Ulmewovich aus **Die Braut des Bronnjaren**). In diesem Fall ist der Adelige persönlich zum Fest in Bjaldorn eingeladen und heuert die Helden als Begleitschutz an.

## DIE ANREISE

Sie sollten den Abenteuereinstieg so planen, dass ihre Helden einige Tage vor dem 11. Firun in Bjaldorn ankommen. Die Reiseroute müssen Sie je nach Startpunkt und Umständen anpassen. Sie sollten den Helden in jedem Fall klarmachen, dass das Reisen im winterlichen Bornland kein Praiostagsspaziergang ist. Eckpunkte zur Ausgestaltung finden Sie in **Anhang I: Reisen im Schnee**.

Wenn Sie möchten, können die Anreise schon mit einigen interessanten, mystischen oder gar gefährlichen Begegnungen würzen, seien es Reisende, Waldschrate, Räuber, hungrige Wölfe oder Schneestürme. Gleichzeitig sollten Sie Ihren Helden aber auch die Schönheit und andächtige Stille von Firuns winterlichem Reich vermitteln.

## DAS STÄDTCHEN BJALDORN

Bjaldorn liegt in den nördlichen Ausläufern der Nordwalser Höhen an einem kleinen Zufluss der Letta. Das Städtchen befindet sich inmitten der wilden Nadelwälder des Nornja und ist nur über einen holprigen Pfad erreichbar.

Der Legende nach wurde Bjaldorn einst von Bjala dem Bogner auf Weisung Ifirns gegründet. Heute liegt es an der Grenze zwischen dem Bornland und dem Herzogtum Paavi. Während der Borbaradkrise wurde Bjaldorn 1020 BF erobert, konnte aber 1031 BF vom jetzigen Baron Fjadir kampflos zurückerobert werden. Bjaldorn ist faktisch unabhängig, wenn auch das Bornland Anspruch auf die Siedlung erhebt.

Bjaldorn zählt ungefähr 700 Einwohner, davon sind ein gutes Zehntel Norbarden. Die meisten hier verdingen sich ihren Lebensunterhalt als Sammler, Fallensteller und Handwerker.

Die Stadt selbst ist von einem Palisadenzaun umgeben, nordwestlich davon liegt die auf einer Anhöhe weithin sichtbare **Bjalaburg**, der Stammsitz der Barone von Bjaldorn. Der **Firuntempel** liegt nordöstlich außerhalb des Dorfes, aber noch innerhalb des Palisadenwalls. Am **Marktplatz** inmitten des Dorfes liegt die **Taverne "Bärenstube"**, in dem die Wirtin Ifina Eichener den nach altem Geheimrezept hergestellten, als "Waldschrat" bekannten Beeren-schnaps ausschenkt, sowie die Werkstätten eines Hufschmieds und eines Wagners. Einst befand sich hier außerdem ein Tempel der Travia, dieser wurde allerdings während der Borbaradkrise niedergebrannt und seitdem aus Geldmangel nicht wieder aufgebaut.

In und um Bjaldorn befinden sich zwei **Gasthäuser**: Das **"Hotel Nordlicht"** liegt inmitten des Dorfes, während der **Weggasthof "Schratenbaum"** einige Meilen südlich von Bjaldorn liegt.

Eine detaillierte Beschreibung Bjaldorns inklusive Stadtplan finden Sie in der Spielhilfe **Im Bann des Nordlichts** ab Seite 44. Die wichtigsten Einwohner und Gäste Bjaldorns sind in **Anhang II: Dramatis Personae** beschrieben.

## DIE UNTERKUNFT DER HELDEN

Trotz der peripheren Lage und Unabhängigkeit Bjaldorns werden die Gesetze des bornländischen Feudalsystems auch hier streng eingehalten. Helden von Adel oder entsprechendem Stand (wie Krieger oder Magier) bekommen von Baron Fjadir ein Zimmer auf der Bjalaburg zugewiesen. Geweihte und Pilger können im Firuntempel eine karge Unterkunft einfordern. Allen anderen bleibt nur, die Gasthäuser oder die Traviagefälligkeit eines Bjaldorner Bürgers in Anspruch zu nehmen.

Die einzige Ausnahme von dieser Regel besteht, wenn die Helden in Begleitung eines adeligen Fürsprechers unterwegs ist. In diesem Fall wird bürgerlichen Helden eine Unterkunft im Gesindetrakt der Burg gewährt.

### Die Bjalaburg

Auf dem Bjalaberg nordwestlich der Stadt liegt der Stammsitz der Bjaldorner Barone. Im Schutz des Palisadenzauns windet sich vom unteren Torhaus aus ein spiralförmiger Pfad den Hügel hinauf. Die aus Stein und Eiche errichteten Gebäude sind hufeisenförmig angeordnet, der sechseckige Grundriss von Torturm und Bergfried beruht angeblich auf norbardischen Traditionen.

Eine ausführlichere Beschreibung der Bjalaburg würde den Rahmen dieses Abenteuer sprengen. Sie müssen die Burg also mit meisterlicher Phantasie ausschmücken. Die Spielhilfe **Ritterburgen & Spelunken** mag Ihnen dazu eine hilfreiche Lektüre sein.

### Der Firuntempel

Die berühmte Kristallhalle ist ein wahrlich imposantes Bauwerk. Inmitten eines großzügigen Parks, eingesäumt und Sträuchern, Firunsfichten und Teichen, erhebt sich das mächtige Gebäude, das aus sieben kreisrunden Kammern erbaut wurde, die abwechselnd aus rotem und schwarzem Marmor bestehen. Darüber erstreckt sich eine Kuppel aus Eis, die in ihrer überdeutschen Pracht definitiv nicht von Menschenhand geschaffen worden sein kann.

Die Kuppel wurde 1020 BF von Borbaradianern zerstört. In dieser Zeit verschwand auch der Weiße Mann spurlos, und seit der Rückeroberung Bjaldorns kümmert sich der junge Geweihte Bernik um den Tempel. Die Kristallkuppel wurde übrigens durch göttliches Wirken im Jahre 1031 BF mit Hilfe der Eisrose von Jarlak neu geschaffen.

Der Tempeleingang ist als aufgerissener Rachen eines Bären konzipiert, durch den man den Tempelraum betreten kann. In bläulichem Licht steht hier ein Altar, auf dem sich neben zahlreichen firungefällige Opfergaben auch Firuns Ring - Eine heilige Reliquie - befindet. Der Ring soll seinem Träger Richtung und Entfernung eines beliebigen Lebewesens weisen können. Die Wände des Tempels sind mit Jagdtrophäen und zahlreichen Dachs- und Bärenfellen behängt, hinter denen sechs karge Wohnkammern für Pilger und geweihte Gäste verborgen sind.

### Das Gasthaus „Nordlicht“

Vor der Befreiung Bjaldorns wurde das Gasthaus zeitweilig als Bordell genutzt. Damals gingen hier auch einige Anhänger Belkelels ein und aus, und angeblich spuken die ruhelosen Seelen der Gequälten noch immer durch die Räume. Der etwas paranoide Wirt Gregg Wallerbaum ist ständig bemüht, diese Umstände vor Fremden zu verbergen. In Bjaldorn selbst ist die Vergangenheit des „Nordlichts“ allerdings ein offenes Geheimnis.

### Weggasthof „Zum Schratenbaum“

Diese Unterkunft werden die Helden nur in Anspruch nehmen müssen, wenn sie nach Einbruch der Dunkelheit in Bjaldorn ankommen sollten - Dann nämlich, wenn die Stadttore bereits geschlossen sind.

Einige Meilen südlich von Bjaldorn, inmitten von Gehöften und kleinen Feldern, liegt der etwas schmutzige Gasthof der Wirtin Jette. Die grobschlächtige, unsympathische Vettel ist gleichzeitig Fleischerin, und über die Herkunft ihrer Fleischspeisen kursieren in Bjaldorn die wildesten Gerüchte.

## ALLGEMEINE STIMMUNG

Die Bjaldorner gelten als recht kühl und verschlossen, insbesondere gegenüber Fremden. Gleichzeitig ist ihnen aber die traviagefällige Gastfreundschaft überaus wichtig. Wenn man erst einmal ihr Eis gebrochen hat, erweisen sich die Bjaldorner als aufgeschlossene und herzliche Gastgeber.

Die dunklen Ereignisse, die Bjaldorn während der Borbaradkrise erschüttert haben, liegen bisweilen noch wie ein schwarzer Schleier über der Stadt. Baron Fjadir wird von manchen Bürgern verehrt, von anderen dagegen mit Misstrauen und Abscheu bedacht. Zumindest haben aber Hoffnung und Lebensfreude ihren Weg zurück in die Bjaldorner Herzen gefunden.

Auf der Bjalaburg ist die Stimmung etwas unterkühlt. Grund dafür ist der versammelte Adel, der die Unabhängigkeitsbemühungen Bjaldorns recht unterschiedlich bewertet. Während sich Graf Tsadan von Norburg, Dermot von Paavi und Mirhiban saba al Kashbah offen hinter Baron Fjadir stellen, gibt sich Baron Ugo Damian von Eschenfurt zunächst neutral. Graf Alderich von Notmark hetzt dagegen bei jeder Gelegenheit gegen Baron Fjadir.

Wenn Ihre Helden etwas bewandert in Geschichte sind wird ihnen auffallen, dass der bornländische Nationalfeiertag am 8. Firun in Bjaldorn nicht begangen wird - Ein weiterer Hinweis auf das Unabhängigkeitsbestreben der Baronie.

Nutzen Sie die ersten Tage in Bjaldorn, um die Helden mit dem Städtchen und seinen Einwohnern vertraut zu machen. Im Folgenden finden sie Gesprächsthemen und Gerüchte, die sie nach Belieben geeigneten Meisterpersonen in den Mund legen können.

### GESPRÄCHE UND GERÜCHTE

- Ein Wolfsrudel treibt in der Nähe von Bjaldorn sein Unwesen (wahr). Ihm sind schon einige Nutztiere und ein Bauernmädchen zum Opfer gefallen (wahr). Das Rudel soll aus mehr als drei Dutzend Tieren bestehen und von einem Dämonenwolf angeführt werden (leider auch wahr).

- Der Winter ist in diesem Jahr besonders hart (Ansichtssache). Es mehren sich Hinweise, dass bald etwas Schreckliches passieren wird (fast schon prophetisch). Die Vorräte werden nicht bis zum Frühling reichen (könnte passieren).
- Baron Fjadir hat ein amouröses Verhältnis mit seiner Schwester (absoluter Blödsinn).
- Im nächsten Jahr sollen neue, noch höhere Steuern eingeführt werden (falsch; dieses Gerücht wurde von Graf Alderich in Umlauf gebracht).
- Die Norbarden sind ein goldgieriges und hinterhältiges Volk (teilweise wahr). Wenn du einem Norbarden in die Augen schaust verflucht er dich (purer Aberglaube).
- Der Nornja ist ein schier undurchdringliches Waldgebiet (in der Tat). Es wimmelt in ihm von Räufern, Goblins und Untieren („wimmeln“ ist dann doch etwas übertrieben). Es soll außerdem Hexen im Wald geben (ja), die mit dem Namenlosen im Bund stehen und auf schwarzen Elchen mit rotem Geweih reiten (völliger Quatsch).
- Der Weiße Mann kämpft in Bärengestalt gegen die Schergen Gloranas (wer weiß?). Er hat eine Tochter, die bald den Firuntempel in Bjaldorn übernehmen wird (wer's glaubt).
- Nahe Norntal soll ein Drache sein Unwesen treiben (nein).

### OMEN AM HORIZONT

Wenigstens einmal während der ersten Tage in Bjaldorn sollten Ihre Helden eines der mystischen Nordlichter zu sehen bekommen: Eines Nachts scheint es, als würde der Horizont brennen und in allen Farben des Regenbogens schillern.

Manche sagen, es wären die Seelen der Verstorbenen, die in Firuns ewige Jagdgründe reisen. Andere sehen in den Nordlichtern den von Silberschwänen gezogenen Schlitten Ifirns oder einen Widerschein des heiligen Polardiamanten. Die ganz Verzagten behaupten jedoch, das Nordlicht würde die Ankunft von Nagrachs Wilder Hatz vorhersagen.

## INTRIGEN UND SABOTAGE

Graf Alderich von Notmark hat es sich in den Kopf gesetzt, den Baron Fjadir bei Volk und Adel in Misskredit zu bringen. Ingeheim hat er selbst ein Auge auf die Baronie Bjaldorn geworfen. Während er sich auf der Bjalaburg darauf beschränkt, den Baron mit allen Mitteln schlecht zu reden, führt sein Getreuer Sidon Peddersjepen einige Sabotageakte durch. Graf Alderich hofft, dass Fjadir mit den Situationen überfordert sein wird, und somit seinen Rückhalt bei den Bjaldorner Bürgern nach und nach verlieren wird.

Hier finden Sie dazu einige Anregungen und Ideen. Die Helden können sich hierbei als zuverlässige und kompetente Retter profilieren, werden Sidon aber erst am Ende des dritten Kapitels entlarven können.

### Der verschwundene Winterbold

Der Winterbold hat im Bornland eine lange Tradition. Beim ersten Schneefall wird die zwei Schritt große Stroh puppe von der Dorfjugend gebastelt und am Marktplatz aufgestellt. Der Puppe soll ein Schutzgeist innewohnen, der das Dorf den Winter lang beschützt. Im Phex wird der Winterbold dann verbrannt, um den Geist wieder freizulassen.

Wenn der Puppe allerdings vorher etwas zustößt (oder sie gar verschwindet), gilt dies als großes Unglück. Sidon stiehlt deswegen in einer Nacht den Bjaldorner Winterbold und versteckt ihn im Stall des Hotels „Nordlicht“. Um das ganze wie einen Dummejungenstreich aussehen zu lassen, lässt er am Tatort einen wollenen Kinderhandschuh zurück.

Fußspuren und heruntergefallenes Stroh weisen den Weg zu dem verschwundenen Winterbold. Wir wollen hoffen, dass ihn die Helden finden, bevor sich die Tiere im Stall daran gütlich getan haben.

Verdächtige gibt es zuhauf. Neben zahlreichen Kindern mit Flausen im Kopf (die natürlich alles abstreiten) wurde auch Sidon (und noch eine Menge anderer Leute) in besagter Nacht am Bjaldorner Marktplatz gesehen - Kein Wunder angesichts der nahen „Bärenstube“.

## Der Brand im Kornhaus

Da ihm die Helden möglicherweise schon auf den Fersen sind hat Sidon beschlossen, sich für seinen zweiten Sabotageakt ein stichfestes Alibi zu verschaffen. Tagsüber legt er dazu ungesehen einen magischen Kristall (den Graf Alderich einst einem reisenden Festumer Magier abgekauft hat) in einem der Kornhäuser im Süden der Stadt aus. Dieser ist mit einem IGNIFAXIUS versehen, der exakt 24 Stunden nach Aktivierung des Artefakts ausgelöst wird. Zu diesem Zeitpunkt befindet sich Sidon natürlich in gut beleumundeter Gesellschaft.

Das Feuer schlägt bald auf benachbarte Häuser über und droht, die Wintervorräte zu vernichten. Hier können die Helden beim Löschen helfen und möglicherweise die Überreste des magischen Artefakts auffinden. Konkrete Hinweise auf den Täter gibt es diesmal keine, auch wenn manche Bjaldorner die Norbardensippe der Mogoljeffs oder die rachsüchtigen Hexen des Nornja dafür verantwortlich machen.

### Kahlschlag im Nornjawald

Aus finsternen Quellen hat Graf Alderich erfahren, dass die Bjaldorner mit den Schraten des Nornja schon vor Jahrhunderten einen Pakt geschlossen haben. Die Abmachung sieht vor, dass die Menschen sorgsam mit der Natur umgehen, und nur kleinere Eingriffe sind erlaubt. Im Gegenzug tolerieren die Schrate die menschlichen Siedlungen in ihrem Gebiet.

An einem Morgen wird Sidon in den Nornja ausziehen, um mit der Axt einige Bäume zu fällen. Dabei geht er äußerst geschickt vor: Er fällt die größeren Bäume so, dass sie bei ihrem Umsturz kleinere Gewächse und junge Triebe mit sich reißen. Binnen einiger Stunden gelingt es ihm somit, einen regelrechten Kahlschlag zu verursachen.

Die Umstände werden vermutlich zunächst unbemerkt bleiben. Graf Alderich hofft aber (zu Recht), dass dieser Frevel von den Waldschraten als Bruch des Bündnisses mit den Bjaldornern angesehen werden wird. Somit stehen Baron Fjadir und seinen Untertanen bald schon wieder neuerlicher Ärger ins Haus.

## DAS FEST BEGİNNT

Offizieller Beginn des Festlichkeiten ist das Eröffnungsbankett, das am Abend des 10. Firun im Rittersaal der Bjalaburg stattfindet. Eingeladen sind alle Gäste Bjaldorns, wobei an der Tafel allerdings streng auf die Sitzordnung geachtet wird: Adelige dürfen zur Rechten und Linken des Barons sitzen, danach kommen die nichtadeligen Würdenträger. Bürgerlichen Gästen bleiben nur die Plätze am gegenüberliegenden Ende der Tafel.

Das Essen ist relativ einfach und recht deftig. Dazu werden Unmengen an Schnaps und Spirituosen konsumiert. Ein Bardentrio spielt Unterhaltungs- und Tanzmusik. Mit zunehmendem Alkoholpegel werden die Zungen lockerer, die Stimmung ausgelassener und ständische Unterschiede unbedeutender.

Das Bankett ist die perfekte Gelegenheit, um ihre Helden mit den wichtigsten Personen des Abenteuers vertraut zu machen. Hier lassen sich Freundschaften schließen und Kontakte knüpfen, und nach einem feurigen Walsarella kann es auch durchaus zu rahjagefälligen Abenteuern kommen.

## WEITERE VERGÜGUNGEN

Höchstwahrscheinlich werden nicht alle Ihre Helden am Bogenschießen teilnehmen wollen. Doch auch die Anderen müssen sich deswegen keineswegs langweilen. Die Bjaldorner verstehen es vorzüglich, die schönen Seiten des Winters zu genießen. Dazu gehören:

- **Das Kufenlaufen:** Man schnallt sich Schuhe mit aus Tierknochen gefertigten Kufen um. Auf zugefrorenen Teichen werden Wettrennen veranstaltet und Kunststückchen vorgeführt. Mit Proben auf GE, Körperbeherrschung, Athletik oder Akrobatik können sich auch Ihre Helden profilieren.
- **Eine Schneeballschlacht:** Hier gibt es keine festen Regeln, und meist enden die Schlachten in wilden Raufereien. Schneebälle zählen hierbei regeltechnisch als improvisierte Wurf Waffen, die 1W3 TP(A) verursachen.

- **Ski- und Schlittenrennen:** Die zugeschneiten Hügel hinunterzusausen ist ein wahres Vergnügen, ob nun auf Skiern, Holzschlitten oder improvisierten Fahrzeugen. Hier können sie die Gelegenheit nutzen, um eher stiefmütterlich behandelte Talente wie Skifahren oder Fahrzeug lenken zum Einsatz zu bringen.
- **Nachtleben:** Nach Einbruch der Dunkelheit trifft man sich gerne in der "Bärenstube" oder dem Rittersaal der Bjalaburg auf den einen oder anderen "Waldschrat". Es wird geplaudert, gescherzt und gezecht. Würfel- und Trinkspiele sind ebenso beliebt wie Wettbewerbe im Armdrücken oder Axtwerfen.

## DER TAG DES HIRSCHES

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Trotz der eisigen Kälte drängen sich an diesem Morgen zahlreiche Schaulustige vor dem Bjaldorner Nordtor. In dicke Felle und Decken gehüllt nimmt man auf Holzverschlägen Platz, die um den vom Schnee geräumten Wettkampfbereich aufgebaut worden sind. Während die Bogenschützen Aufstellung nehmen, wehen von Norden her immer wieder eisige Böen. Davon scheinbar unbeeindruckt rieselt sanfter Schnee vom Himmel.

Es herrscht eine andächtige Stille. Auf ein Zeichen des Firungeweihten Bernik schießen die Schützen fast lautlos ihre erste Salve gen Norden ab - Ein Ritual, das an jedem 11. Firun in Bjaldorn zu Ehren des heiligen Mikail durchgeführt wird.

Kaum dass sie ihren Zenit erreicht haben, lösen sich die Pfeile scheinbar in Luft auf. Ein Raunen geht durch die Anwesenden - Zumindest durch diejenigen, die dem Spektakel zum ersten Mal beiwohnen. Es heißt, dass diese Pfeile von Firun selbst beansprucht und bei Bedarf von seinen Geweihten zurückgerufen werden können.

So wird mit insgesamt 76 Pfeilen verfahren. Die Zahl hat eine mystische Bedeutung, denn der Legende nach soll der heilige Mikail im Alter von 76 nur mit Dolch und Bogen bewaffnet einen weißen Hirsch erlegt haben.

Und dann beginnt das Turnier.

## WETTBEWERB IM BOGENSCHIEßEN

Am Turnier dürfen alle Freien teilnehmen, die die Startgebühr von 2 Batzen (als Spende an den Firuntempel) entrichten können. Bogen und Pfeile muss jeder Teilnehmer selbst stellen. Es finden getrennte Wettbewerbe für Kurzbogen und Langbogen statt.

Zunächst gibt es drei Durchgänge mit unterschiedlichen Entfernungen (nah, mittel, weit), in denen reihum jeweils drei Pfeile auf eine Zielscheibe (mittlere Zielgröße) abgeschossen werden. Zum Zielen hat man beliebig viel Zeit. Der Einsatz von Magie und Alchimika ist natürlich verboten, wird aber nur sporadisch kontrolliert.

Je nach Gelingen der Fernkampfprobe trifft man dabei besser oder schlechter:

- 0 TaP\*: Äußerer Ring (1 Punkt)
- 1-3 TaP\*: Mittlerer Ring (2 Punkte)
- 4-6 TaP\*: Innerer Ring (3 Punkte)
- >6 TaP\*: Das Schwarze (5 Punkte)
- Bei einer meisterlichen Probe spaltet man einen bereits im Zentrum der Zielscheibe steckenden Pfeil (15 Punkte)

In einem vierten Durchgang bei mittlerer Entfernung wird das Schnellschießen getestet. Hier hat jeder Kontrahent nach ausreichender Vorbereitung 10 KR Zeit, um möglichst viele Pfeile auf die Zielscheibe abzufeuern.

Damit Sie die Chancen Ihrer Helden abschätzen können, sind hier die ungefähren Gesamtpunktzahlen der namhaften Kontrahenten aufgeführt. Sie können sich aber natürlich auch die Mühe machen, jeden Kontrahenten mit Werten auszustatten, und das Turnier in allen Details am Spieltisch auswürfeln.

### Kurzbogen:

- Kerkine: 67 Punkte
- Latu: 66 Punkte
- Dermot von Paavi: 61 Punkte
- Travin Puschinske: 34 Punkte

### Langbogen:

- Elodiron Kristallglanz: 83 Punkte
- Bernischa Walsjakow: 60 Punkte
- Orschin Gerberow: 55 Punkte
- Woltan Lahaikis: 52 Punkte

Als Preise winken den Siegern der beiden Wettbewerbe übrigens wertvolle und kunstfertige Amulette aus silbergefästem Bernstein, auf denen Jagdszenen dargestellt sind, sowie natürlich Ehrenplätze für das Abschlussbankett.

Ein Held, der bei dem Turnier gegläntzt hat, erweckt vielleicht die Aufmerksamkeit einer jungen Dame (oder eines jungen Herrn). Auf jeden Fall gibt es aber zahlreiche Lobbekundigungen, herzhaftes Schulterklopfen und ausgelassene Lokalrunden in der "Bärenstube".

## DER AUSKLANG DES FESTES

Direkt an das Turnier schließt sich ein Dankgottesdienst an, der im Firuntempel stattfindet. Der Zeitpunkt wurde denkbar ungünstig gewählt, denn die ausgelassenen Feierlichkeiten haben bereits begonnen, und nur wenige finden den Weg in den Tempel, um an der stillen Zeremonie teilzunehmen. Sogar Baron Fjadir hat sich wegen vorgeblicher "Unpässlichkeiten" entschuldigen lassen. Kurzum: Der Geweihte Bernik wird noch griesgrämiger als sonst auftreten.

Abends gibt es dann wieder ein rauschendes Fest auf der Bjalaburg, ähnlich dem Eröffnungsbankett. Hier wird Baron Fjadir nun den Anwesenden verkünden, was längst ein offenes Geheimnis ist: Hungrige Wölfe suchen schon seit einigen Wochen die Umgebung Bjaldorns heim, und der Baron ist fest entschlossen, dem Rudel den Garaus zu machen.

Insbesondere hofft er dabei natürlich auf die Unterstützung derer, die bei dem Turnier mit ihren Fähigkeiten im Bogenschießen gegläntzt haben. Aber auch Wildniskundige, gestandene Kämpfer sowie magisch oder karmal Bewanderte sind ihm willkommen. Baron Fjadir lobt den potentiellen Helfern dabei eine Belohnung nach Ihrem Meisterermessen aus.

Die Jagd soll in zwei Tagen im Morgengrauen beginnen. Ausrüstung (wie Nahrung, winterfeste Kleidung oder Waffen) kann auch aus den Arsenalen der Bjalaburg gestellt werden. Über die Frage, wie sie das Wolfsrudel denn aufzuspüren gedenken, schweigen sich der Baron und der Geweihte Bernik vorerst nur mit einem geheimnisvollen Grinsen aus.

# KAPITEL II: GRIMMFROST

## EINE BUHTE JAGDGESELLSCHAFT

Am Morgen des 13. Firun wird Bjaldorn von klirrender Kälte, eisigen Böen und heftigem Schneefall begrüßt.

Die Jagdgesellschaft versammelt sich nach und nach am Kreuzweg inmitten der Palisaden. Alle sind zu Fuß (teilweise mit Schneeschuhen) unterwegs, denn beritten wird man kaum durch den zugeschnittenen Nornja kommen. Im Einzelnen nehmen neben den Helden teil:

- Baron Fjadir als Jagdführer (der das Familienerbstück „Wolfenglanz“, einen prächtigen Zweihänder, auf dem Rücken trägt)
- Der Geweihte Bernik (in ein beeindruckendes Eisbärenfell gekleidet und mit einem Langbogen ausgerüstet)
- Hauptfrau Bernischa Walsjakow (mit Kurzbogen und Schwert)
- Graf Tsadan von Norburg (nur mit Schwert und Dolch bewaffnet)
- Dermot von Paavi, Kerkinen und Latu (alle in nivesische Anauraks gekleidet und mit Kurzbögen und Jagdmessern bewaffnet)
- Woltan Lahaikis (mit Langbogen)
- Die Wolfshunde Torhola und Näljavin (die einen Schlitten mit Ausrüstung ziehen)

## DIE ERSTEN STUNDEN

Die Jagdgesellschaft ist recht schweigsam. Der Marsch durch den winterlichen Nornja zehrt stark an den Kräften der Teilnehmer. Nadelbäume, Totholz, Riesenfarn und Dornendickicht stehen hier dicht zusammen und machen diesen Urwald beinahe unpassierbar. Nur selten unterbricht ein fernes Geräusch die unheimliche Stille des Waldes. Orientieren Sie sich am **Anhang I: Reisen im Schnee**, um den Jagdausflug zu gestalten.

Die Helden können bemerken, wie der Geweihte Bernik immer wieder einen seltsam leuchtenden Ring aus seiner Tasche zieht, um sich im Dickicht des Waldes zu orientieren. Auf Anfrage schweigt er sich aber zunächst müde lächelnd aus.

Bei der ersten Rast werden Bernik und Fjadir schließlich das Geheimnis lüften: Mit Hilfe eines heiligen Artefakts (Firuns Ring) hat Bernik Entfernung und Richtung des Wolfsrudels feststellen können. Es befindet sich wohl nur wenige Stunden nordwestlich von Bjaldorn inmitten des Nornjawaldes. Man hofft also, vor Einbruch der Dunkelheit nach erfolgreicher Mission wieder in Bjaldorn anzukommen.

Graf Tsadan wirkt in der Wildnis bisweilen etwas unbeholfen. Von Bernik, Dermot, Woltan und den Nivesen können die Helden aber viel über die Wildnis und ihre Gefahren lernen.

## DIE HERREN DES NORJA

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon seit einigen Minuten ist es beängstigend still geworden. Kein Vogel ist zu hören, und der Schnee unter euren Stiefeln knirscht beinahe lautlos. Es liegt wohl nicht nur an der Kälte, dass sich euch die Nackenhaare aufstellen. Plötzlich gehen Bewegungen durch die Bäume. Von allen Seiten stapfen borkige Wesen, mehr Baum als Mensch, auf euch zu. Binnen Sekunden seid ihr von Waldschraten umstellt!

Glücklicherweise legen es die Schrate unter Führung ihres Königs Grmz'klnk nicht auf einen Kampf an. Auch erkennen sie Baron Fjadir als ihren Bündnispartner. In gebrochenem, quälend langsamem Garethi, das mehr wie das Knacken von Ästen und Rauschen von Laub klingt, machen sie ihre Forderungen allerdings unmissverständlich klar: Frevler haben gegen den Pakt verstoßen und unerlaubt eine Lichtung gerodet. Die Waldschraten fordern die Auslieferung der Frevler.

Die Schrate können zwar den Weg zu der Rodung beschreiben, wissen aber nichts über die Identität der Frevler, die sie nicht gesehen haben. Ihnen als Meister dürfte klar sein, dass wieder einmal Graf Alderichs Spießgeselle Sidon dahinter stecken.

Erst nach einem Eid Baron Fjadirs wird die Jagdgesellschaft wieder freigelassen.

## WOLFSDÄMMERUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Abend beginnt bereits zu grauen, und längst habt ihr die Hoffnung aufgegeben, an diesem Tag noch sicher nach Bjaldorn zurückkehren zu können. Frost und Nässe haben sich schon längst ihren Weg in eure Glieder gebahnt. Zum wiederholten Mal konsultiert Bernik den heiligen Ring. Einen Moment lang stehen Überraschung und Furcht in seine Augen geschrieben. Doch dann, wieder der kühle Firungeweihete, verkündet er: „Das Wolfsrudel muss sich in unserer unmittelbaren Nähe befinden! Und ... es bewegt sich auf uns zu! Sehr schnell sogar!“

Den Helden und ihren Gefährten bleiben nur wenige Minuten, um sich strategisch zu positionieren und Kampfstrategien zu diskutieren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch bevor ihr das erste Tier zu Gesicht bekommt, könnt ihr die wilden Wölfe heulen, geifern und bellen hören: Dutzende aufgerissene Rachen, hunderte krallenbewehrte Pfoten. Dann bricht es durch das Unterholz. Doch zu eurer aller Überraschung stolpert ein nacktes Mädchen mit schneeweißen Locken zwischen den Bäumen hervor. Gehetzt blickt sie sich um. Ein voreilig von Bernischa abgeschossener Pfeil verfehlt sie nur um Haaresbreite. „Helft mir!“ bringen ihre bleichen Lippen gerade noch hervor, dann bricht sie zusammen. Links und rechts von ihr springen unzählige Rauwölfe aus dem Dickicht.

Wolfsrudel bestehen im Winter üblicherweise aus 1W20+10 Tieren. Sie können die Anzahl aber auch nach Belieben und im Einklang mit den Fähigkeiten Ihrer Helden festlegen.

Die Helden müssen sich den Wölfen natürlich nicht alleine stellen. Ihre Gefährten kämpfen selbstverständlich mit. Es ist Ihnen überlassen, ob sie die Kämpfe der Meisterpersonen (nach vorheriger Festlegung von Kampfwerten) auswürfeln oder eher erzählerisch abhandeln möchten. Bedenken Sie, dass Meisterpersonen einem bedrängten Helden zu Hilfe kommen können, umgekehrt aber vielleicht auch selbst heldenhaften Einsatz benötigen.

Die ausgemergelten Wölfe stürzen sich wie wild auf die versammelte Jagdgesellschaft. Nur ein Tier wirkt kräftig und scheint von niederhöllischer Kälte umgeben zu sein. Dabei handelt es sich um einen Myrkky-Nikku (einen Daimoniden aus Nagrachs Domäne), der offenbar das Rudel anführt und es insbesondere auf den Firungeweiheten Bernik abgesehen hat. Gegenüber Fjadir hält der Daimonid dagegen respektvollen Abstand (da er den Minderpakt des Barons spürt).

---

### Rauwolf

INI: 9+1W6 PA: 6 LeP: 21 RS: 2 KO: 11

Biss: DK: H AT: 12 TP: 1W6+3\*

GS: 13 AuP: 70 MR: 1

**Besondere Kampfregeln:** Verbeißen, Gezielter Angriff, Niederwerfen (4)

\* Mit 5% Wahrscheinlichkeit überträgt ein Tier den Raschen Wahn (1-15 auf W20) oder die Tollwut (16-20 auf W20).

---

### Myrkky-Nikku

INI: 16+1W6 PA: 9 LeP: 40 RS: 3 KO: 18

Biss: DK: H AT: 15 TP: 2W6+2

GS: 16 AuP: 150 MR: 11

**Besondere Kampfregeln:** Verbeißen, Gezielter Angriff, Niederwerfen (7), Kampfrausch (unter 15 LeP)

**Dämonische Eigenschaften:** Immunität Elementar (Eis), Limbusreisender, Resistenz gegen magische Angriffe, Schreckgestalt II, Vewundbarkeit (Firun, Tsa, Ifirn)

---

Um das junge Mädchen machen die Wölfe erstaunlicherweise einen weiten Bogen. Die Tiere spüren natürlich instinktiv die Aura Qilins und wagen es nicht, das verwandelte Einhorn anzugreifen.

Ihnen als Meister sei verraten, dass die Wölfe keineswegs von den „Eispfeilen“ ausgesandt wurden, wenngleich sich die Nagrachpaktierer nur wenige Meilen entfernt bei der Hütte der Hexe Rowinja befinden. Die Zusammenkunft des Rudels mit Qilin und der Bjaldorner Jagdgesellschaft ist tatsächlich Zufall (oder Schicksal - Wie Sie mögen).

Spätestens wenn der Myrkky-Nikku vernichtet wurde, werden sich die überlebenden Wölfe heulend in die Wälder zurückziehen. Von dem Rudel geht nun keine Gefahr mehr aus.

## WER IST QILIN?

Nach dem Kampf haben die Helden Gelegenheit, sich um das junge Mädchen (und eigene Verletzte) zu kümmern. Sie nennt sich Qilin und kann sich angeblich an nichts mehr (außer ihrem Namen) erinnern. Dies ist natürlich eine glatte Lüge, doch Qilin möchte damit unangenehmen Fragen ausweichen. Ihre Schürfwunden sind nur oberflächlich und unkritisch. Die Kälte scheint ihr nichts anhaben zu können, doch insbesondere Graf Tsadan drängt darauf, das splitter-nackte Mädchen mit Pelzkleidung und einer warmen Suppe zu versorgen.

Es ist nur einige Stunden her, dass Qilin und Rowinja das Verwandlungsritual gewirkt haben. Nahezu zeitgleich trafen die "Eispfeile", die dem Einhorn mit Hilfe ihrer dämonischen Sinne gefolgt waren, bei der Hütte der Hexe ein. Qilin und Rowinja konnten gerade noch rechtzeitig und unbemerkt fliehen. Qilin stolperte mehr oder minder durch den Nornja, und traf dabei ausgerechnet auf das ausgehungerte Wolfsrudel. Unwissend, dass die Wölfe ihr keinen Schaden

zufügen würden, wandte sich Qilin erneut zur Flucht - Nur wenige hundert Schritt entfernt von der überraschten Jagdgesellschaft.

Ein zentrales Spannungselement dieses Abenteuers besteht darin, die Helden so lange wie möglich über Qilins Identität im Unklaren zu lassen. Sicher werden es sich Ihre Helden nicht nehmen lassen, Nachforschungen und Untersuchungen (vielleicht auch zu einem späteren Zeitpunkt) anzustellen. Die Spekulationen Ihrer Helden können sie dabei natürlich noch durch die Aussagen geeigneter Meisterpersonen nach Belieben untermauern oder falsifizieren.

- **Iloïnen Schwanentochter und das Ifirnsrudel:** Die als halbgöttlich geltende Iloïnen soll der Legende nach mit einem Rudel von Wölfen durch den Norden ziehen und gegen Gloranas Schergen kämpfen. Tatsächlich hat Qilin in menschlicher Gestalt eine gewisse Ähnlichkeit mit Iloïnen, und sie wurde auch in unmittelbarer Nähe des Wolfsrudels gefunden, das ihr offensichtlich keinen Schaden zufügen wollte.

## EINHÖRNER - FAKTEN UND ABERGLAUBE

Einhörner sind pferdeähnliche Wesen mit einem schneckenartig gedrehten Horn (Alicorn) auf der Stirn. Das Einhorn ist das Symboltier des Nandus. Für die ihm zugeschriebenen Alveraniare Rohal und Borbarad stehen das weiße und das schwarze Einhorn. Schwarze Einhörner mit blutrotem Horn werden auch der Erzdämonin Belkelel und dem Namenlosen zugeordnet. Alt wie die Drachen sollen die Einhörner sein, bei manchen gelten sie als Urväter der Pferde. Andere erzählen, dass es sich bei den Einhörner um verwandelte Menschen handelt.

Einhörner kommen hauptsächlich in Nordaventurien vor. Sie sind mächtige Zauberwirker und gelten als scheu, eitel und hochintelligent. Sie sind der Telepathie mächtig, besitzen aber keine eigene Gedankensprache. Angeblich gibt es nur männliche Einhörner. Die ist allerdings eine grobe Fehleinschätzung: Weibliche Einhörner sind so selten, dass bislang einfach noch keines von ihnen gesichtet wurde.

Einhörner sollen unsterblich sein. Tatsächlich sind sie aber nur altersresistent und können somit auf profane Weise getötet werden. Wegen ihres Horns werden sie allerorten gejagt. Dem Alicorn werden magische Eigenschaften zugeschrieben, und es gilt als wertvolle alchemistische Zutat. Es heißt, mit ihm könne man sämtliche Gifte neutralisieren und alle Krankheiten heilen.

Das freizauberische Magiewirken der Einhörner ähnelt den elfischen, satuarischen und feischen Repräsentationen. Einhörner sind dabei durchschnittlich bis meisterlich in den Merkmalen Einfluss, Eigenschaften, Heilung, Hellsicht und Form, sowie erfahren bis durchschnittlich in Illusion, Limbus, Verständigung und Umwelt. AsP und LeP liegen üblicherweise jenseits der 60, die MR bei 12 oder höher. Einhörner vermögen außerdem die Verbotenen Pforten zu nutzen und besitzen die unglaubliche Regenerationsfähigkeit von 1W3 LeP, AsP und AuP pro SR. Die hier genannten Eigenschaften gelten natürlich auch für Qilin in menschlicher Gestalt.

- Qilin wird keinerlei **magischen oder karmalen Analyse** freiwillig zustimmen. Die meisten Zauber sollten ohnehin an ihrer Magieresistenz scheitern. Mit einem ODEM oder der Liturgie BLICK DER WEBERIN kann man aber zumindest erkennen, dass Qilin eine äußerst machtvolle Magierin zu sein scheint. Die Astralkraft durchfließt ihren gesamt Körper, ist aber an der Vorderseite der Stirn besonders konzentriert. Gelingen Proben +5, lässt sich eine magische Beeinflussung Qilins ausschließen. Das Wirken von Verwandlungsmagie lässt sich nur mit einer gelungenen Probe +22 feststellen. Eine SEELENPRÜFUNG fördert weder göttliche noch dämonische Kräfte oder einen Eidbruch zu Tage.
- Die junge Frau könnte die **verschollene Tochter des Weißen Mannes** sein und wird vielleicht schon bald das Erbe ihres Vaters als höchste Geweihte im Bjaldorner Firuntempel antreten.
- **Das Stirnmal:** Weitgehend verborgen unter den wilden, weißen Haaren ist das Mal auf der Stirn Qilins wohl das Wunderlichste an der jungen Frau. Das Mal zierte die Stelle, an der sich vor der Verwandlung das Alicorn befunden hat. Haben die Helden bereits Qilins Magiebegabung entdeckt, könnte das Mal auf der Stirn als ausgebranntes Akademiesiegel (Drakonia?) interpretiert werden. Möglich wäre aber auch ein Dämonenmal oder ein Mal des Frevlers (sofern dies durch eine SEELENPRÜFUNG noch nicht ausgeschlossen wurde).
- Möglicherweise kennt einer Ihrer Spieler den Roman bzw. den Film „**Das letzte Einhorn**“, und zieht Parallelen zu Qilins Schicksal. Auch wenn Ihr Spieler mit dieser Vermutung natürlich voll ins Schwarze getroffen hat, sollten Sie vehement Zweifel sähen: Ein allgemein anerkannter Konsens ist, dass Einhörner stets männlich sind. Dies ist allerdings ein weit verbreiteter Aberglaube, der der Seltenheit weiblicher Einhörner geschuldet ist. Die Hauptfrage ist aber: Warum sollte sich ein scheues Einhorn in humanoider Gestalt unter die Menschen begeben?

## EIN LAGER IM DER WILDNIS

Mittlerweile ist die eisige Nacht über dem Nornja eingebrochen. Man beschließt zu nächtigen und die Rückreise auf den nächsten Morgen zu verschieben. Die mitgebrachten Zelte werden aufgeschlagen, ein Lagerfeuer entzündet und Wachen aufgestellt. Qilin fühlt sich sichtlich unwohl - Trotz der gutgemeinten Fürsorge Tsadans.

Angelockt durch den Lichtschein kommen auch die momentan etwas ratlosen Paktierer in die Nähe des Lagers. In Rowinjas Hütte konnten sie keine Hinweise finden, und die Hexe scheint ebenso wie das Einhorn spurlos verschwunden zu sein. Dass sie das Ziel ihrer Jagd nicht einmal mehr mit ihren dämonischen Sinnen erspüren können, hat die "Eispfeile" zutiefst verunsichert.

Die Präsenz der Paktierer verrät sich immer wieder durch heftige, eiskalte Böen und das plötzliche Verstummen der Waldtiere. Die erfahrenen Jäger selbst werden aber unentdeckt bleiben. Bei ihrer Beobachtung des Lagers machen sie zwei fatale Entdeckungen: Zum Einen erkennen sie in Baron Fjadir einen potentiellen Verbündeten (da dieser bereits von Nagrachs Hauch korrumpiert wurde). Zum Anderen durchschauen sie Rowinjas Plan: Dass es sich bei dem schönen jungen Mädchen im Lager um das Einhorn Qilin handelt, wird den Nagrachschergeren nur allzu schnell klar.

Nun haben die Paktierer gleich mehrere Probleme: Sie können Qilin nicht einfach in menschlicher Gestalt töten - Schließlich wollen sie ihrem eisigen Herrn ein Einhorn und nicht eine junge Menschenfrau zum Geschenk machen. Sie müssen Qilin also vielmehr entführen und versuchen, das Einhorn wieder in seine ursprüngliche Gestalt zurückzuverwandeln. Angesichts der zahlenmäßigen Überlegenheit der Jagdgesellschaft wollen sie aber keinen direkten Übergriff wagen.

In ihrer Verzweiflung beschließen die Paktierer, Nagrachs Wilde Hatz anzurufen. In dieser Nacht brennen ungestüme Nordlichter am Himmel, ein nie geahnter Schneesturm fegt über die Nordwalser Höhen, und die Tiere des Waldes fliehen noch weiter in die undurchdringliche Wildnis des Nornja.

## DIE RÜCKREISE

Am nächsten Tag wird früh aufgebrochen. Der Schneesturm scheint noch stärker geworden zu sein. Erstaunlicherweise sind Qilins Wunden am Morgen vollständig verheilt - Nicht einmal Hautunreinheiten sind zurückgeblieben.

Das scheue Mädchen wird während der Rückreise kaum ein Wort sprechen und eher unbeholfen hinter der Jagdgesellschaft her-trotten. Tsadan spielt sich mehr und mehr als persönlicher Beschützer Qilins auf. Ein kundiger Beobachter könnte ahnen, dass Tsadan sich in die geheimnisvolle Schönheit verliebt hat.

Baron Fjadir wirkt nachdenklich und ausgezehrt. In der letzten Nacht hat ihm Nagrach Traumvisionen geschickt, deren Bedeutung sich Fjadir (noch) nicht erschließen.

Auf der Rückreise sollten Sie die Helden und ihre Begleiter die volle Härte des nordischen Winters spüren lassen: In dem Schneegestöber sieht man kaum 100 Schritt weit, der beissende, nasskalte Wind dringt schon bald durch die Kleider, und irgendwie haben die Gefährten das ständige Gefühl, von etwas Fürchterlichem verfolgt und bedroht zu werden.

Unterwegs nimmt man einen kleinen Umweg in Kauf, um die von den Waldschraten beschriebene Lichtung zu inspizieren. Der Kahlschlag hier ist eindeutig von Menschenhand verursacht worden. Fußspuren hat der neuerliche Schneefall zwar schon längst verwischt, bei genauer Untersuchung des Schauplatzes können die Helden aber einen persönlichen Gegenstand von Sidon finden, den dieser hier verloren hat - Ein Amulett aus Pechblende.

Die von den Nagrachpaktiern beschworene Wilde Hatz ist den Gefährten bereits auf den Fersen. Ihr eigentlicher Befehl lautet, die junge Qilin zu entführen. Die Dämonen werden innerhalb des Nornja aber noch nicht zuschlagen: Zunächst machen sie sich einen Spaß daraus, ihre Opfer zu terrorisieren und zu hetzen.

Während die Gefährten also durch den verschneiten Wald stapfen, werden sie immer wieder einen dunklen Schatten über sich erahnen können und unmenschliche Schreie hören. Dabei werden sie vereinzelt von Usuzoreelya, Karmanthi und Thalonen (Werte siehe nächste Seite) angegriffen, die sich zu weit von ihrem Rudel entfernt haben und immer wieder plötzlich aus dem Schneegestöber zuschlagen.

### OPTIONAL: VERLIEBTE HELDEN

Ein wunderbarer Anlass für spannendes Rollenspiel ergibt sich, wenn neben Graf Tsadan von Norburg auch einer der Helden Gefühle für die schöne Qilin entwickelt. Wie Sie dies am Spieltisch vermitteln können, hängt stark vom Stil Ihrer Gruppe ab. Möglicherweise beginnt einer Ihrer Helden auch ohne Ihr meisterliches Zutun, um das junge Mädchen zu buhlen. Wenn Sie möchten, können Sie Qilin Traumvisionen, Gedanken oder Gefühle aussenden lassen, um einen Ihrer Helden nach und nach in einen Liebesrausch zu versetzen. Und zuguterletzt können Sie natürlich auch einem Spieler ganz profan (und am besten unter vier Augen und "durch die Blume") erklären, dass sich sein Held in Qilin verliebt hat.

Wenn Sie rahjagefällige Gefühle in Ihrer Gruppe für unpassend halten, können Sie diesen optionalen Plotanteil auch weglassen. Vor allen Dingen sollten Sie keinen Ihrer Spieler zu irgendwelchen unfreiwilligen Handlungen zwingen.

Bald wird sich herausstellen, dass der verliebte Tsadan keine Konkurrenten neben sich duldet. Der sonst so ausgeglichene Graf wird mit allen Mitteln versuchen, den entsprechenden Helden auszustechen. Was hier mit kleinen Sticheleien beginnt, wird sich im Laufe des dritten Kapitels immer weiter steigern - Bis hin zu einer Duellforderung seitens des Grafen.

Qilin wird den Balzversuchen eher wortlos und milde lächelnd begegnen. Sie ist mit der Situation sichtbar überfordert. Insgeheim freut sie sich aber natürlich, dass sie gleich zwei potentielle Verbündete gewinnen konnte. Somit wird sie sich zunächst für keinen ihrer Verehrer entscheiden und beide erst einmal hinhalten. Nur wenn es zwischen Tsadan und einem Helden zu Handgreiflichkeiten kommt, wird sich Qilin schlichtend einmischen.

## Mit LETZTER KRAFT

Bernik drängt die erschöpften Gefährten zur Eile an: Zu Recht hofft er, dass man im firunheiligen Bjaldorn vor Nagrachs Schergen sicher sein wird. Bis dahin ist es aber noch ein gutes Stück. Treiben Sie die Helden und ihre Gefährten bis kurz vor Einbruch der Dunkelheit in immer rascherem Tempo durch den Wald.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt den Waldrand des Nornja erreicht. Die Dämmerung steht kurz bevor. Einige Sekunden haltet ihr inne, um Atem zu schöpfen. Eure Beinen vermögen euch kaum noch zu tragen, und der kalte Wind brennt wie Zunder in euren Lungen.

Für einen kurzen Augenblick klärt das Schneegestöber vor euch auf und macht den Blick auf das nur eine halbe Meile entfernte Bjaldorn frei. Euer rettendes Ziel liegt zum Greifen nahe.

Den Anblick könnt ihr allerdings nur kurz genießen, denn in diesem Moment bricht ein niederhöllischer Sturm über euch herein. Während hinter euch dutzende Dämonenhunde aus dem Unterholz hervorspringen, stürzt sich die nagrachverfluchte Perversion einer Jagdgesellschaft auf euch: Angeführt von einem riesigen, vielarmigen Schrecken mit Geweih wirbelt euch ein wimmelndes Chaos aus Schemen, Fratzen und gequälten Seelen entgegen: Schreiend, jaulend und um sich beißend.

### Nagrachs Wilde Hatz

**Beschwörung:** +21      **Beherrschung:** +12  
**Wahrer Name:** 1/3      **Basiskosten:** 36

### Umdoreel, Jagdmeister

Der Dreiehörnte erscheint als trollgroße Gestalt mit vier klauenbewehrten Armen, drei Augen, blutigen Hornsplintern und einem elchähnlichen Geweih.

**Beschwörung:** +9      **Beherrschung:** +7  
**Wahrer Name:** 2/3      **Basiskosten:** 14  
**INI:** 13+1W6    **PA:** 10    **LeP:** 70    **RS:** 4  
**Biss:**            **DK:** N    **AT:** 14    **TP:** 3W6+5  
**Krallen:**        **DK:** NS   **AT:** 16    **TP:** 2W6+2  
**GS:** 10            **AuP:** unendlich    **MR:** 9

**Besondere Kampfregeln:** 2 AT und 2 PA pro KR

**Dämonische Eigenschaften:** Angriff mit verfluchtem Element, Schreckgestalt I, Regeneration II, Verwundbarkeit (Firun, Ifirn)

### Usuzoreel (Anzahl: 2W6+4)

Die Treiber der Wilden Hatz sind körperlose, grotesk verzerrte menschliche Gestalten. Ihre Aufgabe ist es, ihre Opfer zu verängstigen, in die Flucht zu schlagen und zu hetzen. Usuzoreelya greifen nicht direkt an.

**Beschwörung:** +6      **Beherrschung:** +2  
**Wahrer Name:** 2/3      **Basiskosten:** 2  
**INI:** 15+2W6    **PA:** 13    **LeP:** 40    **RS:** 4  
**GS:** 18+1W6    **AuP:** unendlich    **MR:** 11

**Dämonische Eigenschaften:** Schweben, Regeneration I, Schreckgestalt II, Körperlosigkeit, Limbusreisender, Verwundbarkeit (Firun, Ifirn)

### Karmanth (Anzahl: 1W6+5)

Karmanthi sind kalbsgroße Höllenhunde mit weißem Fell, grünen Augen und spannlangen Reißzähnen.

**Beschwörung:** +9      **Beherrschung:** +4  
**Wahrer Name:** 4/5      **Basiskosten:** 8  
**INI:** 15+1W6    **PA:** 12    **LeP:** 25    **RS:** 3  
**Biss:**            **DK:** N    **AT:** 15    **TP:** 1W6+7  
**GS:** 12            **AuP:** unendlich    **MR:** 6

**Besondere Kampfregeln:** 3 Aktionen pro KR, Niederwerfen, gezielter Biss

**Dämonische Eigenschaften:** Schreckgestalt I, Regeneration I, Verwundbarkeit (Firun, Ifirn)

### Thalon (Anzahl: 3W6)

Die pechschwarzen, wieselartigen Thalone dienen in erster Linie zum Apport der Jagdbeute.

**Beschwörung:** +5      **Beherrschung:** +0  
**Wahrer Name:** 4/6      **Basiskosten:** 2  
**INI:** 14+1W6    **PA:** 18    **LeP:** 15    **RS:** 2  
**Biss:**            **DK:** H    **AT:** 16    **TP:** 1W6+4  
**GS:** 13            **AuP:** unendlich    **MR:** 5

**Besondere Kampfregeln:** 3 Aktionen pro KR

**Dämonische Eigenschaften:** Regeneration I, Verschleiern, Raserei, Verwundbarkeit (Firun, Ifirn)

Die Wilde Hatz hat es in erster Linie auf Qilin abgesehen. Während die Usuzoreelya bemüht sind, das Mädchen vom Rest der Gruppe zu separieren und die Karmanthi die Verteidiger in Schach halten, werden Umdoreel und die Thalone versuchen, Qilin in das Chaos der dämonischen Jagdgesellschaft zu ziehen.

Bereiten Sie Ihren Helden quälend lange Minuten auf der letzten halben Meile nach Bjaldorn. Während des Marsches durch den hüfthohen Schnee wechseln sich immer wieder Kampfpausen und plötzliche Angriffe ab. Erst jenseits des Palisadenzauns wird die Bjaldorner Jagdgesellschaft (vorerst) in Sicherheit sein.

# KAPITEL III: NAMENLOSE KÄLTE

## "RUFT EINEN MEDICUS!"

Die Helden und ihre Gefährten werden nach der abenteuerlichen Flucht vor der Wilden Hatz mit Sicherheit schwer verwundet und am Ende ihrer Kräfte sein. Einzige Heilkundige in Bjaldorn sind der Traviageweihete Rukjew Timsinnen und die seltsame Norbardin Ossippa Mogoljeff. Qilin ist zwar auch der Heilmagie mächtig, wird diese aber nur heimlich und im äußersten Notfall (zum Beispiel zur Rettung eines ihrer Verehrer) einsetzen - Schließlich möchte sie sich nicht zu früh verraten.

Erstaunlicherweise ist Baron Fjadir völlig unverletzt. Dies wird fälschlicherweise als Segen Firuns interpretiert (wobei ja eigentlich das genaue Gegenteil der Fall ist). Qilin wird die eine oder andere Blessur davongetragen haben, ihre Wunden verheilen aber wieder binnen weniger Stunden auf mysteriöse Weise.

Sollte einer der Gefährten tatsächlich die Hilfe der Hexe Ossippa (Nagrachpaktierin in Personalunion) in Anspruch nehmen wollen, steht es Ihnen als Meister frei, ob ein Held oder eine weitere Meisterperson während der Behandlung von Nagrachs Hauch befallen oder anderweitig manipuliert wird.

## EIN SICHERER UNTERSCHLUPF

Mittlerweile dürfte sich herauskristallisiert haben, dass Nagrach an der seltsamen Qilin ein besonderes Interesse hegt. Über die Gründe lässt sich bislang nur spekulieren. Außerdem bleibt vorerst unklar, ob die Wilde Hatz eigenständig oder im Auftrag eines Sterblichen unterwegs ist: Sie können gerne Verdachtsmomente gegen das Herzogtum Paavi, die Dunkelelfen, die Hexen des Nornja, die Waldschräte oder die Norbarden schüren.

Auch wenn man momentan innerhalb Bjaldorns nicht in direkter Gefahr zu sein scheint, werden die Helden (im Besonderen unterstützt von Graf Tsadan von Norburg) möglicherweise spezielle Ansprüche an Qilins Unterkunft haben, und sie werden bestimmt diverse Sicherheitsvorkehrungen treffen wollen.

Generell bieten sich die Bjalaburg, der Firuntempel, das Gasthaus "Nordlicht" oder ein beliebiges Bürgerhaus als Domizil an. Die meisten (inklusive Baron Fjadir, Graf Tsadan und Qilin selbst) bevorzugen dabei die Burg. Der mürrische Bernik lässt sich nur mit guten Argumenten überreden, dem seltsamen Mädchen Unterschlupf in seinem Tempel zu gewähren.

Die scheue Qilin wird nur äußerst ungern in ein schmutziges Haus voller fremder Menschen (sprich: Ein Gasthaus) einziehen wollen. Gerade Graf Tsadan wird eine derartige Unterkunft als "unwürdig" titulieren.

Letztlich ist es egal, wo Qilin untergebracht wird. Sie sollten aber mit den Argumenten geeigneter Meisterpersonen dafür sorgen, dass Ihre Helden die junge Frau nicht in ein Kellerverlies ("zu ihrer eigenen Sicherheit") einsperren.

Beachten Sie, über welche magischen, karmalen und profanen Fähigkeiten Ihre Helden verfügen. Gerade erfahrene Spieler kommen oft auf kreative Ideen wie VOCOLIMBO-Alarmsysteme, die OBJEKTWEIHE von Türgriffen oder das Basteln hochkomplizierter mechanischer Fallen. Natürlich dürfen Sie Ihren Spielern ihre Kreativität nicht verbieten. Sie sollten sich aber schon zum jetzigen Zeitpunkt Gedanken um stimmige Erklärungen und Begründungen machen, warum die eine oder andere Sicherheitsvorkehrung Ihrer Helden später nicht funktionieren wird.

## BELAGERUNGSZUSTAND

Die nächsten Tage werden von Nagrachs Wilder Hatz geprägt, die heulend ihre Kreise über der Stadt zieht. Auch wenn man in Bjaldorn dank Firuns Segen tatsächlich vor direkten Angriffen der Dämonenhorde gefeit ist, verursacht die Präsenz des Wilden Hatz immer wieder Manifestationen von verfluchtem Eis in der Stadt: Armdicke Eiszapfen regnen vom Himmel, messerscharfe Eisschollen bedecken die Wege, plötzliche Temperaturstürze lassen den Atem gefrieren, und mehr als einmal wehen niederhöllische Schneestürme über die Dächer.

Sie sollten den Helden schon früh klarmachen, dass sie nun mehr oder minder Gefangene in Bjaldorn sind. Die Stadt zu verlassen ist lebensgefährlich, denn kaum hat man den Palisadenwall hinter sich gelassen, wird man auch schon von Nagrachs Dämonen attackiert. Um die Gefahr zu verdeutlichen, können Sie einen unvorsichtigen Jäger oder einen fahrenden Händler einbauen, der unter den Augen der fassungs- und hilflosen Wachen vor den Toren der Stadt von der Wilden Jagd in Stücke gerissen wird. Doch auch innerhalb des Palisadenzauns gibt es unterdessen genug zu tun.

### DAS SPIEL AUF DER BURG

Baron Fjadirs Gäste sind noch immer vollzählig. Auch wenn die meisten vorhatten, im Anschluss an die Feierlichkeiten die Heimreise anzutreten, sind sie nun aufgrund der jüngsten Ereignisse ebenso festgesetzt wie die Helden.

Der dankbare Fjadir wird nun auch Helden, denen bislang aus feudalistischen Gründen eine Unterkunft in der Burg verwehrt wurde, ein Zimmer auf der Bjalaburg anbieten. Natürlich steht es aber weiterhin jedem Helden frei, in seinem bisheriges Domizil zu bleiben.

Die Stimmung auf der Bjalaburg könnte nicht angespannter sein. Baron Fjadir und seine Schwester sind mit der Situation maßlos überfordert - Ein Umstand, den Graf Alderich von Notmark bei jeder sich bietenden Gelegenheit hämisch anspricht. Obwohl natürlich möglicherweise auch sein eigenes Leben durch die Wilde Jagd bedroht ist, amüsiert er sich über die neuesten Entwicklungen - Spielen sie seiner Intrige doch geradewegs in die Hände. In der Tat zeichnet sich ein Erfolg für Graf Alderich ab: Der Rückhalt Baron Fjadirs bei den Versammelten schwindet von Tag zu Tag.

Gerade wenn sich Ihre Gruppe hauptsächlich aus dem Adel rekrutiert und sie sich für Politik, Verwaltung oder Wirtschaft interessiert, könnten sie Fjadir und Liwinja hier in ihren Bemühungen unterstützen. Schlichtungsgespräche mit zerstrittenen Bürgern, die Einteilung der Wachen oder die Planung der Nahrungsverteilung in der Stadt sind hierbei nur einige Beispiele.

### DAS SPIEL IN DER STADT

Gehören Ihre Helden eher zum bürgerlichen Lager, können sie sich in diesen Tagen einen guten Ruf bei den einfachen Bjaldornern erwerben. Die abergläubischen Bürger der Stadt haben natürlich panische Angst vor der Wilden Hatz, und die meisten schließen sich in ihren Häusern ein. Der Firuntempel verzeichnet nie geahnte Besucherzahlen.

Hier einige mögliche Szenen:

- Ein junger Bursche ist bis zur Hüfte in verfluchtes Eis eingebrochen und kann sich nicht mehr selbst befreien. Er droht zu erfrieren.
- Ein plötzlicher Hagelschauer hat das Dach eines Hauses demoliert. Handwerklich begabte Helden können hier den frierenden Bewohnern bei der Reparatur helfen.
- Eine Gruppe von älteren Bürgern verliert völlig den Verstand: Sie schlagen eine Wache nieder, öffnen das Südtor und versuchen panisch, aus dem belagerten Bjaldorn zu fliehen.

### TRÄUME UND VISIONEN

Der Belagerungszustand Bjaldorns zehrt schon bald an den Seelen der Bewohner. Auch Ihre Helden sollten von Alpträumen und geisterhaften Visionen nicht verschont bleiben - Denn schließlich buhlen momentan gleich mehrere anderweltliche Kräfte um die Stadt.

- Nagrachs Wilde Hatz verursacht insbesondere bei abergläubischen Gemütern furchtbare Träume: Begleitet von Einflüsterungen des Eisigen Jäger erblickt der Träumende eine niederhöllische Jagdstube, in der die Köpfe von Menschen (anstatt von Wildschweinen oder Hirschen) an den Wänden hängen.
- Auch die Gegenwart des Namenlosen in Gestalt des Geweihten Sidon Peddersjepen manifestiert sich in manchen Alpträumen: Unter einem purpurnen Himmel, inmitten eines Waldes aus Finsternis, steht einsam ein schwarzer Hengst mit blutrotem Horn. Zu seinen Füßen liegt eine schneeweiße Stute in ihrem eigenen Blut.

- Qilin versucht unterdessen, weitere Verbündete für ihre Sache zu gewinnen. Gerade ihren Verehrern wird sie immer wieder als liebreizende und zugleich hilflose Traumgestalt erscheinen.
- Sie können weitere generische Träume erfinden, für die eine, (simultan) mehrere oder auch keine der hier genannten Kräfte verantwortlich ist. Ziel ist es, Ihre Helden gleichsam zu ängstigen, zu warnen und zu verunsichern.

## МІННЕСАНГ

Hat Graf Tsadan von Norburg anfangs noch versucht, seine Gefühle für Qilin zu verbergen, so wird seine Verliebtheit doch mit jedem Tag offensichtlicher.

Tsadan schläft nur noch wenige Stunden am Tag, um Qilins Quartier beinahe rund um die Uhr bewachen zu können. Nur widerwillig lässt er sich zwischendurch ablösen.

Sollte er einen Helden als Konkurrenten erkannt haben, wird er in wilder Eifersucht entbrennen und den Nebenbuhler mit allen erdenklichen Mitteln auszustechen versuchen.

Schließlich kann er sich nicht mehr zusammenreißen und wirbt öffentlich um Qilin. Dabei ist es ihm völlig egal, ob er sich mit seinen unter Qilins Fenster vorgetragenen Liebesliedern und Gedichten zum Gespött macht.

## ДІЕ ЕІНСАМЕ QILIN

Tsadans Herzensdame ist mit seinen Balzversuchen etwas überfordert. Auch wenn ihr seine Zuneigung sehr wohl schmeichelt, weiß sie dennoch oft nicht, wie sie sich angemessen verhalten soll.

Qilin spricht und isst kaum - Wenn, dann nur rohes Gemüse, das in Bjaldorn in dieser Jahreszeit nicht leicht zu bekommen ist. Ihr Quartier verlässt sie augenscheinlich nie. In Wirklichkeit schleicht sie sich aber regelmäßig hinaus. Denn das beengte Leben in den kalten Steinhäusern der Menschen ist ihr zuwider. So unternimmt sie gelegentlich einen heimlichen Spaziergang, um die frische Luft und die Freiheit zu genießen.

## НАГРАЧС ЕІСІГЕР НАУЧ

Mit Baron Fjadir und der Norbardin Ossippa Mogoljeff gibt es in Bjaldorn gleich zwei Personen, die Nagrachs Einflüsterungen nur zu leicht erliegen. Während der Baron unwissentlich einen Minderpakt mit dem Eisigen Jäger abgeschlossen hat, ist sich Ossippa ihrer Lage sehr wohl bewusst. Allerdings bereut sie ihren Pakt mit Nagrach schon lange und sucht insgeheim nach einem Ausweg.

Immer wieder kann es geschehen, dass Fjadir oder Ossippa kurzfristig Nagrachs Versuchung erliegen und ihren eigenen Willen verlieren. In diesen Minuten und Stunden sind sie die willfähigen Werkzeuge des Erzdämonen. Beachten Sie, dass beide Charaktere noch für das offizielle Aventurien bedeutend sind, und ihre Pakte in diesem Abenteuer nicht aufgedeckt werden sollen.

Nagrachs Beherrschung äußert sich zunächst in plötzlichen Anfällen von völliger Gefühlskälte. Baron Fjadir könnte beispielsweise bei einer Besprechung vehement die Herausgabe von Vorräten an die Hungernden verweigern, oder Ossippa die Behandlung eines Schwerverwundeten ablehnen.

Die Nagrachpaktierer wollen immer noch Qilin in ihre Hände bekommen. Mit Fjadir und Ossippa als Werkzeuge werden sie versuchen, die junge Frau aus der Stadt zu locken. Dies kann mit Einschüchterungen beginnen und in handfeste Entführungsversuche (insbesondere während Qilins nächtlichen Spaziergängen) durch Fjadir oder Ossippa münden. Natürlich sollten all diese Versuche an der Aufmerksamkeit und den Vorkehrungen Ihrer Helden scheitern.

Werden Fjadir oder Ossippa bei einer ihrer Übeltaten erwischt, werden sie (wahrheitsgemäß) erklären, von schrecklichen Träumen gequält und nicht Herr ihres eigenen Willens gewesen zu sein. Gerade wenn auch Ihre Helden bereits von Alpträumen heimgesucht wurden, werden sie möglicherweise Verständnis für die Situation haben. Eine Überwachung, Inhaftierung oder (Rondra bewahre) Ermordung Fjadirs oder Ossippas wird davon abgesehen auch nichts an der Situation in Bjaldorn ändern können.

## KEIN AUSWEG

Bestimmt werden sich Ihre Helden nicht tatenlos mit der Situation in Bjaldorn abfinden wollen und Pläne schmieden. Im Folgenden finden Sie einige mögliche Ideen der Helden und Hinweise, wie Sie als Meister darauf reagieren können.

- **Offener Kampf:** Den Helden sollte klar sein, dass ein Kampf mit der Wilden Hatz auf den Feldern vor der Stadt glatter Selbstmord wäre. Ein verzweifelter Ausfall wird selbst mit vereinten Kräften und der Unterstützung der Stadtgarde in einem heillosen Desaster enden, aus dem die Helden gerade noch lebend in die Stadt zurückkehren können.
- **Evakuierung:** Falls die Helden hoffen, die Stadt durch einen geheimen Ausgang evakuieren zu können, werden sie bitter enttäuscht werden: Ein derartiger Geheimgang ist nicht vorhanden. Wenn Sie möchten, können Sie die Helden in den Verliesen der Bjalaburg einen ebensolchen (erfolglos) suchen lassen. Auch das Graben eines Fluchttunnels ist angesichts des gefrorenen Bodens ein sowohl langwieriges wie auch aussichtsloses Unterfangen.
- **Exorzismus:** Magisch oder karmal begabte Helden schlagen vielleicht die Austreibung der Wilden Hatz vor. Dazu werden ihnen aber auch mit Unterstützung Berniks und Rukjews die Ressourcen (sprich: ausreichend AsP oder KaP) fehlen. Sie können Ihren Helden aber gerne den Teilerfolg gönnen, Nagrachs Horde um einzelne Dämonen zu dezimieren. Ein großes Wunder Firuns wird übrigens auch nach unzähligen Andachten, Gebeten und Opfergaben ausbleiben.
- **Verstärkung:** Prinzipiell ist es eine gute Idee, Boten in die umliegenden Dörfer (wie Norntal, Brydaborn oder Brandthusen) zu schicken und dort um Unterstützung zu bitten. Doch ein derartiger Bote muss zunächst einmal ungesehen an der Wilden Hatz vorbeigeschmuggelt werden. Und es kann Wochen dauern, bis eventuelle Verstärkung in Bjaldorn eintrifft.

- **Ein Sündenbock:** Ob nun Baron Fjadir, die Hexe Ossippa oder der Söldner Sidon: Von den zahlreichen Verdächtigen in Bjaldorn trägt keiner eine direkte Verantwortung für die Präsenz der Wilden Hatz. Somit wird auch die Ausschaltung eines vermeintlichen Übertäters nichts an der Situation in Bjaldorn ändern können.
- **Qilin:** Die Auslieferung Qilins an die Wilde Hatz ist in der Tat die einzige Möglichkeit, den Belagerungszustand in Bjaldorn zu beenden. Wir wollen aber hoffen, dass dies für Ihre Helden keine Option darstellt. Sollten sie doch so skrupellos sein, werden sich Qilin und Tsadan (gegebenenfalls mit weiterer Unterstützung) bis aufs Blut zur Wehr setzen.

## DIE LAGE SPITZT SICH ZU

Sie können als Meister selbst festlegen, wie lange die Belagerung Bjaldorns andauern soll. Das hängt davon ab, wie detailliert sie die einzelnen Tage ausspielen und wie lange sie ihre Spielgruppe bei Laune halten können. Als Richtwert können sie 2-3 Wochen, d.h. bis Anfang Tsa veranschlagen.

In diesen Wochen verschärft sich die Lage in Bjaldorn immer weiter. Dazu finden Sie im Folgenden einige Eckpunkte. Die Helden haben also alle Hände voll zu tun, und sie müssen in kritischen Situationen immer wieder schlichtend eingreifen.

- Zunächst machen nur Gerüchte die Runde (von denen manche von Graf Alderich oder Sidon bewusst in Umlauf gesetzt wurden). Letzterer greift dabei auch immer wieder auf die Liturgie NAMENLOSE ZWEIFEL zurück. Bald schon beschuldigen sich die Bjaldorner gegenseitig, für die aktuelle Situation verantwortlich zu sein. Es kommt zu Verleumdungen und ersten Übergriffen. Baron Fjadirs Ansehen in der Bevölkerung beginnt zu schwinden. Schließlich finden die Bjaldorner in den verhassten Norbarden einen Sündenbock und gehen mit Waffengewalt gegen sie vor. Die Helden können nur durch ein beherztes Eingreifen das Schlimmste verhindern.

- Die Versorgungslage wird immer prekärer. Die Bjaldorner sind es gewohnt, auch im Winter ihre Mahlzeiten durch frisches Fleisch zu ergänzen. Auf die Jagd zu gehen ist momentan allerdings lebensgefährlich, und der Brand im Kornhaus hat die Vorräte deutlich dezimiert. Rukjew Timsinnen versucht anfangs noch, mit karmalen Speisungen zu helfen, doch auch er ist bald am Ende seiner Kräfte. Vielleicht gelingt es den Helden mittels magischer oder karmaler Unterstützung, unbemerkt von der Wilden Hatz in den Nornja und wieder zurück zu gelangen. Der Nutzen eines solch waghalsigen Jagdausfluges steht allerdings in keinem Verhältnis zu Aufwand und Risiko: Das bisschen Fleisch wird die Lage nicht einmal für einen halben Tag entschärfen können. Schließlich formiert sich vor dem Torhaus der Bjalaburg ein hungriger und wütender Mob, der bewaffnet mit Fackeln, Messern und Mistgabeln die Herausgabe der Burgvorräte fordert. Die Helden können hier gut als Schlichter und Vermittler fungieren.
- Auch das Brennholz wird in der Stadt nach und nach knapp. Bald beginnen die ersten Bjaldorner Bürger, in ihren zugigen Hütten zu frieren. Es kommt zu vereinzelt Plünderungen (wobei teilweise auch das in den Häusern als Baumaterial verarbeitete Holz regelrecht aus den Mauern geschlagen wird). Manche fordern, die Palisaden einzureißen oder gar die heiligen Fichten am Firuntempel zu fällen.
- Zuguterletzt sehen die Bjaldorner nur noch einen Ausweg: Rufe werden laut, man möge die seltsame Qilin doch endlich aus der Stadt jagen - Frei nach dem Motto: Wenn man Nagrach gibt was er augenscheinlich haben will, dann wird er Bjaldorn auch endlich wieder in Ruhe lassen.
- Wenn Sie es besonders dramatisch mögen, können Sie das Spiel auch noch weiter bis zu einem handfesten Volksaufstand treiben. Hier können die Helden leicht zwischen die Fronten geraten - Je nachdem, ob sie eher zu Baron Fjadir oder den Bjaldorner Bürgern stehen.

## SIDONS LETZTES SCHURKENSTÜCK

Das Versprechen, dass Baron Fjadir den Schraten des Nornja gegeben hat, wird ob der jüngsten Ereignisse vermutlich erst einmal wieder in den Hintergrund getreten sein. Sie sollten Ihre Helden aber von Zeit zu Zeit durch geeignete Meisterpersonen daran erinnern, dass der Frevler, der den Kahlschlag im Nornja verursacht hat, noch immer nicht gefunden wurde. Man vermutet zu Recht, dass sich der Übeltäter noch immer in Bjaldorn aufhält.

Möglicherweise hegen die Helden gegen Sidon Peddersjepen schon einen Verdacht. Handfeste Beweise fehlen ihnen zum jetzigen Zeitpunkt aber noch. Sidon hält sich während der Wochen der Belagerung unterdessen sehr bedeckt. Ingeheim plant er seine finale Übeltat: Die Entweihung des Bjaldorner Firuntempels. Damit will er zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen: Zum einen strebt er als Geweihter des Namenlosen danach, den Zwölfen mit allen Mitteln zu schaden. Zum anderen hofft er, dass nach der Tempelschändung Nagrachs Chaos über Bjaldorn hereinbrechen wird, und er damit auch seinem weltlichen Herrn in die Hände spielt. Dass er mit solch einer Tat das Leben vieler unschuldiger Menschen, das von Graf Alderich und natürlich auch sein eigenes Leben aufs Spiel setzt, nimmt er wohlwollend in Kauf.

Es muss an dieser Stelle betont werden, dass Sidon mit der Schändung des Firuntempels auf eigene Faust operiert. Die Tat ist mit Alderich von Notmark nicht abgesprochen. Trotz seiner Skrupellosigkeit würde der zutiefst zwölfgöttergläubige Graf niemals einer Tempelentweihung zustimmen.

Die Schändung des Firuntempels stellt das Finale des dritten Kapitels dar. Den genauen Zeitpunkt können Sie als Meister frei festlegen. Sidon wird in jedem Fall in einer Nacht zuschlagen, in der der Geweihte Bernik allein im Tempel ist.

Sollten die Helden Qilin im Firuntempel untergebracht haben, wird Sidon eine Nacht wählen, in der das Mädchen wieder einmal heimlich den Tempel für einen nächtlichen Spaziergang verlässt. Möglicherweise wohnen Helden im Tempel, halten dort regelmäßig Wache oder haben vor dem Tempel Wachen

aufstellen lassen. In diesem Fall wird Sidon ein glücklicher Zufall zugute kommen, durch den die Tempelwachen gerade andernorts beschäftigt sind, beispielsweise durch einen wichtigen Gesprächstermin mit Baron Fjadir, einen plötzlichen Hagelschauer oder Hilfeschreie aus der Stadt. Zuguterletzt hat Sidon noch die Option, mittels **NAMENLOSE ZWEIFEL** die eine oder andere Wache „auszuschalten“.

Die Entweihung des Tempels gelingt Sidon mit der namenlosen Liturgie **GOTT DER GÖTTER** und dem Blut des völlig überraschten und schnell überwältigten Bernik. Das Ritual dauert nur eine knappe Viertelstunde, während der Sidon ungestört sein sollte. Allerdings geht Sidon nicht gründlich genug vor: Der junge Bernik wird die Entweihung des Tempels schwer verletzt überleben.

Nur wenige Augenblicke nach der Schändung des Tempels fällt der Segen Firuns von Bjaldorn ab - Ein Umstand, den die immer noch über der Stadt kreisende Wilde Hatz schnell bemerkt. Die Dämonenhorde fällt nun kreischend über die Stadt her und hält blutige Ernte. Dabei verliert sie ihr eigentliches Ziel aber nicht aus dem Auge: Die Entführung Qilins.

Wie die nun anstehende Schlacht im Detail vonstatten geht, lässt sich nur schwer voraussagen - Hängt der Ablauf doch stark von den Handlungen und Fähigkeiten ihrer Helden ab. Wahrscheinlich werden Sie mehrere Schauplätze simultan bedienen müssen. Dazu finden Sie im Folgenden einige Hinweise. Beachten Sie in diesem Zusammenhang bitte die Regeln zum Kampf in Dunkelheit. Die Werte der Wilden Hatz finden Sie weiter oben auf S. 17.

### **Qilin und die Wilde Hatz**

Vorgebliches Ziel von Nagrachs Dämonenhorde ist die Entführung Qilins. Befindet sich Qilin im Moment des Angriffs im Freien (z.B. bei einem nächtlichen Spaziergang), werden sich Umdoreel und die Thalone sofort auf sie stürzen. Wenn sich Qilin dagegen in einem geschlossenen Gebäude (wie der Bjalaburg oder einem Bürgerhaus in der Stadt) aufhält, werden zunächst die Usuzoreelya vorgeschickt. Dank ihrer Fähigkeit, durch den nahen Limbus zu reisen,

sind für die Schreckgestalten massive Wände oder Türen kein Hindernis. Sie werden also in Qilins Domizil eindringen und die junge Frau so ängstigen, dass diese voller Panik ins Freie flieht.

Richten Sie es so ein, dass ihre Helden Qilins Entführung hautnah miterleben. Sie können Ihren Spieler ruhig den Erfolg gönnen, den einen oder anderen Dämonen zurück in die Niederhöllen zu schicken. Auch mit der Unterstützung von Graf Tsadan wird es aber letztendlich nicht gelingen, Qilins Entführung zu verhindern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade hast du einen der kreischenden Dämonenhunde mit einem gezielten Hieb zurück in die Niederhöllen geschickt. Da bemerkst du plötzlich einen riesigen Schatten über dir, und eine eiskalte Böe weht über deinen Nacken. Nur wenige Schritt von dir entfernt, zum Greifen nahe und doch unerreichbar angesichts des wimmelnden Chaos vor dir, steht die bleiche Qilin. Sie scheint zur Salzsäule erstarrt zu sein und blickt fast schicksalsergeben in den schwarzen Himmel.

In diesem Moment fegt der mächtige Jagdmeister Umdoreel auf das hilflose Mädchen nieder. Seine vier Arme packen Qilin und reißen sie mit sich in die Luft. Während dir sein triumphierendes Brüllen in den Ohren klingt, schwingt sich der Dreigehörnte auch schon mit seiner Beute in die Höhe. Fassungslos blickst du der mächtigen Dämonengestalt nach, die die junge Frau mit sich davonträgt und schon bald am Horizont verschwindet.

Doch dann hörst du plötzlich die leise Stimme Qilins in deinem Kopf: „Noch ist nichts verloren. Er trägt mich zu seinen Beschwörern. Folgt dem Pfad des Regenbogens!“.

Einige Dämonen aus Nagrachs Gefolge machen sich noch einen Spaß daraus, in Bürgerhäuser einzudringen und die Bewohner durch die Gassen der Stadt zu hetzen. Auch hier ist heldenhafter Einsatz gefragt, um den Bjaldornern zu Hilfe zu kommen. Die Helden sind hier in ihrem Kampf aber zum Glück nicht allein: Die Gardisten der Stadt stürzen sich ebenso mutig wie verzweifelt ins Getümmel.

## Der Diener des Namenlosen

Sidon Peddersjepen wird das Chaos in der Stadt ausnutzen und unmittelbar nach der Schändung des Firuntempels die Flucht aus der Stadt ergreifen. Falls die Helden ihn nicht mehr „in flagranti“ am Tempel erwischen können, werden sie ihn spätestens an einem der verschlossenen Stadttore stellen können. Der Geweihte Bernik, mehr tot als lebendig, kann den Helden dabei den entscheidenden Hinweis geben: Schließlich hat er den Schänder Sidon mit eigenen Augen gesehen und als Namenlosen erkannt.

---

### Sidon Peddersjepen

**INI:** 17+1W6 **PA:** 19 (Lederschild)

**LeP:** 39 **RS:** 3 (Lederharnisch) **KO:** 16

**Streitkolben:** **DK:** N **AT:** 19 **TP:** 1W6+5

**GS:** 8 **AuP:** 48 **MR:** 9 **KaP:** 29

**Wichtige Vorteile:** Beidhändig, eisern

**Wichtige Kampfsonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, def. Kampfstil, Finte, Hammerschlag, Kampfgespür, Kampflexe, Klingengewand, Meisterparade, Niederwerfen, Schildkampf II, Schildspalter, Sturmangriff, Wuchtschlag

**Dunkle Wunder:** NAMENLOSE KÄLTE, NAMENLOSE ZWEIFEL, GOTT DER GÖTTER

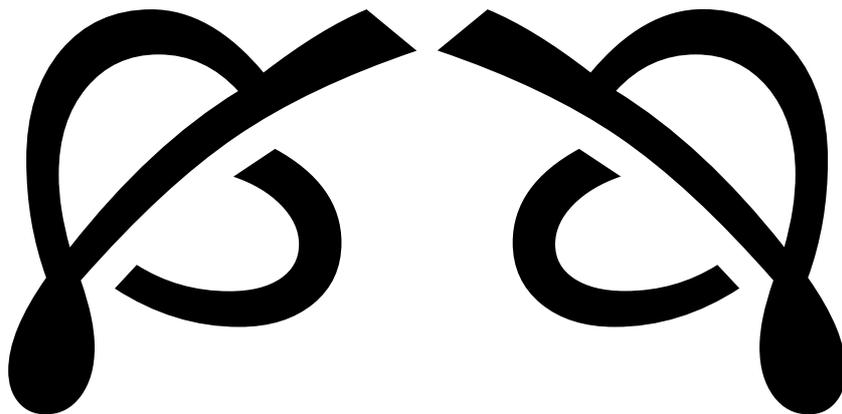
---

Sidon wird sich mit allen erdenklichen Mitteln wehren und den Tod einer Gefangennahme vorziehen. Dazu wird er neben seinen herausragenden Kampffertigkeiten auch auf diverse Liturgien seines dunklen Herrn zurückgreifen.

Falls es Ihren Helden tatsächlich gelingt, Sidon lebendig gefangen zu nehmen, wird sich der Übeltäter erstaunlich offen zeigen: Er wird freimütig zugeben, ein Diener des Namenlosen und für die Anschläge in Bjaldorn verantwortlich zu sein (mit denen er der zwölfgöttlichen Ordnung schädigen wollte). Ganz der Wahrheit entsprechend wird er außerdem erklären, nichts mit der Wilden Hatz und Qilin zu tun zu haben.

Seine Verbindungen zu Graf Alderich (der die Schändung des Firuntempels zutiefst und ehrlich verurteilt) wird Sidon nur bei drastischen Verhörmethoden eingestehen. Alderich wird natürlich alles abstreiten. In diesem Fall stünde also die Aussage eines Namenlosgeweihten gegen die eines hochangesehenen Adligen. Graf Alderich wird sich also in jedem Fall aus der Affäre ziehen können.

Zuguterletzt sollten sich die Helden an Baron Fjadirs Schwur erinnern und den Waldschraten den Frevler (tot oder lebendig) ausliefern.



# KAPITEL IV: NIEDERHÖLLISCHE KÄLTE

## DER TAG DANACH

Das Ausmaß der vergangenen Nacht lässt sich erst am nächsten Morgen überblicken. Von Qilin fehlt jede Spur, die Wilde Hatz hat in Bjaldorn dagegen zahlreiche Schäden hinterlassen: Zerstörte und verwüstete Häuser sowie dutzende von Toten und Verletzten.

Es dürfte klar sein, dass der Namenlosgeweihte Sidon nicht die alleinige Verantwortung für die schrecklichen Ereignisse der letzten Wochen tragen kann. Baron Fjadir wird darauf drängen, die verbleibenden Übeltäter schnellstmöglich zu stellen. Er sieht sein Ansehen in Bjaldorn zusehends schwinden und möchte die Strafexpedition deswegen selbst anführen, um Mut und Entschlossenheit zu beweisen. Neben den Helden wird sich ihm natürlich auch Graf Tsadan anschließen sowie weitere Meisterpersonen nach Ihrem Ermessen (orientieren Sie sich dabei am Abschnitt **Eine bunte Jagdgesellschaft** auf S. 12).

Die meisten Gäste werden nun die Gelegenheit nutzen, um Bjaldorn endlich zu verlassen. Auch auf die Unterstützung Berniks müssen die Helden dieses Mal verzichten: Der stark geschwächte Geweihte ist gerade noch einmal dem Tod entgangen und wird sich schnellstmöglich um die Neuweihe des Tempels kümmern wollen. Firuns heiligen Ring wird er übrigens nicht aus der Hand geben.

## DER PFAD DES REGENBOGENS

Es liegt in Ihrem meisterlichen Ermessen, wie weit das Versteck der Nagrachpaktierer von Bjaldorn entfernt ist - Je nachdem, wie viele Tage Sie Ihre Helden durch den Nornja irren lassen wollen. An dieser Stelle sei abermals auf den **Anhang I: Reisen im Schnee** verwiesen.

Um ihren Getreuen die Verfolgung und Auffindung der Schurken zu ermöglichen, hat Qilin während ihrer Entführung einen Zauber gewirkt, dessen Matrix am ehesten einem FAVILLUDO gleichkommt (in einer seltsamen, der feischen Magie ähnlichen Repräsentation). Immer wieder leuchten vereinzelte Schneeflocken in allen

Farben des Regenbogens und weisen dadurch einer Fährte gleich den Weg in Richtung der Entführer. Qilin hat den Zauber mit einem komplexen Auslöser versehen, so dass die Spur tatsächlich nur bei Schneefall zu erkennen ist. Diese Sicherheitsmaßnahme hat sie gewählt, damit die Spur von ihren Entführer nicht so leicht entdeckt oder gar neutralisiert werden kann.

Natürlich schneit es nicht permanent, und gerade in den dichten Wäldern des Nornja dringt der Schneefall nur selten bis zum Boden vor. Es kann also passieren, dass Ihre Helden die Spur das eine oder andere Mal verlieren. Solange der Zauber aktiv ist, ist der Regenbogenpfad allerdings leicht mittels Zaubern wie ODEM, OCULUS ASTRALIS oder der Liturgie BLICK DER WEBERIN zu erkennen.

## UNTERSTÜTZUNG DER SCHRATE

Während des Marsches durch den Nornja werden die Helden und ihre Verbündeten abermals mit den Schraten konfrontiert. Falls noch nicht geschehen haben sie nun die Möglichkeit, den Frevler Sidon (oder dessen Leiche) auszuliefern.

Es steht Ihrer meisterlichen Gnade frei, ob die Schrate die Heldengruppe unterstützen. Dies kann freies Geleit durch den Nornja, Unterstützung im Kampf oder die Herausgabe eines nützlichen Artefaktes umfassen. Und zuguterletzt bieten sich die Schrate noch als Helfer in der Not an, falls sich Ihre Helden einmal in den unwirtlichen Weiten des Nornja verlaufen haben sollten.

## ROWINJAS HÜTTE

Der Regenbogenpfad führt in unmittelbarer Nähe von Rowinjas Hütte vorbei. Die Hexe hat nach tagelangen Versteckspielen im Nornjawald wieder ihr angestammtes Domizil bezogen und ist gerade dabei, die von den Nagrachpaktierern hinterlassenen Trümmer aufzuräumen, als die Helden und ihre Gefährten vorbeikommen.

Da die Helden Rowinja noch nicht kennen, könnten sie sie fälschlicherweise für die hinter Allem steckende Übeltäterin halten. Diese Fehleinschätzung sollten Sie den Helden nicht sofort ausreden, sondern die Begegnung mit Rowinja zunächst geheimnisvoll und bedrohlich ausgestalten.

Wenn die Helden aber erst einmal Rowinjas Vertrauen gewonnen haben, wird sich die Hexe freundlich und kooperativ zeigen. Durch die Erzählungen der Helden wird sie schnell feststellen, dass ihr Plan gescheitert ist. Sie wird den Helden und ihren Begleitern jegliche Hilfe zukommen lassen (inklusive Heilkräutern) und darauf bestehen, die Jagdgesellschaft begleiten zu dürfen. Unterwegs kann sie die Helden über Qilins Identität, den ursprünglichen Plan und die weiteren Hintergründe aufklären.

## КАВЕРИИ ИМ ЕИС

Wenn Sie den Zeitpunkt für geeignet halten, stoßen die Helden schlussendlich, geleitet von Qilins Regenbogenpfad, auf das Versteck der Nagrachpaktierer: Eine gut versteckte, von niederhöllischem Eis gesäumte Höhle. In der direkten Umgebung der Höhle ist es erstaunlich ruhig. Die meisten Tiere scheinen den unheiligen Ort zu meiden. Um den Höhleneingang herum lassen sich zahlreiche menschliche Spuren im Schnee entdecken, Personen sind aber keine auszumachen.

### Der Weg in die Höhle

Auch wenn die „Eispfeile“ nicht ernsthaft mit Verfolgern gerechnet haben, haben sie dennoch bereits am Höhleneingang eine hinterhältige Falle platziert. Das Eis, das den Höhleneingang umschließt, ist von einem Yash'oreel beseelt, der jeden Unbefugten sofort angreift.

Durch das Kampfgetümmel am Höhleneingang werden die Nagrachpaktierer, die sich im Inneren der Kavernen befinden, natürlich sofort gewarnt. Sie werden mit ihren Angriffen allerdings abwarten, bis sich die ersten Unvorsichtigen ins Innere der Höhle gewagt haben, um dann aus dem Hinterhalt zuzuschlagen.

---

### Yash'oreel

Der Zweigehörnte ist selbst körperlos und nur bisweilen als bläulicher Schemen zu erkennen. Er kann aber umliegendes Eis pervertieren und damit angreifen.

**Beschwörung:** +12

**Beherrschung:** +10

**Wahrer Name:** 1/1

**Basiskosten:** 15

**INI:** 12+1W6

**PA:** 0

**LeP:** 120

**RS:** 0

**GS:** 25

**AuP:** unendlich

**MR:** 6

**Angriffe:** FRIGIFAXIUS (14), fallende Eiszapfen, plötzliches Erfrieren, niederhöllische Windböen, etc.

**Dämonische Eigenschaften:** Körperlosigkeit, Präsenz II, Regeneration I, Verwundbarkeit (Firun, Ifirn, elementares Eis), zauberfähig

---

### Der Gang

Direkt hinter dem Eingang schlängelt sich ein gut 100 Schritt langer und etwa drei Schritt breiter Gang durch den Fels. Hier ist es stockdunkel und eiskalt, die Wände sind mit Raureif überzogen. Bisweilen wehen niederhöllische Böen durch den Gang.

Links und rechts gibt es Durchbrüche zu vereinzelt Kavernen. Im Schatten der Zugänge haben sich hier die „Eispfeile“ positioniert, um jeden Ankömmling (insbesondere unvorsichtige Helden mit Lichtquellen) mit einem Pfeilhagel zu begrüßen. Einem offenen Kampf werden sich die Nagrachpaktierer zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht stellen, sondern sich vielmehr immer wieder zurückziehen, um dann erneut aus dem Hinterhalt anzugreifen.

Beachten Sie für die folgenden Kämpfe bitte wiederum die Regeln zum Kampf in Dunkelheit. Die Werte der „Eispfeile“ finden Sie auf der folgenden Seite.

### Die Trophäenkammer

In der ersten Kaverne zur Linken sind die Wände mit zahlreichen Jagdtrophäen behängt. Auffallend ist, dass hier insbesondere die Köpfe von den Zwölfgöttern heiligen Tieren hängen, darunter der eines Eisbären, einer Waldlöwin und einer Wildstute. Außerdem liegen hier Kürschner- und Fleischerwerkzeuge. Der Boden ist von zahlreichen Blutflecken übersät.

## Das Schlafzimmer

Die zweite Kaverne rechts beherbergt die Schlafstätte der „Eispfeile“. In der frostigen Höhle dienen drei Blöcke aus Eis als Betten. Daneben liegen einige persönliche, aber unbedeutende Gegenstände der Paktierer.

## Der Ritualraum

Wenn die Helden die Paktierer in die Enge getrieben haben, werden sich diese in der dritten und letzten Kaverne auf der rechten Seite stellen.

Der Ritualraum beherbergt einen unheiligen Altar, der von unzähligen Blutkrusten verunstaltet ist und inmitten eines Berges aus alten Knochen liegt. Im hinteren Teil des Raums ist die splinternackte Qilin angekettet. Sie scheint bewusstlos zu sein, trägt aber keine offensichtlichen oder ernsthaften Verletzungen. Obwohl Gerdoja den SALANDER beherrscht ist es den „Eispfeilen“ selbst mit dämonischer Unterstützung bislang nicht gelungen, Qilin in ihre Einhorngestalt zurückzuverwandeln.

Die Wilde Hatz ist nach Erfüllung ihrer Aufgabe wieder in die Niederhöhlen zurückgekehrt. Falls Ihre Helden den Ritualraum aber mit kampfstarker Unterstützung betreten, können Sie den Paktierern auch noch den einen oder anderen Karmanth oder Thalon zugestehen (Werte siehe S. 17).

Jetzt gibt es keine Gnade: Die „Eispfeile“ werden den Helden und ihren Verbündeten alles entgegensetzen, was sie profan, magisch und dämonisch zur Verfügung haben. Sie werden sich niemals ergeben, sondern in ihrem Wahn bis zum Tod kämpfen.

Während des Endkampfes kann es passieren, dass insbesondere Baron Fjadir kurzzeitig von Nagrachs Hauch korrumpiert wird und sich gegen seine eigenen Leute wendet.

Umgekehrt können Sie Qilin benutzen, um einen bedrängten Helden im letzten Moment zu retten: Wenn Sie es für stimmig halten, kann Qilin plötzlich aus ihrer Ohnmacht erwachen, um einen Schwerverletzten mit einem Heilzauber zu retten oder dessen Gegner mit magischen Illusionen, Traumvisionen oder Umweltmagie zu verwirren.

---

### Jorina Schneelaurer

**INI:** 18+1W6 **PA:** 15

**LeP:** 29 **RS:** 3 (Lederharnisch) **KO:** 13

**Robbentöter:** **DK:** N **AT:** 17 **TP:** 1W6+3

**Elfenbogen:** **AT:** 27 **TP:** 1W6+5

**GS:** 11 **AuP:** 43 **MR:** 10 **AsP:** 21

**Wichtige Vorteile:** Astrale Regeneration I, Dämmerungssicht, Kälteresistenz

**Wichtige Kampfsonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausweichen III, Binden, def. Kampfstil, Finte, Kampfgespür, Kampfflexe, Meisterparade, Meisterschütze, Scharfschütze, Schnellladen

**Herausragende Zauber:** ADLERAUGE 13, BLITZ 12, EISESKÄLTE 15, FALKENAUGE 16, FULMINICTUS 11, UNSICHTBARER JÄGER 14

**Paktgeschenke:** Herrschaft über Dämonen, Nagrachs Hauch, sicherer Tritt

### Gerdoja Sewerin

**INI:** 10+1W6 **PA:** 12

**LeP:** 26 **RS:** 1 (leichte Pelzkleidung) **KO:** 9

**Dolch:** **DK:** H **AT:** 12 **TP:** 1W6+1

**GS:** 7 **AuP:** 32 **MR:** 11 **AsP:** 43

**Wichtige Kampfsonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, gezielter Stich

**Herausragende Zauber:** BLITZ 10, GROSSE GIER 13, HEXENKRALLEN 16, INVOCATIO MINOR 14, KATZENAugEN 15, SALANDER 11

**Paktgeschenke:** Herrschaft über Dämonen, Kälteresistenz, Nagrachs Hauch

### Belyshi

**INI:** 13+1W6 **PA:** 9 **LeP:** 20 **RS:** 4 **KO:** 14

**Biss/Klauen:** **DK:** H **AT:** 13 **TP:** 1W6+3

**Kältestrahl (alle 3 KR):** **AT:** 15 **TP:** 1W6

**GS:** 2/13 **AuP:** 50 **MR:** 7 **AsP:** 15

**Besondere Kampfgeln:** Flugangriff, gezielter Kältestrahl

**Magie:** Illusion, Hellsicht, Flugfähigkeit, Gedanken-sprache, Telekinese, Schuppentarnung

### Heimamuk

**INI:** 15+1W6 **PA:** 14 **LeP:** 35

**RS:** 2 (schwere Pelzkleidung) **KO:** 15

**Jagdmesser:** **DK:** H **AT:** 15 **TP:** 1W6+1

**Langbogen:** **AT:** 25 **TP:** 1W6+6

**GS:** 9 **AuP:** 49 **MR:** 5

**Wichtige Vor- und Nachteile:** Bluttausch, herausragendes Gehör, Kälteresistenz, zäher Hund

**Wichtige Kampfsonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Finte, gezielter Stich, Kampfgespür, Kampfflexe, Scharfschütze, Schnellladen

**Paktgeschenke:** Beutesinn, Freipfeile (2)

---

## Nach dem Kampf

Spätestens mit dem Tod des letzten Paktierers erwacht Qilin aus ihrer Trance. Sie und Rowinja werden sich übergücklich in die Arme fallen. Qilin ist dank ihrer Regenerationsfähigkeit unverletzt und kann sogar bei der Versorgung der Verwundeten aushelfen.

Spätestens jetzt werden die Helden von Qilins wahrer Gestalt erfahren - Für die Meisten wohl eine handfeste Überraschung, für den verliebten Tsadan ein regelrechter Schock. Was noch ansteht ist die Rückverwandlung des jungen Mädchens - Ein Ritual, das Qilin und Rowinja jedoch nicht in der von Nagrach verfluchten Höhle durchführen wollen.

## QILIN, DAS EINHORN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kurz nach Sonnenaufgang habt ihr euch an einer Waldlichtung versammelt. Ein kalter Wind und leichter Schneefall begleiten die Zeremonie. Im Kreis steht ihr um Rowinja und Qilin, um dem Ritual beizuwohnen. Einzig Baron Fjadir und Graf Tsadan haben sich zurückgezogen, um ihren düsteren Gedanken nachzuhängen.

Während die Luft knistert, Licht und Farben erscheinen und wieder verschwinden, ist die Magie schon fast greifbar. Mit Qilin geht eine wunderliche Verwandlung vonstatten: Auf ihrer Stirn beginnt ein gedrehtes Horn zu wachsen, und ihr zarter Körper nimmt mehr und mehr die Gestalt einer stämmigen Stute an. Dann steht sie vor euch: Qilin, das Einhorn.

Mit gesenktem Haupt schreitet sie den Kreis ihrer Retter ab. Jeden berührt sie dabei zärtlich mit ihrem Horn und flüstert Worte des Danks. Dann, ohne sich noch einmal umzublicken, verfällt Qilin in einen gemächlichen Trab und verschwindet im Dickicht des Nornja.

Qilin hat mit der Berührung ihres Horns jedem Helden noch ein persönliches Geschenk überbracht. Je nachdem, was Sie für Ihre Gruppe als passend erachten, können dies permanente Boni auf Eigenschaften, LeP, AuP, AsP oder Wildnistanalente sein. Auch Vorteile wie Kälteresistenz oder Feenfreund bieten sich an.

## AUSKLANG

Die Rückreise nach Bjaldorn sollte ohne Zwischenfälle vonstatten gehen, so dass Sie sie mit wenigen Worten abhandeln können. Rowinja verabschiedet sich an ihrer Hütte. Wenn Sie mögen, zeigt sie den Helden noch ihre tiefempfundene Dankbarkeit in Form von Heilkräutern, alchemistischen Tinkturen oder gar einem magischen Artefakt.

Die Bjaldorner, allen voran Baron Fjadir und der junge Geweihte Bernik, sind natürlich übergücklich, dass die Gefahr für das Städtchen endgültig gebannt wurde. In den nächsten Tagen herrscht in Bjaldorn ein (positiver) Ausnahmezustand: Es wird bis zum Umfallen gefeiert. Auch Baron Fjadir zeigt sich erkenntlich: Die Helden können von ihm Geld, eine besondere Waffe oder eine Rüstung aus dem Arsenal erhalten.

Bald schon wird der Frühling in Bjaldorn Einzug halten. Für Ihre Helden bedeutet dies: Auf zu neuen Abenteuern!

## DER LOHN DER MÜHE

Für das erfolgreiche Bestehen des Abenteuers können Sie jedem Helden pauschal **500 AP** zugestehen. Nach Meisterermessen können Sie **bis zu 200 weitere AP** individuell vergeben, zum Beispiel für gutes Rollenspiel, heldenhafte Taten oder herausragende Ideen.

Außerdem bekommt jeder Held **bis zu 5 spezielle Erfahrungen**, die Sie auf häufig angewandte Talente verteilen können. Beispielhaft seien genannt: Das Hauptwaffentalent, Wildnisleben, Götter/Kulte oder Tierkunde. Desweiteren können Sie Ihren Helden zugestehen, die Sonderfertigkeiten **Eiskundig** und **Akklimation (Kälte)** um eine Spalte verbilligt zu erwerben.

Zuguterletzt sollen hier nochmals die wichtigsten **Verbindungen** erwähnt werden, die sich Ihre Spieler notieren können: Baron Fjadir und der Firungeweihte Bernik, die Hexe Rowinja, eventuell die Waldschräte, und nicht zuletzt Qilin selbst. Ob die Helden dem scheuen Einhorn allerdings nochmals in ihrem Leben begegnen werden, wissen wohl nur die Götter.

# ANHANG I: REISEN IM SCHNEE

Aus Platzgründen können hier nur die wichtigsten Aspekte des nordischen Winters beleuchtet werden. Weiterführende Informationen finden Sie in der Spielhilfe **Im Bann des Nordlichts** ab Seite 150.

## FORTBEWEGUNG

Das Reisen ist im bornländischen Winter selbst auf den Hauptverkehrswegen äußerst mühselig. Teilweise liegt der Schnee hüfthoch, Straßen und Wege sind meist nur unzulänglich oder gar nicht geräumt. Zu Fuß kommt man nur langsam voran, einzig Schneeschuhe oder Skier können Abhilfe schaffen. Jede Stunde erleidet man 4 Punkte Erschöpfung, 2 mit Schneeschuhen und 1 mit Skiern.

Pferde sollten die Bedingungen des eisigen Nordens gewohnt sein. Dazu gehören insbesondere die Norburger Riesen und die Paaviponys. Diese sind sowohl als Reit- als auch als Zugtiere für Schlitten oder Kaleschkas geeignet. Bisweilen werden aber auch Wolfshunde oder Schneedachse als Zugtiere eingesetzt.

In nur leicht verschneiten Gebieten liegt die tägliche Wegstrecke zwischen 20 Meilen (Wanderer zu Fuß) und 50 Meilen (Hundeschlitten). Bei Tiefschnee und Eisflächen kann sich die Marschleistung aber auch locker halbieren.

## KÄLTE

Die Temperaturen liegen auch tagsüber deutlich unter dem Gefrierpunkt. Meist ist es eiskalt, nachts bisweilen auch firunskalt. Immer wieder schneit es, und aus dem Norden weht ein bisweilen schneidend kalter Wind, der einem Grimmfrost gleicht. Bei diesen Temperaturen sind Bäche und Seen zugefroren, der Boden steinhart. Lebensmittel können durch den Frost ungenießbar werden, Metall schmerzt an der Haut, und Holzgegenstände können unbrauchbar werden.

In namenloser oder niederhöllischer Kälte kann man nur noch durch göttliches, dämonisches oder arkanes Wirken überleben.

Kältestufe	Kälteschaden (kTP(A))
Kalt (0°C bis -10°C)	1W6+1 pro Tag
Eiskalt (-10°C bis -25°C)	2W6+1 pro Tag
Firunskälte (-25°C bis -50°C)	Alle 2 Stunden 2W6+2
Grimmfrost (-50°C bis -100°C)	Alle 2 SR 2W6+2
Namenl. Kälte (-100°C bis -150°C)	2W6+2 pro SR
Niederhöll. Kälte (unter -150°C)	Alle 2 KR 3W6+3

Vor der Kälte muss man sich mit entsprechender Kleidung schützen. Der **Kälteschutz (KS)** wird dabei vom **Kälteschaden (kTP(A))** abgezogen. Mit dem Vorteil **Kälteresistenz** erleidet man erst ab Firunskälte Schaden. Der Schaden ist dann immer noch um 2 kTP(A) reduziert. Mit dem Nachteil **Kälteempfindlichkeit** erleidet man dagegen grundsätzlich 2 zusätzliche kTP(A).

Nachts ist ein Lagerfeuer unerlässlich, wobei das Suchen nach Brennholz und das Entzünden eines Feuers im winterlichen Norden schon ein Abenteuer für sich sein kann.

Kleidungsstück	Kälteschutz (KS)	Behinderung (BE)
Pelzgefütterte Stiefel	2	0
Beinkleider (Fell, Wolle)	2	0
Hemd/Bluse/Rock (Wolle), Jacke (Leder), Pelzweste	1	0
Fellumhang (mehrlagig), Kleid (Wolle)	3	0
Pelzmantel	4	2
Pelzfäustlinge	1	0
Fellmütze	1	0
Unterzeug	1	0
Nivesischer Anaurak	8	4

## Nagrachs Eisiger Hauch

Die Eishexe Glorana hat sich aus gutem Grund aus dem aventurischen Norden zurückgezogen. Schließlich möchte sie ihrem eisigen Herrn möglichst viele Seelen verschaffen, und die bisherigen Zustände in ihrem Eisreich haben die Menschen eher vertrieben und somit ihrem Einflussbereich entzogen. Doch seit das schwarze Eis auf dem Rückmarsch ist und die Menschen wieder in ihre ehemaligen Stammesgebiete zurückkehren, scheint ihr Plan aufzugehen.

Von der Schwarzfrostwüste kommend wehen immer wieder dämonische Eisstürme bis in die Nordwalser Höhen. Grundsätzlich ist es Meisterentscheid, ob ein Held von diesem Hauch erfasst wird. Sie können aber auch die Würfel entscheiden lassen: Bei einer 20 auf W20 wird ein Held, der in einen der Eisstürme gerät, von Nagrachs Hauch erfasst.

Ansonsten kann man auch, ohne in einen Eissturm zu geraten, nach mehrmonatigem Aufenthalt im hohen Norden von Nagrachs Hauch korrumpiert werden. Nagrachpaktierer können den Hauch außerdem gezielt in die Herzen der von ihnen erwählten Opfer pflanzen.

Nagrachs Eisiger Hauch gilt regeltechnisch als Minderpakt. Eischerzen erliegen dadurch leicht den Einflüsterungen Nagrachs. Um den Minderpakt zu erkennen, sind alle Proben (Zauber oder Liturgien) grundsätzlich um 15 und den RS erschwert.

Ein Paktbruch ist (nach Meisterentscheid) unter besonderen Umständen, aber auch mit magischen und karmalen Mitteln möglich. Beispielfhaft seien genannt: PENTAGRAMMA+14, DESTRUCTIBO+7, EXORZISMUS+7 oder der ZERSCHMETTERNDE BANNSTRAHL.

## DIE LIEBE GESUNDHEIT

### Erfrierungen

Übersteigt der Kälteschaden KO/2, so erleidet der Betroffene eine Erfrierung, die regeltechnisch als Wunde zählt. Zwei oder drei Erfrierungen an der selben Stelle können Wundfieber oder sogar den Verlust eines Körperteils nach sich ziehen.

## Regeneration

Die Regeneration von LeP, AsP und AuP ist bei Kälte grundsätzlich vermindert: Bei kalten Temperaturen um 2 Punkte (bzw. um 1 bei **Kälteresistenz** und um 3 bei **Kälteempfindlichkeit**), bei Eiseskälte um 4 Punkte (bzw. um 2 bei **Kälteresistenz**). Kälteempfindliche Charaktere regenerieren bei Eiseskälte gar nicht mehr.

Bei Firunskälte regeneriert man nur noch mit **Kälteresistenz** (dann allerdings um 4 Punkte vermindert). Bei noch tieferen Temperaturen findet generell keine Regeneration mehr statt.

Ein gefütterter Schlafsack, ein windgeschützter Unterschlupf oder ein Lagerfeuer können die Temperatur für die nächtliche Regeneration um eine Stufe verbessern.

## Krankheiten

Die kalten Temperaturen zehren natürlich stark an der Gesundheit. Werden keine vorbeugenden Maßnahmen wie beispielsweise die regelmäßige Einnahme von Gulmondtee ergriffen, kann man sich leicht eine Triefnase oder gar Dumpfschädel und Blaue Keuche einfangen.

## Schneblindheit

Der Anblick gleißender Schneefelder kann langfristig die Augen schädigen und zu Lichtempfindlichkeit, Augenschmerzen, Tränenfluss und Lidkrämpfen führen. Bei schneebinden Helden sind alle Werte, die mit Sicht zu tun haben, um 10 Punkte gesenkt. Linderung kann man dann nur noch durch Verbinden der Augen erreichen. Zur Vorbeugung empfehlen sich niveussische Schne Brillen.

## WETTER UND WILDTIERE

Zu den witterungsbedingten Gefahren im winterlichen Norden gehören Schneestürme, Lawinen, brüchige Eisdecken und Nebelbänke. Bisweilen trifft man auf wilde Tiere wie Waldlöwen, Bären oder Luchse. Auch wenn die Wildtiere meist scheu sind, sind doch viele über die Wintermonate ausgehungert und riskieren auch mal einen Angriff auf Menschen.

# ANHANG II: DRAMATIS PERSONAE

Im Folgenden finden Sie eine Aufstellung aller für das Abenteuer relevanten Meisterpersonen. Beachten Sie bitte, dass die meisten Charaktere auch für das offizielle Aventurien wichtig sind, und Sie sie deswegen wie hier beschrieben darstellen und in jedem Fall am Leben lassen müssen. Die mit einem Sternchen (\*) gekennzeichneten Charaktere sind dagegen "zum Abschluss freigegeben", und können von Ihnen nach Belieben eingesetzt, verändert oder auch zu Boron geschickt werden.

Bitte haben Sie Verständnis, dass es aus Platzgründen leider nicht möglich ist, alle Meisterpersonen ausführlich und mit Werten darzustellen.

## BEWOHNER DER BJALABURG

### Baron Fjadir von Bjaldorn

Fjadir von Bjaldorn musste viele Schicksalsschläge ertragen und versuchte seit dem Fall seiner Heimat an die Schergen Borbarads, die Bronnjaren des Bornlandes zum Kampf gegen Glorania zu bewegen. Erst 1028 BF fand er in Tsadan von Norburg einen mächtigen Befürworter. Seitdem gewann er an Einfluss und wurde sogar zum Rüstmeister des Bornlandes ernannt. 1031 BF eroberte er Bjaldorn kampflos zurück und führte gemeinsam mit Thesia von Ilmenstein einen leider erfolglosen Heerzug gegen Paavi. Von diesem kehrte er 1033 BF als einziger Überlebender ohne Gedächtnis zurück. Seitdem herrscht er über Bjaldorn.

Fjadir befand sich mehrere Monate in Gefangenschaft Gloranas. Die Eishexe hat Nagrachs Eisigen Hauch in seinem Herzen gesät, und die ersten Auswirkungen dieses Minderpaktes sind bereits jetzt spürbar: Tatenrang, Streitlust und Leidenschaft weichen bisweilen Passivität, Gleichgültigkeit und Gefühlskälte. Generell ist Fjadir hin- und hergerissen zwischen Tradition und Moderne, dem Ruf der Wildnis und adeligen Etiketten.

Äußerlich ist Fjadir eine durchaus attraktive Erscheinung: Von hochgewachsener und kräftiger

Statur, mit sowohl schönen als auch doch markanten Gesichtszügen, haselnussbraunen Locken und einem stets gepflegten Vollbart wirkt er ebenso rau wie geheimnisvoll. Dies wird von seiner eher zweckmäßigen Pelzkleidung und dem darunter liegenden Hochkragen unterstützt. In seinen Augen liegen Stolz und Selbstbewusstsein.

### Liwinja von Bjaldorn

Liwinja von Bjaldorn ist die Schwester von Fjadir. Beim Angriff auf Bjaldorn musste die damals noch sehr junge Liwinja auf die Kinder und Alten auf der Bjalaburg aufpassen, und sie führte diese dann auch zum Schutz in den Kristallpalast, als die Niederlage der Verteidiger unausweichlich war. Nach zehn Jahren konnte sie in ihre Heimat zurückkehren und leitet nun die Versorgung der Stadt.

Liwinja ist Ende 20 und mit ihrem schlanken Wuchs, ihren langen blonden Haaren und den bisweilen neckisch dreinblickenden braunen Augen eine wahrlich geheimnisvolle Schönheit. Sie sorgt sich sehr um ihren Bruder - Und sie ist die einzige, die das raue Herz des Barons mit ihrer optimistischen und frechen Art bisweilen zu erwärmen vermag.

Liwinja ist bislang unverheiratet - Obwohl es ihr an Verehrern keineswegs mangelt. Die ganzen bornländischen Junker und Speichellecker sind ihr allerdings zuwider. Vielmehr strebt sie nach einem wilden, ursprünglichen Mann, der ihr Herz im Sturm erobern kann.

### Haushofmeister Jarle Ulmensen (\*)

Der alte und bereits etwas gebrechliche Jarle herrscht mit eiserner Faust über die Bediensteten der Bjalaburg. Seine Zornesausbrüche sind gefürchtet, und selbst mit dem Baron gerät er gelegentlich in Streit. Man muss ihm allerdings zugute halten, dass er seine Arbeit pflichtbewusst und sorgsam erledigt. Er ist tiefgläubig und treu, und gegenüber hohen Gästen gelingt ihm sogar gelegentlich ein Lächeln.

## Stallmeister Elkwin Walsareff (\*)

Dem jungen Elkwin obliegt die Betreuung der Pferde, Esel und Hunde der Bjalaburg sowie die Anleitung des zugehörigen Personals - Eine Aufgabe, mit die der schüchterne Mann sichtlich überfordert ist. Wenn er auch gut mit Tieren umgehen kann, so mangelt es es ihm im Zwischenmenschlichen eindeutig an Durchsetzungsvermögen und Autorität. Zu allem Unglück ist er auch noch in die einige Jahre ältere und für ihn unerreichbare Liwinja verliebt, der er anonyme Liebesgedichte schreibt.

## Das Wachpersonal

Unter Führung der resoluten Hauptfrau **Bernischa Walsjakow** (\*) leisten gut zwei Dutzend Gardisten auf der Burg und in Bjaldorn ihren Dienst ab. Zu ihnen gehören der schon etwas ergraute und stets geistesabwesend wirkende **Koj Elmesen** (\*), die gewitzte **Helja Wolpes** (\*), der unzählige Liebschaften nachgesagt werden, und der pflichtbewusste **Stormin Hollerow** (\*), der angeblich aus einem alten Rittergeschlecht stammen soll und gerne über alte Zeiten plaudert.

## Diener, Mägde und Knechte

Von den unzähligen Angestellten auf der Burg seien hier nur einige herausragende genannt. **Vanjescha Turjeleff** (\*) ist die Zofe von Liwinja und steht ihrer Herrin in puncto Charme und Witz in keinsten Weise nach. Baron Fjadir verlässt sich dagegen lieber auf seinen Leibdiener **Firnjan Ruderow** (\*), mit dem ihn eine distanzierte, aber treue Freundschaft verbindet. Dann gibt es noch die Küchenmeisterin **Grimja Stippkow** (\*), die ebenso rundlich wie humorvoll ist. Weiterhin erwähnenswert sind die alte **Vernisska** (\*), die von allen nur "Die Graue" genannt wird, die intrigante Halbnivesin **Kundra Arauken** (\*) sowie die jungen Brüder und Knechte **Berne** (\*) und **Hane** (\*), die Frondienst für die Schulden ihrer bäuerlichen Eltern ableisten müssen und stets unter der Knute des jähzornigen Haushofmeisters Jarle zu leiden haben.

## GÄSTE AUF DER BURG

### Graf Tsadan von Norburg

Früh verlor Tsadan von Norburg seine Eltern und erlebte die Jugendjahre als Mündel eines Vormundschaftsrates, der ihm den rechten Weg lehren sollte. Nach seiner Volljährigkeit konnte er das Erbe seines Vaters antreten und wurde zum Grafen von Norburg gekrönt. Seitdem steht er unter der Protektion des Grafen Wahnfried von Ask, unterstützt aber auch redlich die Bemühungen Fjadirs von Bjaldorn, die Stadt des Firun endgültig von Gloranas Schrecken (und dem Bornland) zu befreien. Als angeblicher Bastard verschrien kämpft der gebildete junge Graf mit den schönen Augen noch immer um Anerkennung. Ihm gehen Ritterehre, Götterglaube und Etikette über alles.

### Graf Alderich von Notmark

Graf Alderich von Notmark beerbte seinen Vater, den umtriebigen Uriel von Notmark als Graf von Notmark, nachdem dieser auf Seiten Borbarads den Tod auf den Vallusanischen Weiden gefunden hatte. Seiner erstgeborenen Schwester Tjeika kaufte er das Erbrecht ab. Er gehört zu den reichsten und mächtigsten Bronnjaren Seweriens - Der einzige Grund, aus dem Fjadir den Grafen trotz (oder gerade wegen?) seiner Familiengeschichte eingeladen hat. Arroganz, Selbstgefälligkeit und Maßlosigkeit gehören zu Alderichs ausgeprägtesten Eigenschaften. Er ist ein eiserner Verfechter der göttergefälligen Weltordnung. Einfache Menschen sind ihm nicht mehr wert als Vieh. Sein Ziel ist es, die Baronie Bjaldorn unter seine eigene Herrschaft zu zwingen. Der etwas pummelige Alderich trägt stets einen wirren Kinnbart, er lächelt nur selten, und seine Falkenaugen werden von buschigen Brauen gekrönt. Die Haare auf seinem Schädel weichen dagegen immer mehr einer Glatze. Der Graf ist mit seinem halben Hofstaat angereist, zu denen unter anderem der scheue Diener **Neerjan** (\*), der hünenhafte Kutscher **Polkwin Hinzke** (\*) und die umtriebige Magd **Gari** (\*) gehören.

## Baron Ugo Damian von Eschenfurt

Ugo Damian von Eschenfurt ist Adelsmarschall des Bornlandes und Bronnjar der Baronie Eschenfurt. Der weltoffene und gutmütige Mittfünfziger mit dem freundlichen Naturell ist für seine gelegentlichen Alkoholexzesse bekannt. Rote Pausbacken, ein wohlgenährter Bauch, gestutzter Schnauzbart und ein verschmitztes Lächeln gehören zu seinen Markenzeichen. Die Erlebnisse während des Kriegszugs gegen die Borbaradianer scheinen ihn aber nicht unberührt gelassen zu haben, so dass er manches Mal ins Grübeln gerät. Politisch hält er sich weitgehend neutral, sympathisiert aber insgeheim mit Baron Fjadir.

Begleitet wird Baron Ugo von zwei erfahrenen Soldaten (**Ulmjan Ulmensen** (\*) und **Orschin Gerberow** (\*)) sowie seiner Tochter **Lysminja** und seinem ältesten Sohn **Baerow**. Ugos Kinder könnten nicht unterschiedlicher sein: Während Lysminja Statur und Gemüt ihres Vaters geerbt hat, ist Baerow ein durchtrainierter Bursche, der die militärischen Umgangsformen der Neersander Akademie verinnerlicht hat. Er spielt sich immer wieder als Beschützer seiner geliebten Schwester auf.

## Dermot d. J. von Paavi

Nach dem Tod seines Vaters, des letzten Herzogs von Paavi, entzweite sich Dermot mit seiner Schwester Geldana, die treu zu Glorana stand und die Geschicke in der Stadt übernahm. Schon in Jugendjahren war Dermot ein von Fernweh und Abenteuerlust geplagter Mann, der die Ruhe und Abgeschiedenheit der Wildnis stets den höfische Plänkeleien vorzog. 1027 BF führte er einen Aufstand des Nivesenstammes der Lieska-Kangerluk an, der allerdings niedergeschlagen wurde. Mit wenigen Überlebenden floh er aus Paavi und gelangte in die freien Gebiete des Nivesenlandes. Von dort aus organisiert er noch immer den Widerstand gegen die Anhänger Nagrachs. Mittlerweile hat er sich zum Sippenführer der Kangerluk emporgeschwungen, seine letzte Kommandoaktion gegen Paavi scheiterte aber erneut kläglich. Aufgeben ist für Dermot dennoch nach wie vor keine Option.

Dem attraktiven Mann sieht man seine beinahe 40 Götterläufe kaum an. Auch wenn ihn zwar die Entbehrungen des eisigen Nordens deutlich gezeichnet haben und in seinem Antlitz etwas Verbissenes zu wohnen scheint, werden seine bernsteinfarbenen Augen und seine volle Mundpartie doch stets von jugendlichem Eifer umspielt. Die Niederlagen der letzten Jahre lasten jedoch schwer auf ihm, und er ist von Selbsthass und Rachegeleüsten gegenüber seiner Schwester geradezu zerfressen. Nach außen hin fällt Dermot aber eher durch seine kühle, berechnende Rationalität, Selbstaufgabe, Mut und Melancholie auf.

Dermot ist ein alter Weggefährte und guter Freund von Fjadir. Er hofft, den Baron von Bjaldorn für seinen Kampf gegen Nagrachs Schergen gewinnen zu können. Von allen Gästen hatte er die wahrscheinlich längste und entbehrungsreichste Anreise: Vom fernen Gordask bis nach Bjaldorn hat Dermot mit seinen beiden Gefährten (die Nivesen **Kerkinen** (\*) und **Latu** (\*)) gut und gerne 700 Meilen durch die Wildnis zurückgelegt.

## Mirhiban Saba al Kashbah

Die auch mit ihren über 40 Götterläufen noch immer bildschöne und jugendlich wirkende Rahjageweihete mit Augen und Haaren so dunkel wie die Nacht ist die Tochter eines novadischen Händlers. Aufgrund einer obsessiven Beziehung mit Thesia von Ilmenstein brachte sie es bis zur Baronin, nach ihrer Weihe zur Rahjapriesterin in Festum gab sie ihren Adelstitel allerdings wieder zurück. Mit Fjadir verbindet sie eine langjährige Freundschaft.

Bisweilen scheint bei der sonst recht besonnenen Geweihten das südländische Temperament durch. Ihre Zornesausbrüche sind aber selten geworden. Sie ist ein unterhaltsamer, gebildeter und charmanter Gesprächspartner und eine vorzügliche Tänzerin.

Zu Mirhibans Gefolge gehören die beiden Diener **Harwin** (\*) und **Bossjar** (\*), die ihrer schönen Herrin geradezu hörig sind und ihr jeden Wunsch von den Augen ablesen. Harwin liebäugelt schon lange mit einem Noviziat bei der Rahjakirche.

## WICHTIGE BÜRGER BJALDORIS

### Der Firungeweihte Bernik von Bjaldorn

Der ehemalige Knecht Bernik wurde einst durch ein Wunder Firuns vor den Borbaradianern gerettet und begab sich daraufhin in die Obhut des Wintergottes. Sein Glaube steht dabei über Allem, weltliche Dinge interessieren ihn kaum. Er hat Schwierigkeiten im Umgang mit Menschen, ist meist mürrisch, kühl und unnahbar. Seine Schweigsamkeit und Unberechenbarkeit trägt nicht gerade zu seiner Beliebtheit bei. Auch äußerlich wirkt er eher abweisend: Sein Gesicht verunstaltet ein ungepflegter Vollbart, und zahlreiche Narben entstellen seine Beine und Oberarme.

### Der Traviageweihte Rukjew Timsinnen

Eine fast schon bedauernswerte Erscheinung ist der ältliche Geweihte Rukjew, dem die den Dienern Travias nachgesagte Fröhlichkeit und Offenheit längst abhanden gekommen ist. Seit der Bjaldorner Traviatempel von den Borbaradianern niedergebrannt worden ist, sucht Rukjew unter den Durchfahrenden und Gästen nach großzügigen Spendern für einen Neubau. Dabei wirkt er mehr wie ein Bittsteller oder Bettler als ein Vertreter der Göttin.

Beim Volk ist der schrullige Geweihte nicht zuletzt wegen seiner Heilfähigkeiten geschätzt und beliebt.

### Die Mogoljeffs

Die einst wohlhabende Norbardensippe aus Wosna fiel 1020 BF einem heimtückischen Hinterhalt zum Opfer. Die wenigen Überlebenden unter Muhme **Ossippa** siedelten daraufhin nach Bjaldorn um, wo sie noch immer mehr geduldet als akzeptiert werden.

Die spindeldürre Ossippa soll eine Hexe sein und angeblich mit Nagrach paktieren. Einige (unschuldige) Mitglieder ihrer Sippe wurden vor einigen Jahren von der Inquisition auf dem Scheiterhaufen verbrannt. Seitdem sinnt die Muhme Ossippa auf Rache und hat eine tiefgehende Abneigung gegen Praiosgeweihte.

## Weitere Bürger

Neben den Wirtsleuten **Gregg Wallerbaum** („Nordlicht“), **Ifina Eichener** („Bärenstube“) und **Jette** („Zum Schratenbaum“) seien hier noch der norbardische Hufschmied **Zanisch Jataneff** (\*), der Wagner **Jasper Muselken** (\*), die dickliche Müllerin **Olja Meskinske** (\*), der Schreiner **Mjesko** (\*), der geschäftstüchtige Pelzhändler **Vito Walroder** (\*), der etwas verschlossene Fallsteller **Travin Puschinske** (\*) sowie die abergläubische Bäuerin **Gudwinja Hollerow** (\*) erwähnt.

## GÄSTE IM HOTEL "NORDLICHT"

### Elodiron Kristallglanz

Die geheimnisvolle Firnelte undefinierbaren Alters verlor einst ihre gesamte Sippe an einen Gletscherwurm. Angeblich soll sie die Geliebte des albernischen Fürsten Halman ui Bennain gewesen sein, einmal das Turnier in Gareth gewonnen und sogar bei Retos Maraskanfeldzug mitgekämpft haben. Tatsache ist, dass sie mit den Jahren immer mehr dem badoc anheimgefallen ist. Sie ist undurchsichtig und schweigsam und wird (mit Ausnahme des Bogenschießens) nicht an den Festlichkeiten in Bjaldorn teilnehmen.

### Woltan Lahaikis (\*)

Der resolute, aus der Nähe von Ouveumas stammende Jäger ist ein Vagabund und Lebemann. Stets charmant und gutgelaunt nimmt er scheinbar aus purer Schelmerei am Bogenschießen teil. Ihm geht es insgeheim aber darum, bei der schönen Liwinja von Bjaldorn Eindruck zu schinden.

Mit seinen gut 30 Götterläufen, dem hohen Wuchs und den markanten Gesichtszügen hat Woltan schon so mancher Maid das Herz gebrochen. Dabei hält es ihn immer nur für kurze Zeit an einem bestimmten Ort, und er konnte sich bislang noch nicht endgültig für eine Frau entscheiden. Die Zukunft wird zeigen, ob Liwinja vielleicht die Richtige für ihn ist.

### **Sidon Peddersjepen (\*)**

Vorgeblich ist Sidon in Bjaldorn auf der Suche nach einem verschollenen Kampfgefährten. Der muskulöse Söldner ist allerdings einer der engsten Vertrauten des Grafen Alderich von Notmark. Als dessen "Mann fürs Grobe" ist er für diverse Sabotageakte in Bjaldorn verantwortlich.

Nicht einmal der Graf ahnt, dass Sidon ein Geweihter des Namenlosen ist. Die einzigen Hinweise darauf sind sein leichtes Humpeln (bedingt durch zwei fehlende Zehen, die Sidon einst seinem dunklen Herrn geopfert hat) sowie ein Amulett aus Pechblende, das Sidon versteckt unter seinem Lederharnisch trägt.

Sidon strebt insgeheim nach der Zerschlagung der zwölfgöttlichen Ordnung. Dazu ist ihm jedes Mittel recht. Frei von jeglicher Skrupel oder Mitleid ist für Sidon menschliches Leben absolut bedeutungslos - Einschließlich seines eigenen.

## **ἸΝ ΤῆΝ ὈΨΙΝ ΤῆΣ ΠΟΡΨΙΑ**

### **Die Hexe Rowinja (\*)**

Rowinja hatte schon immer ihren eigenen Kopf: Als junges Mädchen floh sie aus dem elterlichen Haus und wurde von einer schon längst verstorbenen Hexe im Nornja großgezogen. Nach dem Tod ihrer Mentorin wurde Rowinja immer einzelgängerischer und eigenwilliger, so dass sie bald aus ihrem Hexenzirkel ausgeschlossen wurde. Rowinja hat gewisse Vorbehalte gegen Menschen, liebt die Natur und die Tiere des Nornja aber über alles. Insbesondere mit dem Einhorn Qilin verbindet sie seit vielen Jahren eine innige Freundschaft.

Rowinjas Alter ist unbestimmbar, obwohl sie schon mehr als 60 Götterläufe zählen muss. Sie ist von kräftigem Wuchs, in ihrer rotblonden Mähne zeichnen sich die ersten grauen Strähnen ab. Ihre frech blickenden Augen und ihr stets etwas entrückt lächelnder Mund ist mittlerweile von leichten Falten umspielt.

Im Gegensatz zu den meisten Hexen ist Rowinja eher ruhig und beherrscht. Sie hat ihre Gefühlszustände sehr gut unter Kontrolle.

### **Grmz'klnk, König der Waldschrate (\*)**

In Gestalt einer uralten, knorrigen Eiche ist Grmz'klnk eine ebenso beeindruckende wie respekt einflößende Gestalt. Der gutmütige und besonnene Grmz'klnk hat schon seit unzähligen Jahrhunderten das Amt des Königs inne und kennt die Menschen und ihre Eigenarten wahrscheinlich seit der Zeit der Priesterkaiser.

## **ΔΙΕ "ΕΙΣΠΦΕΙΛΗ"**

### **Jorina Schneelaurer (\*)**

Die halbelfische Jägerin wurde schon in jungen Jahren von Nagrachs Hauch korrumpiert und daraufhin von ihrem finselfischen Vater aus der Sippe verstoßen. Als Paktiererin im 5. Kreis der Verdammnis ist sie die designierte Anführerin der "Eispfeile". Auf ihrer Haut zeichnet sich bereits der Ansatz eines weißen Fells ab, und ihre blutunterlaufenen Augen gleichen mehr und mehr denen eines Raubtiers.

### **Gerdoja Sewerin (\*)**

Man könnte es schon fast als Ironie des Schicksals bezeichnen, dass die Hexe Gerdoja in ihren Jugendjahren mit Rowinja gut befreundet war. Doch ebenso wie diese wurde sie aus dem Zirkel ausgestoßen – Im Gegensatz zu Rowinja allerdings wegen ihrer Nähe zu dämonischen Wesenheiten.

Gerdoja ist Nagrachpaktiererin im 2. Kreis der Verdammnis. Sie verlässt sich aber mehr auf ihre satuarischen denn auf ihre dämonischen Kräfte. Ihr Vertrauentier ist ein Meckerdrache namens Belyshi, der ebenfalls bereits dem Eisigen Jäger anheimgefallen ist.

### **Heimamuk (\*)**

Als Paktierer im 4. Kreis komplettiert der Jäger Heimamuk die „Eispfeile“. Der schweigsame und gefühllose Nivese gehorcht Jorina aufs Wort und neigt gelegentlich zum Bluttausch. Als Folge seines Paktes wächst ihm langsam ein blutiges Geweih auf der Stirn.