

NAGRACHS HAND

Ein Abenteuer auf “der dunklen Seite”

Bei “Nagrachs Hand” handelt es sich um ein Szenario, das eine Fortsetzung des Abenteuers “Sumus Blut” der begnadeten Lena Falkenhagen darstellt. In diesem wird am Ende die Option angeboten, daß einer der Helden das Nagrachs Schwert HYRR-KANHAY aufhebt und einen Dämonenpakt eingeht. Von dieser Situation gehen wir im folgenden nicht automatisch aus. Doch wir wollen, daß das Abenteuer damit beginnt, daß der Held sich Glorana in deren Eispalast unterwirft. Der Held soll dazu gebracht werden, als einer ihrer Gefolgsleute Greuelthaten zu vollbringen, was aus ihm eine Art Darth Vader macht, der von seinen alten Freuden im Folgeabenteuer evtl. bekehrt wird, nachdem er Läuterung erfahren hat. In der Zwischenzeit können die anderen Spieler in die Rollen anderer Handlanger Gloranas schlüpfen.

Achtung: Das können sie nicht mit jedem Helden machen. Das “Opfer” sollte entweder zum “lichtscheuen” Gesindel (gewissenlose Streuner, Söldner, Schwarzmagier) gehören oder sich in einem starken Zwiespalt befinden, zB an seinem Glauben zweifeln. Denkbar wäre ein Krieger, der sich einfach nicht rindrianisch verhält, jemand ohne Mitleid, ein blutsaufender Thorwaler oder ein Charakter ohne Charakter (wegen evtl. Ideenlosigkeit des Spielers), der durch die Geschehnisse mehr Hintergrund erhält. Aber machen sie keinen Helden kaputt, mit dem der Spieler glücklich ist. Daß Geweihte nicht geeignet sind, versteht sich von selbst.

Wie kommt der Held zu Glorana ?

-Wenn sie “Sumus Blut” schon gespielt haben und einer der Helden das Schwert mit sich führt (was eigentlich nur mittels Pakt möglich sein sollte), wird der Dämonenpakt ihn dazu zwingen, seine Freunde bei Nacht und Nebel zu verlassen und nach Paavi zu marschieren. Hat der Held den Pakt irgendwie umgangen, das Schwert nicht berührt oder meint mit seiner *Selbstbeherrschung 18* könne ihn Nagrach mal kreuzweise, wird das Schwert ihn “anfallen”: Ergreift es der Held, oder berührt auch nur ein Bündel, in dem er es evtl. aufbewahrt, sprießen aus dem Griff schwarze wurzelähnliche Strukturen, die schnell mit seiner Hand

verwachsen (dies sollte eigentlich bei der ersten Berührung passieren, kann zur Not aber auch erst “daheim” geschehen, dann aber überraschend) und in seinen Arm eindringen. Der Held erleidet dabei unerträgliche Schmerzen und verliert 10 LP. Ist die Prozedur vorbei, scheint Hyrr-Kanhay ein Teil der Hand des Helden geworden zu sein. Das Schwert kehrt immer zu Glorana zurück und wir den Helden folglich zwingen, ihn zu seiner Herrin zu bringen. Bis der Pakt mit Nagrach eingegangen ist, beherrscht das Schwert den Helden. Sollte sich der Charakter auch dagegen sträuben (solls geben), wird das Schwert ihn wirklich zwingen: Es schwebt einfach nach Paavi – Luftlinie, KK unendlich - und nimmt dabei auf den Helden, der an ihm hängt nur bedingt Rücksicht. Während der Beherrschung kann der Held nichts unternehmen, was der “Symbiose” schaden würde und seine Freude sollten nicht die Gelegenheit bekommen, die BEHERRSCHUNG zu BRECHEN (falls doch: Was ist die Stufe von Nagrach?)

- Haben die Helden das Geheimnis um “Sumus Blut” noch nicht gelüftet, ist die Sache einfacher: Beim Endkampf verliert Halman von Gareth das Schwert (lassen sie das Opfer vorher seine Wirkung spüren und beschreiben sie einem Waffen-Fan die “hervorragend gearbeitete Klinge”) im Kampf mit dem Opfer – evtl. durch einen Sprung eines Wolfes in den Rücken. Der Held sollte es aufheben und sofort sollte die oben genannte Wirkung eintreten (Verschmelzen mit dem Schwert). Ob er nun will oder nicht: Das Schwert zwingt den Helden dazu, den wehrlosen Halman eiskalt niederzumetzeln: Glorana ist ihm überdrüssig geworden, das Schwert weiß das natürlich. Halman wird – vergebens – um Gnade winseln und der Held muß sich auf einer der oben beschriebenen Arten – nach Paavi aufmachen. Die anderen Helden sollten das im Kampfgetümmel nicht mitbekommen

Paavi – Der Eispalast

Nachdem der Held die Stadt durchquert hat, steht er vor Gloranas eisigem Heim; sicher ist, daß dieses in späteren

offiziellen Publikationen anders beschrieben werden wird, doch da es sich um ein Gebäude aus wandelbarem Eis handelt....

Zum Vorlesen:

Ein großes Portal aus Eis in einer ebensolchen Mauer schwingt auf, als du dich näherst, einige Eisbarbaren stürmen aus Löchern in der Mauer auf sich zu, doch sie verharren ängstlich, als sie die Waffe in deiner Hand sehen. Hinter dem Portal schließt eine scheinbar meilenlange Eisbrücke an, die zu einem chaotischen Gebilde führt, das an einen umgedrehten Eiszapfen mit vielen Spitzen gemahnt, dessen Anfang du aber nicht erkennen kannst, denn er verschwindet irgendwo in der Dunkelheit des gigantischen Loches, das sich unter der Brücke erstreckt. Auf die von unzähligen Eisstatuen flankierte Brücke folgt ein zweites Portal im Palast, das ebenfalls sofort aufschwingt und sich hinter dir wieder schließt – du findest dich in einem völlig dunklen Raum wieder, doch spürst du ganz deutlich, daß er gigantische Ausmaße haben muß. Du fühlst dich ganz klar beobachtet und zwar aus allen Richtungen und von unzähligen Augen.

Tastet der Held sich in irgendeine Richtung voran, stößt er bald an die leblosen Körper von Gloranas Eisstatuen, die hier zu hunderten aufgereiht sind, seine Hände tasten über totes Fleisch, ausdruckslose Gesichter und wenn er entsetzt zurückweicht wird er nur an eine andere Statue stoßen. Lassen sie den Helden einige Minuten in Ungewissheit, dann geschieht folgendes:

Zum Vorlesen:

Plötzlich wird es wieder hell - sehr hell, und deine Augen schmerzen. Du befindest dich in einer riesigen Halle voller zu Eis erstarrter Menschen und Elfen. Sie alle starren in Reih und Glied zu einer Eissäule in der Mitte des Raumes. Diese pulsiert in blauem Licht und gerade als du sie musterst, formt sich ein Torbogen im unteren Ende.

Betritt der Held die Säule, schließt sich das Tor. Er befindet sich in einem rundem, völlig weißen Raum und hat das Gefühl, sich nach oben zu bewegen. Es handelt sich um einen dämonenbetriebenen Fahrstuhl. Nach einiger Zeit, öffnet sich wieder ein Portal und er steht in Gloranas Schlafzimmer, wo "Die Schöne" sich verführerisch auf einem eisigen Bett räkelt und den Helden notfalls auf magische Art die nächsten 2 Wochen hier

festhält(Lassen sie Betören-Proben würfeln und vermitteln sie das Gefühl, das sein Leben vom Erfolg abhängt). Allerdings nimmt nur ein Nagrach-Paktierer hierbei keinen Schaden, wobei die roten Striemen, die Glorana mit ihren Eiszapfen-Fingern auf den breiten Heldenrücken zaubert, eher dekorativer Natur sind. Das ganze soll aber keine Tortur sein: Beschreiben sie dem Helden, daß er hier ungeahnte Freuden erlebt und völlig neue Erfahrungen macht. Wenn der Held auf sowas steht, ist Glorana durchaus in der Lage, ihn auch auf romantische Art zu verführen; dann erschafft sie einen zauberhaften Wintergarten aus Eis oder was immer ihnen vorschwebt.

Das Angebot:

So schön die Zeit auch war, nach 2 Wochen will Glorana eine Entscheidung: Ist der Held den Pakt noch nicht eingegangen, wird sie verlangen, daß er dies tut. Bei Verneinen zeigt sie ihm den letzten, der das "Geschenk ausschlug": Sie hat ihn in einen "Kalten Wanderer" verwandelt, den sie wiederum in einem völlig dichten Raum aus Eis eingesperrt hat...

Die einzige Möglichkeit, den Pakt lebend zu umgehen ist somit, das Schwert unter seine Kontrolle zu bringen und dann zu fliehen (unter dem Einfluß Hyrr-Kanhys nicht möglich). Dafür muß man aber den Namen des Schwerts kennen, den aber keiner dem Helden verraten wird. So bleibt der Pakt als einziger Ausweg, doch ist es möglich, sich eine Bedenkzeit von weiteren 2 Wochen zu erbitten. Doch das genügt Glorana, um den Helden zu korrumpieren.

Die "Gefährten"

Glorana stellt dem Helden 2 Begleiter zur Seite: Berrin Altibair und Hauptmann Derobaldt von Eestiva. Beide können durch Spieler verkörpert werden, optimal wäre, wenn diese nicht zur Gruppe des Helden zählen würden (also einer anderen Rollenspielgruppe angehörten). Während Derobaldt nur ein "braver Soldat" ist und zum engen Vertrauten werden kann, jedoch immer Gloranas Interessen im Auge hat (trotzdem wird er es nicht wagen, dem Helden zu widersprechen), verfolgt Berrin seine eigenen Ziele. Der albernsche Söldner liegt zwar eher auf der Wellenlänge eines Helden, ist allerdings recht gewissenlos und egoistisch. Er hätte eigentlich Halmans Nachfolger werden sollen, hat es aber damit nicht eilig, da er auch so ein Leben in

Luxus als Gespiele Gloranas verbringt. Somit ist sein Ziel das selbe wie das der Eishexe: Den Helden zum (Marionetten-)Herrscher an ihrer Seite zu machen. Er geht in Gloranas Palast ein und aus und kennt neben den Gemächern der Bediensteten auch die versteckte Bibliothek und das Alchemielabor. Er ist allerdings wegen seiner Vernachlässigung durch Glorana in letzter Zeit etwas...traurig und daher eifersüchtig, also auch hin und her gerissen zwischen dem Gefühl der Favourite zu sein und seine taktischen Überlegungen. Werte für beide NSCs gibts im Anhang. Besser wären allerdings "echte Charaktere" ihrer Helden. Die werden aber kaum etwas passendes zur Verfügung haben.

Die Missionen

Zusammen mit Berrin und Derobaldt wird der Held auf eine Reihe von Missionen geschickt, die ihm die Macht schmackhaft machen sollen und dafür sorgen, daß er Gloranas Seite als die Richtige anerkennt. Flucht ist dabei wegen des Schwertes/Paktes nicht möglich.

1.) **Präsenz in Paavi zeigen:** Der Held wird in Paavi herumgeführt, die Bewohner werden dazu angehalten, ihm zuzujubeln. Derobaldt erklärt ihm seine Routineaufgaben: Steuern einziehen und Schmuggler verfolgen. Dazu wird gleich mal eine Razzia in einem Tavernenhinterzimmer durchgeführt, wo ein alter Sammler gerade (illegalerweise) einige Flaschen Theriak an einen Thorwaler, einer Zwerg und eine Jägerin verkaufen will. Es kommt zum Kampf, der Sammler ergibt sich, die 3 Abentuerer (Stufe 6) kämpfen bis zum Tod und es stellt sich heraus, daß sie jede Menge magische Artefakte dabei hatten, die sie aber nicht benutzt haben. Außerdem übernimmt der Held die Funktion von Gloranas Herold: Er muß in Paavi bekannt geben, daß die Königin die Dämonin Kyrjaka bezwungen hat und deren Blutwölfe die Bevölkerung künftig nicht mehr terrorisieren werden.

Solche "Alltagsjobs" können sie später immer wieder einstreuen

2.) Auch in den **umliegenden Dörfern** soll man vom neuen Mann an Gloranas Seite erfahren. Deshalb zieht der Held mit 3 Eisseglern besetzt mit 20 Söldnern los, um die frohe Kunde seines Erscheinens zu verbreiten. Vergessen sie nicht, weiterhin die Gefahren aus "Sumus Blut" zu beschreiben – allerdings als etwas, was anderen Leuten zustößt. Anfangs spricht noch Berrin in den blumigsten Worten, um den neuen Herrscher vorzustellen, doch will er diese Aufgabe bald an den Helden abgeben.

Unterwegs zu einem weiteren neugegründeten Nest namens "Borbarabad" kann schon recht bald Kampflärm vernommen werden: Eine Schar **Nachtalben** plündert gerade das Dorf, hat es bereits in Brand gesteckt und einige Kinder werden auf einen Eissegler verladen. Der Held kann hier auch weiterhin Held sein und Leute aus brennenden Häusern retten, seine Truppen an den rechten Ort schicken und die Dunkelelfen verfolgen. Gegen Ende des Kampfes wird allerdings ein Gletscherwurm den Helden packen und sich mit ihm in die Lüfte erheben. Er läßt ihn erst los, nachdem ihm 40 TP zugefügt wurden. Der Sturz aus dieser Höhe wäre tödlich, doch das (evtl. noch festgewachsene) Schwert bremst (!) den Fall und steuert den Helden in eine tiefe Schneewehe, so daß er mit 3W+5 SP davonkommt.

Weiter geht die Reise durch **Eestiva**, wo ein großes Fest mit Gelage stattfinden wird, und wo der Held sich an den Sammlern, die ihn verrietten rächen kann (Lassen sie erleichterte JZ- und dann GG-Proben würfeln, bis der Held dem Machtrausch erlegen ist).

Er ist nicht unbedingt notwendig, doch in unserem Fall bestand der Spieler darauf: Der Besuch in **Lettjaskaja**, wo man versuchte, die Helden in ihren Betten zu ermorden. Unser "gefallener Krieger" veranlasste mit seinen Söldnern, daß alle Häuser abgebrant wurden. Alle Bewohner ließ er zusammentreiben und ebenfalls verbrennen. Offenbar hatte ihn das Dorf damals in "Sumus Blut" mehr geängstigt, als ich angenommen hatte. Berrin reagierte darauf mit den Worten: "Glorana wird es nicht gutheißen, daß du ihre Untertanen verheizt", während Derobaldt nur meinte: "Sollen wir ihnen Drogen geben, damit sie nicht schon an der Rauchvergiftung sterben?"...Na ja. Spätestens hier war der Held "der dunklen Seite verfallen".

Auf der Rückreise wird der Held trotz der (erschlagenen) Wache nachts von einem riesigen **Firunsbären** angefallen, den er aber zu vertreiben wissen sollte.

Entscheidung:

Wieder in Paavi wird der Held auf einen überhängenden Balkon geführt, der vom Marktplatz Paavis aus zu sehen ist (Glorana hat ihn gerade erst zu diesem Sinne geformt): Hier hat sich die ganze Stadt versammelt (natürlich gezwungenermaßen) um dem Helden von Borbarabad zuzujubeln. Hier wird er auch ein letztes Mal gefragt, ob er den Pakt eingeht. Bejaht er (was er tun muß, wenn seine Rolle konsequent ausspielt), wird Glorana im selben Augenblick bekannt geben, daß sie sich mit ihm einen König erwählt hat. Erneuter

Jubel. König [Heldennamen] I wird sofort in teure Pelzgewänder gesteckt und nur noch mit "Euer Allerdurchlauchtste Magnifizenz" angeredet. Berrin grinst breit, doch das sollte ihm ob der zu erwartenden Arroganz bald vergehen.

Nach den Feierlichkeiten wird der Pakt eingegangen, der Held ist jetzt Herr über das Schwert und erhält seinen freien Willen zurück. Auch kann ihm die niederhöllische Kälte nichts mehr anhaben, Dämonen gehorchen ihm und das Jagdglück ist ihm hold. Allerdings ist sein neuer Herr Nagrach und der wird es nicht dulden, daß der Held gegen ihn handelt. Auch wird der Held das nun nicht mehr wollen. Machen sie ihm das klar. Seine alten Ideale sind so gut wie tot, seine Freunde vergessen und dieser Zustand verschlimmert sich mit jeder Stunde, die er hier verbringt. Sollte er einen guten Grund haben, kann er Selbstbeherrschungsproben +35 (+1 für jeden Mond im Pakt) würfeln, um sich zu widersetzen.

Ein neuer Plan:

Gloranas Ziel ist es, ein altes Werk ihres Meisters Borbarad zu vollenden. Dafür hat sie sich einen neuen Plan ausgedacht, für den der Held der passende Handlanger sein soll. In diesem Abenteuer wird dieses Vorhaben nicht vollendet, da es ja von den alten Freunden des Helden im nächsten Abenteuer hoffentlich vereitelt wird. Der Plan wird dem Helden aber nicht mitgeteilt und auch Berrin hat keine Ahnung. Jedenfalls werden die 3 in Gloranas große Halle gerufen und erhalten folgenden Auftrag:

In Wehrheim lebt ein Flüchtling vom Volk der Brillanzzwerges namens Ragosch Glasmeister mit seiner Familie (Frau, 2 Zwergenbabys und der jüngere Bruder). Dieser hat den Ruf, aus Glas ALLES machen zu können. Er soll entführt werden, wobei keine Zeugen zurückzulassen sind. Die Strecke soll auf dem schnellstmöglichen Weg zurückgelegt werden: Mit Hilfe der Wilden Jagd, die sich nun auch in der Halle manifestiert: Am Kristallpferd ist eine ebenfalls kristallene Kutsche angebracht. Einer der Dämonen öffnet eine eisige Tür für die 3, weitere Instruktionen gibt's nicht. Die Berührung des Eises sollte dem Helden nun nicht mehr schaden. Kurz nachdem die Wilde Jagd in der Halle gestartet ist, wird die gesamte Gesellschaft von "Leere" umhüllt und rast mit irrsinnerger Geschwindigkeit durchs Nichts. Kurze Zeit später können die Antihelden im nächtlichen Schlafzimmer Ragoschs wieder aussteigen, doch seine Frau schläft hier allein, die Babyzwerges liegen in einer Wiege neben dem Bett. Eine Treppe führt in eine Werkstatt

nach oben, wo der Bruder Rubasch auch nachts arbeitet. Die 3 werden ihn anfangs möglicherweise für Ragosch halten, der nach Greifenfurt gereist ist. Dies wird aber niemand ohne Zwang verraten. Bevor es weiter geht, ist noch die Sache mit den Zeugen zu klären, was zu Streit unter den Dreien führen kann.

Nachdem man eingestiegen ist, hat die Wilde Jagd bald Ragosch aufgespürt, der alleine unter freiem Himmel neben der Reichsstraße rastet, jedoch panisch flieht, als er "den Silberstreif am Horizont" nah sieht. Er flieht in den Reichsforst, fällt schließlich in einen Fluß und droht unterzugehen wie ein...Zwerg. Natürlich können sie aus der Jagd durch den Reichsforst ein Abenteuer für sich machen, da die Bewohner den Eindringlingen nicht freundlich gesinnt sind, dem Zwerg allerdings schon. So kann sich die Jagd auch einige Tage hinstrecken, wenn sie entscheiden, daß die Dämonen den Wald wegen des Wirkens von Feen o.ä. nicht betreten können. Ist Ragosch schließlich in Paavi angelangt, verschwindet er sofort aus dem Blickfeld der Antihelden. Der Paktierer-Held wird als Belohnung einen eigenen Harem erhalten (und hat damit eigentlich alles, was sich ein Krieger wünschen kann), außerdem gibt Glorana ihm ein Amulett in Form einer Schneeflocke, das ihn "vor dem Einfluß des Eises" aber in Wahrheit vor dem der Götter schützt.

Strafaktion

Ein neuer Auftrag: Wieder mit einem Söldnerhaufen soll das Dorf Belschiringen (früher Ifirnshausen) einige Tagesreisen im Südosten von Paavi besucht werden. Hier soll Gerüchten zu Folge einer "unheiligen Macht" (nämlich der Ifirn, was man dem Helden aber nicht sagt) gehuldigt werden. Die Mission hat zum Ziel die "Sektenführer" zu vernichten und einen evtl. Temple ebenfalls. Glorana fordert aber "mindestens 13 Köpfe, bitte" um die Bevölkerung zu strafen, aber nicht auszuradieren.

Die Nachforschungen in Belschiringen gestalten sich schwierig: Die ersten beiden befragten Söldner und der Bürgermeister sind Anhänger der "Sekte" und daher verdächtig verschwiegen. Erst der 3. Söldner oder –nach einiger Zeit– auch ein Bürger, führt den Helden zu einem unscheinbaren Gebäude, in dessen Keller sich ein Ifirnsschrein befindet. Nähert sich der Trupp, erhält die vorderste Person einen Elfenpfeil in die Brust – aber amn hat ja genug Theriak.... Der Schütze flieht über die Dächer. Im "Tempel" hat sich eine junge Frau verschanzt, die eine Geweihte der Ifirn ist und sich mit einem Steindolch leidlich verteidigen kann. Auch einige Gläubige lassen sich

erwischen: sie wollten die Geweihte gerade warnen. Ist der Tempel gesäubert, und die Truppe wieder auf der Straße taucht der Halbfelf mit dem Bogen wieder auf und schießt wieder einen Pfeil ab. Sorgen sie in der folgenden Verfolgungsjagd dafür, daß der "Held" ihn eigenhändig erschlägt und erst dann anhand eines Schwanenamuletts feststellt, daß er wieder einen Geweihten vor sich hatte.... Nachdem noch die restlichen Köpfe unter der Bevölkerung geerntet wurden, geht es wieder gen Paavi. Auf diesem Weg wird der Paktierer vom Blitz getroffen, was er aber dank Gloranas Geschenk (das dabei verkohlt und zu einem häßlichen schwazen Klumpen schmilzt) überlebt.

Ein neuer Plan – Teil 2

Zurück zum Wesentlichen: Gloranas Plan braucht Unterstützung. Bei Dämonenkaiser Galotta hat sie eine Konstruktionsskizze von Leonardo dem Mechanicus angefordert, der in Yol-Ghurmak gefangen gehalten wird. Als Gegenleistung gibt es 100 Flaschen Theriak und eine eisige Kiste, in der sich ein magisches Artefakt befindet. Wird die Kiste aber von der falschen Person geöffnet, wird diese die magische Explosion kaum überleben...

Die Wilde Jagd kann die Antihelden nur bis an die Grenze der Dämonischen Stadt bringen, da Nagrach im Reich seines erzdämonischen Bruders keine Macht besitzt. An der Landungsstelle kommt der Gruppe aber ein amöboider Lastenträgerdämon entgegen, der sich die Theriakfläschchen einverleibt. In ihm befindet sich ein Schild: "Folgt mir!". Er leitet den Weg nach Yol-Ghurmak, die Stadt der Dämonen, in der die Wände buchstäblich Augen und Ohren haben (siehe Beschreibung in "Unter der Dämonenkrone"). Die Gebäude erstrecken sich irrsinnig hoch in den immerschwarzen Himmel, sind über wahnwitzige Brückenkonstrukte verbunden. Sie scheinen eher Lebewesen als Häuser zu sein und bilden eine "Prachtallee", die zu einem großen Platz führt, der von einer gigantischen Galottastatue dominiert wird, um die 100e von Steinogern angeordnet sind. Dahinter erhebt sich das größte Gebäude der Stadt: Galottas Palast, ein riesiger schwarzer Brocken, der an ein verkohltes, verschrumpeltes Herz gemahnt. Darin starrt ein großes, rot beleuchtetes, rundes Fenster auf die Neuankömmlinge herab. Im Palast führen 7000 Stufen nach oben zum Thronsaal oder man läßt sich von einem Aufzug, der wieder von einem Amöbendämonen gezogen wird nach oben tragen. Der Thronsaal ist natürlich ebenso

höllisch designt und besitzt statt einem Boden nur ein Geflecht aus Streben, die den Blick nach unten freigeben, Glaotta sitzt, flankiert von 2 Ogern an Ketten und 2 gebannten Zants auf einem riesigen Thron mit einer angedeuteten, ebenso riesigen Dämonenkrone darauf. Er wird die Gruppe erstmal mustern (orientieren sie sich am Imperator aus Star Wars), dann trägt ein weiterer Oger das Theriak weg und Galotta wird das Kästchen an sich nehmen. Nun wird wohl die Skizze gefordert werden, doch Galotta meint, Glorana hätte ihm noch mehr versprochen: Ehe sie es sich versehen, finden sich der Paktierer und ein anderer Antiheld in einer Arena wieder: angekettet an einer 7-Schritt-Kette in der Mitte derselben. Von der Decke senkt sich ein Gitter mit spitzen Speeren, das die Charaktere nach 40 Kampfrunden erreicht. Galotta wird es erst anhalten, wenn einer der beiden tot ist. Um die Dramatik zu verschärfen, kann er es auch schneller herablassen und einen Zant in der Arena beschwören, der immer auf den überlegenen Helden losgeht.

Versuchen sie, nicht einzugreifen, aber natürlich sollte der Paktierer-Held überleben. Außerdem wäre es besser, nicht Berrin in die Arena zu schicken, da er vielleicht noch von der Redaktion bemüht werden wird (Steigern sie notfalls Derobaldt auf die Stufe des Helden oder besser darüber, um ihn als Gegner verenden zu können). Falls es keine andere Möglichkeit gibt, verschwindet er bei seinem scheinbaren Tod sofort. Der Überlebende findet sich nach dem Sieg über seinen Freund wieder neben der Wilden Jagd wieder – mit der Skizze in der Hand (die eine seltsame Konstruktion zeigt, die etwas mit Glas zu tun hat) und Galottas Worten im Ohr: "Du scheinst ein würdiger Träger zu sein. Eine große Zukunft liegt vor dir!"

Wie Gloranas Plan aussieht und ob der Held wieder aus ihren Fängen befreit werden kann... das sind Fragen, die erst im Nachfolgeabenteuer für die "echten Helden" beantwortet werden.

Der Paktierer hat sich zwar einige hundert AP verdient, die erhält er aber erst, wenn er auch den 2. Teil überlebt. Seine Begleiter allerdings sollte sie sofort mit 250 AP beglücken, falls sie eigene Helden spielen (dann möge Boron einem von ihnen gnädig sein). Haben sie aber die Rollen von Berrin Altibair und Derobaldt übernommen, müssen sie evtl. geniales Rollenspiel anders belohnen: Spielen sie dem Lieblingshelden des betreffenden Spielers das nächste Mal ein besonderes Schwert, Artefakt

oder sonstwas in die Hände...na ja, sie wissen am besten, was ihre Helden wollen!

es, um weiter unter ihrem Schutz ein Leben im Luxus führen zu können. Er behandelt den Helden je nach dessen Einstellung mit Freundschaftlichkeit oder Herablassung (letzteres v.a. wenn der Held selbst sich so benimmt).

Werte der NSCs:

Berrin Altibair, Söldner aus Albernia, Stufe 13, Alter: 31, Größe: 94 Finger

MU: 14 AG: 2 LE: 80
KL: 12 HA: 3 AU: 96
IN: 11 RA: 3 MR: 8
CH: 14 TA: 1 AT: 16
FF: 11 NG: 2 PA: 13
GE: 14 GG: 8 TP: 1W+6
(modifiziertes Bastardschwert)
KK: 16 JZ: 5 FK: 23 (schwere Armbrust)

Der Söldner ist seit langem ein Liebling Gloranas und hat gute Chancen, der neue Träger des Nagrachschwerts zu werden, was er aber hinauszögern möchte. Er ist an sich kein schlechter Kerl, aber ein ziemlicher Egoist. Er hat sich nur einer Person untergeordnet: Glorana. Da er nach dem Goldtausch in Paavi festsaß, war dies seine einzige Chance, es noch zu etwas zu bringen. Übeltaten in Gloranas Namen begeht er zwar nicht gern, doch er tut

Hauptmann Derobaldt, Krieger aus Paavi, Stufe 9, Alter: 42, Größe: 89 Finger

MU: 12 AG: 1 LE: 60
KL: 13 HA: 4 AU: 73
IN: 13 RA: 4 MR: 5
CH: 12 TA: 2 AT: 13
FF: 10 NG: 4 PA: 13
GE: 15 GG: 4 TP: 1W +4
(Gardistenschwert)
KK: 13 JZ: 2 FK: 20 (Bogen)

Einst das Oberhaupt der herzoglichen Büttel, hat sich Derobaldt den Umständen schnell angepasst und dient, wie schon seit 25 Jahren, der Obrigkeit, deren Gestalt ihm eigentlich egal ist. Er ist ein einfacher Soldat, der keine Fragen stellt, da er herausgefunden hat, daß dies der beste Weg zum Überleben ist. Die Existenz von Göttern bezweifelt er hier oben im Eis schon lange, weswegen Gloranas "Geschäfte" ihn nicht interessieren. Dem "neuen König" wird er sich genauso unterordnen wie dem letzten und es stört ihn nicht, daß sein Herrscher alle paar Jahre wechselt.

SELEN AUS EIS

-Nagrachs Hand Teil 2-

Dies ist die Fortsetzung des Szenarios "Nagrachs Hand", in welchem ein Held in die Dienste Gloranas trat und spielt einige Monde später. Im folgenden Abenteuer ist es die Aufgabe "seiner" Heldengruppe (oder einer völlig anderen) nach Glorania zu reisen, die Pläne zu durchkreuzen, für die er Glorana als Handlanger dient und den Helden zu befreien... oder zu töten, falls er dies nicht zulässt...

Mit einigen Modifikationen kann das Szenario auch alleine gespielt werden.

Falls sie Nagrachs Hand nicht mit einem ihrer Helden durchgespielt haben, können sie den Träger des Schwerts durch einen alten NSC-Freund der Helden ersetzen, den es zu befreien gilt.

Das Schicksal des Trägers des Nagrachs Schwertes

...sollte von dessen Rollenspiel abhängig gemacht werden. Ob der Spieler des Schwertträgers dann im Finale anwesend sein darf, oder ob sie seinen Helden

* Konnte der Spieler sich im letzten Abenteuer überhaupt **nicht** mit seiner Rolle als gefallener Held und Leibwächter Gloranas abfinden, obwohl sie fanden, daß sie auf ihn passte, liegt sein Schicksal ganz in ihrer Hand; sie entscheiden was mit ihm passiert. Spielen sie ihn so, wie sie es sich vorstellten bzw zwingen sie ihn dazu. Am reizvollsten wäre es, wenn er die Helden bekämpft und schwer verletzt, bis er erkennt, was für ein Ungeheuer er ist und sich opfert um sie zu retten.

* Ist der Spieler **zu sehr** in seiner Rolle aufgegangen, hat Gefallen daran gefunden Unschuldige zu töten, zeigen seine Freunde wenig Interesse an seinem Schicksal (so daß sie andere Helden in dieses Abenteuer schleusen müssen) oder ist der Held einfach nur ein gesichtsloser "Schlächter von Paavi"

geworden...ist er nicht mehr für Spielerhände geeignet und sollte im Finale von einem ebenbürtigen Helden im Zweikampf erschlagen werden. Geben sie ihm aber vorher eine letzte Chance, noch etwas Gutes zu tun, falls der Spieler anwesend ist. Vielleicht können die Helden ihn überzeugen, die Statue zu vernichten (s.u.), wobei er sein Leben lassen sollte. Wenn nicht...kein großer Verlust.

* Konnte der Spieler den **Konflikt** gut ausspielen, den er in Glorania als ehemaliger Streiter für das Gute haben muß oder wollen seine Freunde ihn retten, geben sie ihm die Chance auf Bewährung. Er darf seinen Helden im Finale des Abenteuers spielen und mag zu einem Zeitpunkt des Kampfes mit den Helden seine Fehler einsehen und wiedergutmachen. Ob er dabei stirbt oder nicht müssen sie entscheiden, da sie ihre Spieler am besten kennen.

Gloranas Plan

...ist es, die Zitadelle des Eises, die sich irgendwo im Norden befinden soll zu zerstören und damit einen von Borbarads Plänen durchzuführen (siehe **Firuns Atem**). Das ist ihr langfristiges Vorhaben; dies ist nur ein erster schwacher Versuch und sieht im Detail folgendermaßen aus:

* Ein gewaltiger, begehrter pervertierter **Eisberg** wurde von Glorana geformt. Dieser

entspricht optisch etwa ihrem Palast, nur ist er nicht ganz so..."hübsch". Er dient als **steuerbares Geschoß**, das auf die Zitadelle des Eises abgefeuert werden soll, deren Position sie durch ihre Kristallkugel herausgefunden hat und soll sie mit physischer Gewalt zerschmettern. Die entsprechenden Konstruktionspläne erhielt sie von Leonardo dem Mechanicus über Dämonenkaiser Galotta (siehe **Nagrachs Hand**).

* Glorana weiß, daß dies allein nicht reichen wird, weshalb das Geschoß mit allerlei Zaubern durchwuchert ist (was im Inneren seltsame Effekte auf das Wirken von Zaubern haben kann...). Wichtiger aber ist, daß das Geschoß genau wie ganz Glorania quasi ein **Teil von Nagrachs Domäne** ist, sogar noch in stärkerem Maße als das Eisreich selbst, im Gegensatz zu diesem aber beweglich. Dafür wendet der Erzdämon für kurze Zeit seinen Blick von Paavi ab, so daß dort zum ersten Mal seit Jahren die Sonne scheint. Die Macht der Domäne des Anti-Eises soll die Zitadelle in einem Kampf elementarer Gewalten endgültig zerschmettern.

* Natürlich bewegt sich so ein Eisberg nicht von allein und auch Nagrach will für seine Dienste bezahlt werden, weswegen sich Glorana folgendes Antriebssystem ausgedacht hat: Das Geschoß fährt gewissermaßen mit **Seelen**. Es ist vollgladen mit lebenden

Eisstatuen, deren Seelen dem Erzdämonen geopfert werden, der im Gegenzug das Geschoß beseelt und bewegt.

* Die Opferung von Seelen an einen Erzdämonen erfolgt normalerweise mit dem Einverständnis des Opfernden. Seelenraub ist etwas, was unter allen Sterblichen fast ausschließlich den Jüngern des Namenlosen vergönnt ist. Um dies zu umgehen, hat Borbarad selbst vor Jahrhunderten ein Ritual entwickelt, welches es ermöglicht, den Opfern die Seelen zu rauben, ohne daß sie auch nur davon wissen (siehe das Abenteuer **“Seelen der Magier”**). Dieses Ritual beruht hauptsächlich auf dem **gläsernen Götzenbild** eines neugehörnten Dämonen. Um eine solche Statue anfertigen zu lassen lies Glorana von ihrem Favouriten und Berrin Altibaïr den Brillantzwerg Ragosch Glasmeister entführen. Nun ist seine Arbeit vollendet...

Wie die Helden nach Paavi kommen

Tips für die Gestaltung einer Reise entnehmen sie den Abenteuern **“Sumus Blut”**, **“Winternacht”** und **“Schwingen aus Schnee”**.

- a) **Freundschaft:** Kommen die Freunde des verschollenen Helden – nicht ahnend, daß er inzwischen **“König des Eisreichs”** ist – von selbst auf die Idee, diesen zu suchen, gibt es da keine Probleme. Sie werden wissen, wo sie ihn verloren haben oder mit was sein Verschwinden zu tun haben könnte. Falls nicht übernehmen sie Methoden aus Varianten b) und c). Gerade c) ist wahrscheinlich am reizvollsten und kann auch verwendet werden um mehr Facetten ins Spiel zu bringen, auch wenn die Motivation der Helden auch so ausreichen würde.
- b) **Firnelfen:** Handelt es sich um eine andere Heldengruppe, gibt es die Möglichkeit eine unabhängige Rettungsaktion für die entführten Firnelfen aus **“Schwingen aus Schnee”** als Aufhänger für die folgenden Ereignisse zu benutzen. Dies sollte dann natürlich an jenes Abenteuer angehängt werden. Diese Variante ist allerdings am **“lahmsten”**.
- c) **Taverne/Berrin:** Wir gehen im Folgenden immer von dieser Variante aus: Hat die Gruppe weder mit dem Helden noch mit Firnelfen was am Hut oder pfeift sie auf ihren verlorenen Freund (was ja möglich ist, denn sie sollten in Nagrachs Hand ja ein Ekelpaket raussuchen) wird

eine externe Motivation nötig: Berrin Altibaïr! Galotta ließ ihn nach dem Zweikampf in der Arena lediglich verschwinden, niemand sah, wie er starb. In Wahrheit unterzog man ihn einer langwierigen Befragungsprozedur in den Kerkern Yol-Ghurmaks um mehr über die Stärke Glorantias herauszufinden. Nun konnte er entkommen und will sich an seinem ehemaligen Gefährten rächen. Seine Freunde kennt er aus Sumus Blut bereits und hat sie bald ausfindig gemacht und will sich in einer Schenke mit ihnen treffen (spielen sie mit einer anderen Gruppe, sucht Berrin in einer Taverne einfach einen Trupp schlagkräftiger Leute, die ihn in seinem Kampf gegen Glorania unterstützen). Er ist durch die Folter Galottas nicht wiederzuerkennen, verfügt nun auch über einen Vollbart. Je nach dem, was er von der Gruppe hält und zu erwarten hat, wird er sich zu erkennen geben und behaupten, er wolle ihnen helfen, ihren Freund wieder zu finden, falls ihm im Gegenzug geholfen wird, seinen Platz wieder einzunehmen. Tatsächlich geht es ihm in beiden Fällen nur um Rache, er ist inzwischen ein Fall für die Noinoniten, was sich aber unter Gloranas Einfluß schnell wieder ändern kann. Andernfalls (also falls er die Helden fürchtet oder sie nicht kennt) gibt er sich als Bornländischer Edelmann aus und bittet die Helden ihn bei der Rettung seiner

Elfengeliebten aus Gloranas Fängen

zu helfen.

Im Eisreich gibt es keine Sonnencreme

Achtung: Denken sie, daß die Helden keine Chance gegen einen Träger des Nagrachschwerts haben werden, lassen sie ihnen von einer ihnen schon bekannten Meisterperson (zB Iloinen Schwanentochter) eine gleichwertige Waffe zukommen: Einen Zweihänder aus purem Eis. Existiert keine solche Person in ihrer Gruppengeschichte, findet ein passender Held eine solche Waffe beim Wasserholen an einem zugefrorenen Gewässer.

Wenn die Helden – ob nun mit oder ohne Berrin – in Paavi ankommen, werden sie eine angenehme Überraschung erleben: Die Sonne scheint, schweißtreibende Temperaturen (also um die 0° Celsius) herrschen vor, die Bevölkerung rennt nur deshalb nicht in der Unterwäsche an den Strand der (trotzdem zugefrorenen) Brecheisbucht, weil das von Gloranas Söldnern nicht gerade gern gesehen wird (denn die dürfen das ja auch nicht).

Befragungen (gefälligst vorsichtige, sonst landen sie Helden schneller und unsanfter im Palast, als ihnen lieb ist...und zwar im Kerker.) ergeben folgendes:

*Vor einigen Tagen erschütterte ein Beben die Erde. Seitdem ist der Sommer zurückgekehrt.

*Ein im Untergrund lebender Ifirn-Geweihter rief daraufhin auf offener Straße die Leute zur Revolte auf - die Zwölfe seien zurückgekehrt – und wurde sofort hingerichtet.

GLORANAS PALAST

Früher oder später werden die Helden merken, daß sie in den Palast (siehe Beschreibung in "Nagrachs Hand") eindringen müssen, um mehr herauszufinden. Versuchen sie, durchs Hauptportal einzudringen, werden sie von der Palastwache in den Kerker geworfen. Haben sie nun Berrin dabei, haben sie Glück: Der kennt einen Geheimgang, welcher, in einer Steilküste an der Bucht beginnend, direkt in die Eisgewölbe unter dem Bauwerk führt. Ansonsten müssen die Helden sich schon anstrengen, um diesen zu finden. Es handelt sich natürlich um einen Fluchttunnel. Wenn sie wollen und ihre Gruppe auf so was steht, können sie hier so viele Dungeons und Monster einbauen, wie sie wollen, plausibel wäre es in diesem Fall schon. Auf jeden Fall wird der Eingang von einem angeketteten Frostwurm-Schneelaurer-Chimären-Daimoniden-Dingens bewacht. Dieser lauert hinter einem Tor aus dämonischem Eis, das bei Berührung 2W SP verursacht und die nur mit einer KK-Probe +7 aufzustemmen ist (wofür

*Einige wollen am "Tag der ersten Sonne", wie er bereits genannt wird, eine Art Gletscher gesehen haben, der aus Gegend von Gloranas Palast kommen Richtung Nordwesten verschwand. Er bewegte sich mit unglaublicher Geschwindigkeit.

*Glorana ist noch in der Stadt. Sie scheint nicht beunruhigt.

*Die Bevölkerung ist sich sicher, daß die Terrorherrschaft beendet ist. Trotzdem wartet man erstmal noch ab...

*Der "Schlächter von [Herkunftsort des gefallenen Helden]" hat sich seitdem nicht mehr gezeigt. Vermutlich wurde er hingerichtet. (in Wahrheit sitzt er in dem "Gletscher")

*Früher war alles besser!

*Der "Schlächter" ist seit einigen Monden der Träger des Nagrachschwerts und Nachfolger von Halman von Gareth. [Beschreibung des Äußerern und der schlechten Eigenschaften des Helden]

*Er hat in letzter Zeit fast alle Freischärler und Geweihte, die gegen das System kämpften, in die Nie-...äh zu Boron geschickt.

*[Aufzählen der begangenen Greuelthaten des Helden]

*Der Bäcker Taro verkauft vergammelten Käsetoast!

Tatsächlich wird der Winter nach Paavi zurückkehren, sobald das Geschoß Gloranas zerstört ist.

eine Selbstbeherrschungssprobe angesagt ist, falls der entsprechende Held nicht irgendwie geschützt ist und wofür auch 4W SP fällig werden).

Frostwurm-Schneelaurer-Chimären-Daimoniden-Dingens

Aussehen: Lassen sie mal ihre Phantasie spielen, oder muß ich alles für sie machen???

MU: unendlich; AU: unendlich

AT: 10*, PA: 7**, LE: 50; RS: 4; MR:13;

TP: 1W***

*steigt für je 7 erhaltene SP um 1

**sinkt für je 7 erhaltene SP um 1

***TP: steigt für je 7 erhaltene TP um 1W3

Das Wesen ist angekettet, doch sollten die LP auf unter 20 fallen, reißt es sich los und kann nun zwar nicht fliegen doch sich durch Sprünge von oben auf seine Gegner stürzen. Die nächste Attacke ist ein Sturzflug auf den Helden, der es bisher am meisten verwundete, dem nur ausgewichen werden kann. Gelingt diese Attacke ist das Opfer am Boden festgenagelt bis das Vieh tot ist oder dem Helden eine KK-Probe gelingt, bei der er sich losreißt und 2W SP erleidet. Ansonsten erleidet er jede KR unweigerlich 2W TP.

Passen sie die Kampfkraft des Wesens und einen eventuellen Dungeon der Stärke der Helden an.

DER KERKER

Möglich, daß die Helden hier nicht freiwillig herkommen und von den Söldnern Gloranas erstmal als Ruhestörer in eine Eiszelle geworfen werden. Sämtliche Ausrüstung nimmt man ihnen ab, um sie in einer Kiste in der Nähe aufzubewahren. Der einzige Weg, die Zellen zu verlassen ist es, die Wände zu schmelzen oder einzureißen (die Tür verwächst mit diesen), was sie den Helden nicht zu einfach machen sollten. Es versteht sich von selbst, daß es in den Gewölben von Eisbarbaren und Söldnern wimmelt, die auch mal einen Karmanth mit sich führen...

Egal, ob die Helden über die Kerker eindringen oder aus ihnen fliehen, sie sollten auf jeden Fall die Bekanntschaft zweier NSCs machen, die hier darben:

- 1.) Ragosch Glasmeister: Der Brilliantzweig, der für Glorana die Glasstatue konstruieren mußte, sitzt in einer relativ komfortablen Zelle und hat jeden Lebenswillen verloren. Wird er von den Helden befreit, gerät er zunächst in Panik. Dann aber kann er von der Statue und dem "Geschoß" berichten; auch, daß die gesuchte Person an Bord ist. Er hat aber keine Ahnung, was es damit auf sich hat. Er kennt den gefallenen Helden, der ihn einst entführte. Berrin wird er übrigens erkennen, so daß eine evtl. Tarnung auffliegt.
- 2.) Ascaris Samulon: Ein älterer Magier aus Riva, studiert in Gerasim, der längere Zeit in Gloranas Diensten stand. Er weiß um den Plan, die Zitadelle einzureißen. Da er allerdings keine Ahnung von Borbarads Lehren hat, kann er höchstens vermuten, wozu der Glasdämon dient und wie

das Geschoß angetrieben wird. Er kann aber sagen, daß die Vernichtung der Statue eine Möglichkeit wäre. Er fiel in Ungnade, als er für seine Herrin ein Atefakt entwickeln sollte, mit dessen Hilfe man einen 6-köpfigen Trupp Soldaten quer durch den Limbus an eine beliebige Stelle transversalisieren kann. Er stellte das Artefakt her, doch landete der Trupp beim Testlauf einige hundert Schritt vom Zielort entfernt – mitten in einem Gletscher. Gloranas Handlanger (der Held) befahl eine grausame Strafe: Samulon wurde aufgeschlitzt, doch im Augenblick seines Todes wurde sein Körper in diesem Zustand eingefroren. Sein Haupt jedoch nicht, so daß der Magier am Leben bleibt, die ganze Zeit Todesqualen leidet und nur am Schreien ist (schon von weitem hörbar). Daher fällt es schwer, ein sinnvolles Wort aus ihm herauszubekommen. Wird der Zustand magisch beendet, stirbt er in Sekundenschnelle, falls er nicht sofort magisch geheilt wird (40 AsP). Er ist der einzige Weg zum Geschoß, das sich schon einige hundert Meilen von Paavi entfernt befindet, da er weiß, das Glorana das Artefakt – eine Schneeflocke aus Arcanium – in einer Kiste mit anderem Krimskrams in ihrem Schlafzimmer aufbewahrt, welches sich wiederum ganz oben im Palast befindet

DER OBERIRDISCHE PALAST

Mit Hilfe des "Fahrstuhlschachts" (siehe "**Nagrachs Hand**", hier muß er allerdings mühsam erklommen werden) gelangen die Helden in die unbeleuchtete Haupthalle des Palastes, wo sie feststellen können, das die Reihen der Eisstatuen deutliche Lücken aufweisen. Falls die Helden hier sind, um irgendwelche Firnelfen zu befreien, werden sie diese hier nicht finden.

Wird der Schacht weiter erklommen, können andere Teile des Palastes erreicht werden. Wichtig ist aber nur Gloranas Privatgemach ganz oben (erschwerter Kletternproben!). Improvisieren sie den Rest des Gebäudes, schrecken sie die Helden durch die schiere Größe, tödliche Fallen oder Patrouillen ab.

Gloranas Privatgemach:

Das Schlafzimmer und alle Möbel sind aus Eis (wie in allen anderen Räumen). Dominiert wird das Zimmer durch ein riesiges Himmelbett mit spitzen Eiszapfen an den

Rändern. Natürlich ist im Boden ein Badebecken eingelassen, eine riesige Garderobe schließt sich an, außer einer Kristallkugel finden sich keine magischen Artefakte. Ins Auge fallen noch ein Überdimensionaler sprechender Schminkspiegel (arrogant, brüllt Alarm falls er die Absicht der Helden erkennt, weiß nichts) und die erwähnte Kiste. Sie ist magisch gesichert: Bei der Öffnung werden 2 Karmanthi beschworen. Darin befinden sich jede Menge magische Artefakte (die allesamt nicht funktionieren, wer es ausprobiert wird keine Freude damit haben...) und die

Arcaniumflocke:

Die Anwender, max. 6, müssen sich berühren und sich auf den Ort/die Person konzentrieren, zu dem/der sie reisen wollen. Bestenfalls finden sie sich 1W x 100 Schritt entfernt wieder, was bei der ersten Anwendung passiert. Bei jeder weiteren gilt folgendes:

Wurf mit W6:

1: Ziel erreicht (mit Fehler von 1W x100 Schritt)

2/3: Nichts passiert (danach ist die Flocke aufgebraucht)

4: Die Helden materialisieren sich irgendwo in der 3. Sphäre

5: Die Helden werden im Limbus von "etwas" abgefangen.

6: Die Helden materialisieren sich irgendwo in der 7. Sphäre

Sobald die Helden die Flocke an sich gebracht haben, wird Glorana erscheinen und sie allesamt ohne zu zögern oder sich auf ein Gespräch einzulassen in Eisstatuen verwandeln.

DURCH DEN LIMBUS...

Es geht nun eigentlich nur darum zu erreichen, daß die Helden so verzweifelt sind, daß sie die Flocke einsetzen. Möglicherweise tun sie dies schon beim Nahen Gloranas.

Falls nicht, gehen wir davon aus, daß einer der Helden die Flocke in seinen Klamotten

...WO NOCH NIE EIN MENSCH ZUVOR GEWESEN IST...

DAS GESCHOSS

Das Grau wird zu einem unglaublich intensiven Weiß. Noch beeindruckender ist allerdings die namenlose Kälte die die Helden sofort umpeitscht, denn sie landen mitten in einem Schneesturm und zudem im äußersten Norden Deres. Lassen sie den Helden gerade genug Zeit, sich über ihre Lage zu wundern und setzen sie dann mit der nächsten Überraschung ein: Aus dem undurchdringlichen Getöse des Sturms ist nach

versteckt hat. Glorana, ist über den Fang sehr erfreut, vor allem natürlich, falls sie in früheren Abenteuern schon Bekanntschaft mit den Helden gemacht hat. So wird sie sie auch nicht einfach im Kabinett verschwinden lassen, sondern in einer sicheren Position wieder "auftauen": Sobald die Helden die Kontrolle über ihre Körper zurückerlangen, befinden sie sich in einer misslichen Lage. Sie hängen kopfüber über dem bodenlosen Schacht, der den Palast umgibt. Ihre Füße sind zum Teil in einn Vorsprung aus Eis eingefroren, der um sie herum jedoch langsam zu schmelzen beginnt, sodaß die Gruppe nach einer Spielrunde in den Tod stürzen muß. Die einzige Ausnahme sind Magier: bei ihnen sind aus naheliegenden Gründen die Hände eingefroren, was die Sache aber auch nicht erträglicher macht.

Glorana beobachtet das Schauspiel aus sicherer Entfernung. Berrin Altibaîr erkennt sie tatsächlich nicht wieder.

Gnädigerweise sollten sie die Helden gleichzeitig fallen lassen, schließlich, geht es darum, daß sie sich alle berühren und die Arcaniumflocke benutzen, indem sie sich auf ihren Freund/das Geschoß konzentrieren. Im (doch sehr lange währenden) Fall verlangen sie daher Fliegen- oder erschwerte GE-Proben. Bei der Anwendung der Flocke muß jedem Helden eine KL-Probe gelingen. Falls sie fies sein wollen, lassen sie den Träger der Flocke zuletzt fallen, sodaß er seine Gefährten per Körperbeherrschungssprobe einholen muß.

Sobald die Flocke eingesetzt wird, verwandelt sich daß Weiß des Schachtes ins Grau des Limbus. Lassen die Die Spieler im Unklaren, ob sie sich nun wirklich im Limbus oder noch im Loch befinden...

einiger Zeit ein anderes Geräusch zu vernehmen, das das Unwetter langsam zu übertönen beginnt und schon bald so unerträglich laut wird, daß die Helden meinen, das Hirn liefe ihnen aus den Ohren (alle Sinneschärfe-Proben im restlichen Abenteuer daher um 5 erschwert). Aus der Richtung, aus der das Geräusch dringt, erhebt sich auch bald ein gigantischer Schatten, der schnell größer wird und den Sturm vor sich her zu treiben scheint! Gloranas Geschoß, und es hält direkt auf die Helden zu!

Die erste Reaktion wird wohl die Flucht sein, denn das Gebilde schiebt auch eine Schneelawine vor sich her. Lassen sie Orientierungs und Körperbeherrschungsproben würfeln, doch trotzdem sollte der Abstand sich sehr schnell verringern und der Tod durch Zerquetschen näher kommen. Das Ding ist zu groß, um aus seiner Bahn zu entkommen, bevor man von ihm erreicht wird. Dies ist also eine sehr gute Gelegenheit, um den Helden zB irgendwelche magischen Artefakte abzunehmen, die ihnen schon lange ein Dorn im Auge sind.

Den Helden sollte aber klar sein, daß das Fahrzeug, das sie wahrscheinlich gleich töten wird, genau das ist, wonach sie suchen. Sie sollten also rasch eine Möglichkeit finden, an Bord zu kommen. Wenn den Helden nichts wirklich gutes einfällt passiert folgendes:

DIE SPALTE

Vor den Charakteren tut sich plötzlich eine tiefe und unüberspringbare Gletscherspalte auf (ca. 7 Schritt, aber wer bei der Glätte Anlauf nehmen will, sollte eine Mut-Probe + 5 und eine GE-Probe +10 bestehen). Sie sitzen damit in der Falle. Wer jetzt an der Spalte entlangrennt, wird bald vom Geschoß eingeholt und von der Lawine eingehüllt. Der entsprechende Held landet bewußtlos und mit halber LE auf einem Eissims, der irgendwo aus dem rasenden Gletscher herausragt und kann später mit den anderen wieder zusammengeführt werden. Das naheliegendste wäre es, in die Spalte hinab zu steigen und zu warten, bis das Geschoß über die Köpfe der Charaktere hinweggezogen ist, zur Not werden die Helden einfach vom nahenden Geschoß reingeschubst (Ausweichen vor herabfallenden Eisbrocken sonst 3W Schaden und KK-Probe, zudem Klettern und Körperbeherrschung). Durch den in die Spalte rieselnden Eisstaub beim Überqueren der Spalte, sehen die Helden kurzfristig gar nichts. Es dauert allerdings eine geraume Zeit, bis der Schatten über ihren Köpfen vorbeigezogen ist. Danach sollte es allerdings sehr schwer fallen, das Gebilde wieder einzuholen. Vielleicht kommt ein Held schon in der Spalte darauf, ein Seil irgendwie daran zu befestigen und sich mitziehen zu lassen.

Nur durch schnelles Handeln oder Magie sollten es die Helden schaffen, von hinten auf das Geschoß zu gelangen (das natürlich auch eine breite Spur im Eis hinterläßt). Andernfalls muß ihre Aufgabe als gescheitert gelten. In diesem Fall ist ihr Freund verloren, doch immerhin werden die Helden nach ihrer etwaigen Rückkehr bemerken, daß die

Zitadelle des Eises nicht zerstört wurde. Glorana hat bei weitem nicht genug Kraft aufgebracht. A propos Rückkehr: Die gestaltet sich in einem solchen Fall natürlich als schwierig, da sie eigentlich mit Mitteln vonstatten gehen sollte, die im Geschoß gefunden werden. Erlauben sie in diesem Fall ein nochmaliges Funktionieren der Flocke (würfeln sie aber trotzdem) und lassen sie die Gruppe an einem beliebigen Platz Deres erscheinen. Alles ist besser als das Ewige Eis. Die Wüste Khom wäre jetzt aber wirklich gemein...

AUF DEM RASENDEN GLETSCHER

Es sollte die Helden einige Mühe kosten, sich auf dem Geschoß zu halten, das ja mit beträchtlicher Geschwindigkeit über die Ebene rast...und das nicht gerade sanft. Noch schwieriger wird es, im Eis eine Öffnung zu finden (Sinnesschärfe), die Strecke, die bis dahin zu überbrücken ist, ist allerdings nicht sehr groß. Trotzdem sollte sie eine Kletternprobe wert sein. Die Gefahr abzustürzen und dann alleine im Eis herumirren zu müssen, ist doch sehr reizvoll und bei Mißlingen der Probe sollten sie den betroffenen Spieler einige Zeit in Ungewißheit lassen, ob ein anderer Held ihn noch ergreifen kann. Die Charaktere können sich auf dem Brocken nur schreiend unterhalten. Durch das Gerüttel besteht die ständige Gefahr, in der Hand gehaltene Ausrüstungsgegenstände zu verlieren, was aber erst dann von Bedeutung wird, falls sie hier weitere Kämpfe vorgesehen haben. Eine dämonisch belebte Eisstatue, die hier als Wächter plazierte wurde, könnte zB durch die Helden aktiviert worden sein ...

INNEN:

Die hier vorkommende Gegnerschaft (die üblichen Söldner und evtl. einige Karmanthi) sollten sie an das von ihnen geplante Finale anpassen:

- Sind sie sicher, daß der Held seine Freunde nach einem Streitgespräch als seine Retter und nicht als Feinde ansehen wird? Hier ist viel gutes, aber auch sehr schlechtes Rollenspiel möglich...der Held darf nicht sofort sagen: "Hallo, da seid ihr ja. Gehn wir!" sondern muß der Gruppe zunächst feindselig und überrascht entgegentreten, bevor er Reue zeigen kann. In diesem Fall können sie die Helden mit stärkeren Gegnern konfrontieren und bis zum Endkampf

gegen den Glasdämon, der dann vom gefallenen Helden getragen wird, schon ziemlich beuteln.

- Wollen sie einen harten Endkampf mit dem gefallenen Helden, bei dem dieser fällt (um ihn loszuwerden), sollten sie den Helden noch Ressourcen lassen und nur einige schwache Söldner in ihren Weg werfen (mit der Begründung, das Glorana keine erfahrenen Truppen in den sicheren Tod schicken wollte), da ihnen in diesem Fall ja auch noch der Glasdämon bevorsteht...
- Haben sie vorgesehen, daß der gefallene Held im Endkampf seine alten Freunde nicht zurück haben will, sondern sich endgültig der Seite des Bösen zugewandt hat, müssen sie etwas komplizierter vorgehen und evtl. alle Helden bis auf einen an die LE-Grenze treiben. Dieser eine Held sollte der beste Kämpfer oder eine Person sein, die zum gefallenen Helden einen speziellen Bezug hat und am Ende zum Zweikampf mit dem Schwerträger gezwungen sein.

Das Geschöß ist innen keineswegs hohl, nur ein recht enger Gang führt in eine zentrale Kammer. Hier sind evtl. Söldner postiert. Diese hat Glorana nur mitgeschickt, um ihren "König", den Helden, in Sicherheit zu wiegen. Er sollte nicht wissen, daß diese Mission sein Tod sein würde. Glorana benötigt ihn in der Tat eigentlich nicht, um das Geschöß zu lenken (was der Held aber glaubt), sondern will ihn nur loswerden.

Sobald die zentrale Kammer (30 Schritt in der Höhe, 50 im Durchmesser) erreicht ist, sind die ersten der knapp 50 Statuen auszumachen, die hier aufgereiht sind. Darunter finden sich auch die evtl. gesuchten Firnelten. In der Mitte der Halle befindet sich ein Kegel, um den ein Weg sich, gesäumt von Statuen, nach oben windet. Einem Magier wird auffallen, daß es sich um 7 Windungen handelt. Auf jeder Ebene finden exakt sich 7 Statuen. Der Weg läuft dann in einem Loch in der Decke aus und ist von unten nicht mehr einzusehen, doch es dringt ein blaues Leuchten aus dem Loch und einige weiteren großen Öffnungen in der Decke. "Dort oben werden wir finden, was wir suchen", meint Berrin.

SHOWDOWN

Das Herz des Geschosses: In der Kammer, etwas kleiner und wesentlichen niedriger als die untere, befindet sich die gigantische Glasstau eines neugehörnten, feisten Dämons in einer Vertiefung auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes. Davor erhebt sich ein kollossaler Eisthron, auf dem der gefallene Held (natürlich in Gloranas Prachtrüstung) sitzt. Er scheint zu meditieren, hat die Augen geschlossen und sieht aus, als sei er mit dem Thron verschmolzen. Er wird die Augen öffnen, sobald die Helden näher treten. Im Boden befinden sich einige große Löcher, die einen 30 Schritt tiefen Fall versprechen, was den Kampf gleich viel lustiger macht...

Aufgabenstellung:

Die Glasstatue muß mit einem Hieb von mind. 13 TP zerschlagen werden. Dadurch ist das Gefäß zerstört, in dem die Seelen der Eisstatuen für Nagrach aufbewahrt werden. Dies hat 3 Effekte: Die Statuen erwachen zum Leben zurück und der Handel mit Nagrach ist geplatzt. Die Macht des unheiligen Geschosses ist gebrochen, es wird nicht mehr die Macht haben, die Zitadelle zu zerschmettern und wird auch nicht mehr angetrieben. Nach einer Spielrunde beginnt es sogar

zusammenzubrechen. Drittens tritt nach kurzer Zeit eine Art Strafmeechanismus in Kraft. Die geborstene Statue setzt sich wieder zusammen und beginnt sich zu bewegen. Aus dem Leib wachsen 13 gläserne Spinnenbeine.

Glasdämonenspinne:

MU: unendlich, AU: unendlich

AT: 7* ; PA: 0 ; RS: unendlich** ; MR: unendlich ; LE: unendlich**

TP: 1W20

*13 Attacken pro Kampfrunde, allerdings nur wenn die Helden so blöd sind, sich im Kreis um es herum aufzustellen, ansonsten eine AT auf jeden Helden.

** Das Wesen kann nicht verletzt werden, außer man schlägt die 9 Hörner jeweils mit einer gelungenen AT+3 ab. Spätestens dann wird das ganze Gefährt einstürzen.

Der Gefallene:

Ein weiteres Problem ist natürlich der gefallene Held, der die Helden erstmal nicht durchlassen wird. Sie sollten sich entschieden haben, ob sie das Finale in Anwesenheit des betroffenen Helden ausspielen oder nicht. Wenn er reuig ist und sie glauben, es kann seine Rettung glaubhaft vermitteln, sollte das auf jeden Fall so sein. Berichten sie dem Spieler vorher was passiert ist: Glorana hat ihn auf diese Mission geschickt, die sie ihm natürlich auch erklärt hat; er muß sich während

der Fahrt auf die Route zur Zitadelle konzentrieren, die ganze Sache ist für ihn völlig ungefährlich und nach seiner Rückkehr (die in Wahrheit nie stattfinden sollte) wird Dere den beiden zu Füßen liegen. Das ist natürlich alles gelogen. Nun gibt es wie gesagt 3 Möglichkeiten, wie die Sache enden kann. Falls sie eine sehr gute Gruppe haben, können sie aber auch einfach sehen, wie die Sache sich entwickelt. Vielleicht haben ihre Spieler ganz eigene Ideen und halten es vielleicht für sinnvoll, dem Helden einfach die Hand mit dem Schwert abzuschlagen – vor allem wenn dieses wieder mit der Hand verwächst...

1. Der Reuige: Nachdem der Gefallene den Helden entgegentreten ist, entwickelt sich ein Streitgespräch. Der Gefallene hatte in seiner gesamten Zeit in Glorania einen sichtbaren inneren Kampf auszufechten. Die Helden können ihn in diesem Streitgespräch davon überzeugen (falls sie daran Interesse haben), das Schwert niederzulegen und nehmen den Reuigen danach wieder in ihrer Mitte auf. Evtl. kann auch ein Magier durch den Okulus sagen, daß der Held keine Rolle bei der Steuerung spielt und diese Sache für ihn tödlich ausgehen wird. Ein wichtiges Argument gegen Glorana.

Berrin ist mit einem Mal nicht mehr so unbeteiligt und stellt den Gefallenen zur Rede. Er wollte Blut sehen und sich für den Verrat in Yol-Ghurmak rächen. Doch durch die rührenden Worte der Helden ist er evtl. geneigt, zu verzeihen, falls ihm das Nagrachschwert übergeben wird. Sobald er eine Gelegenheit dazu hat, wird er es sowieso an sich nehmen, zB sobald der Gefallene es ablegt, um die Helden in die Arme zu schließen. Dann wird er sie drohend ansprechen und ihre "Familienfeier unterbrechen". Da er aber die selben Infos wie die Helden hat und sich auch mit ihnen angefreundet hat, ist er bereit die Statue zu zerstören. Nach deren Vernichtung fahren sie mit der Flucht fort, wie sie unter 3. beschrieben wird.

2. Der Tote: Wollen sie den Gefallenen loswerden und haben auch die Helden kein großes Interesse an der Rettung seines Körpers (sondern vielleicht nur an seiner Seele), dürfen sie nicht zulassen, daß er überzeugt wird, wieder zum Guten zurückzukehren. Er greift die Helden ohne Vorwarnung an. Nur Berrin schreit noch Rechtzeitig "Achtung!". Falls der Spieler anwesend ist und partout nicht so vorgehen will, müssen sie ihm dies eben befehlen. Die Macht des Schwertes erstarkt

und zwingt ihn zu unbändigem Haß. Gemeinsam mit Berrin erschlagen die Helden den Gefallenen. Es bleibt ihnen keine Wahl, da dieser in Raserei verfällt. Gegen Beherrschungs- und Verwandlungsmagie ist er immun. Sobald er tot ist, ergreift Berrin Hyrr-Kanhai (auf einen Warnruf reagiert er kalt lächelnd: "Keine Angst. Ich kann damit umgehen!") und man wendet sich gemeinsam der Statue zu. Nach deren Vernichtung fahren sie mit der Flucht fort, wie sie unter 3. beschrieben wird.

3. Der Märtyrer: Schwächen sie die Helden vorher ausreichend! Nur ein Held sollte einem längeren Kampf gegen den Gefallenen gewachsen sein. Berrin, der sich als erster auf den Helden stürzen will, wird mit einem mächtigen Hieb zur Seite gefegt und ohnmächtig zu Boden geschleudert. Der kämpfende Held sollte Interesse am Schicksal des Gefallenen haben und versuchen, ihn zu bekehren. Der Gefallene (hier kann der Spieler bedenkenlos anwesend sein), will diesen Versuchen bei einer gelungenen Selbstbeherrschungs-Probe Gehör schenken, doch ist der Haß durch die Macht Nagrachs zu groß und zwingt ihn letztendlich doch zum Zweikampf. Vielleicht will der gute Held auch gar nicht gegen seinen Freund kämpfen und senkt die Waffe, was diesen aber nicht interessiert.

In der Zwischenzeit sollte einer der anderen Helden, die Möglichkeit haben, sich unbemerkt der Statue zu nähern und diese zu zerschlagen.

Richten sie es so ein, daß in diesem Moment der Gefallene, am besten nach einem heftigen Treffer, seinen guten Kontrahenten niederstreckt und entwaffnet. Er hebt gerade Hyrr-Kanhai zum Todesstoß und der gute Held, in die Enge getrieben, erwartet sein Ende. Ihm steht noch ein letzter Satz an den Gefallenen zu, der etwas mit Gnade zu tun haben sollte.

Gleichzeitig wird die zerschlagene Statue von Leben erfüllt und beginnt die sowieso geschwächten Helden zu schlachten. Dies sieht auch der am Boden liegende Held. Der Gefallene bemerkt dessen Entsetzen, das nicht auf ihn bezogen ist, zögert und schaut sich um.... Sie können dem Spieler des Gefallenen nun mitteilen, daß Nagrachs Bann nun von ihm fallen kann, falls er bereit ist, seine sterbenden Freunde vor dem sicheren Tode zu bewahren, und er dafür sein eigenes Leben aufs Spiel setzt.

In diesem Fall läßt er das Schwert sinken und dirigiert die schwer verwundeten Helden aus dem Raum hinaus, wirft sich zwischen sie und

das Dämonenwesen. Von Berrin ist keine Spur zu finden. Falls die Helden ihren Freund nicht alleine lassen wollen, lassen sie das Gebäude bereits jetzt einstürzen und die Hälfte der Helden ohnmächtig werden (durch Treffer von Eistrümmern). Der Gefallene wird von der Spinne angesprungen und beide stürzen in eine Gletscherspalte.

Spielen sie nun abwechselnd die Flucht der Helden aus dem kollabierenden Geschoß aus, auf der sie noch verwirrte Elfen und Menschen (Ex-Statuen) einsammeln, Trümmern ausweichen und letztendlich abspringen müssen, und den aussichtslosen Kampf des Gefallenen mit der Dämonenspinne aus (evtl. auch während des Sturzes in die Spalte, etwas Gandalf-Feeling sollte man einem Helden an seinem Todestag schon gönnen). Der Kampf endet spätestens dann mit einer alles umfängenden Schwärze für den Helden, sobald das Gebäude eingestürzt ist.

Falls der Held sich nun außergewöhnlich gut schlägt, vorher seinen Konflikt brilliant ausgespielt hat und im großen und ganzen genau so gespielt hat, wie sie es sich erwartet hatten, wenn er von ganz allein auf die Idee kam, sich für seine Freunde zu opfern, dann...dann kann es sein, daß er sich tatsächlich aus den Trümmern freikämpft und eines Tages aus dem Ewigen Eis zurückkehrt – geläutert und gezeichnet von Firun selbst. Lassen sie die anderen Spieler aber über eine solche Entscheidung noch im Unklaren.

Überrascht werden die Helden sein, wenn sie Berrin Altibaïr wieder sehen, der sich mit Hyrr-Kanhai in der Hand aus den Trümmern kämpft. Wie er das geschafft hat und woher er mit einem Mal das Schwert hat, bleibt sein Geheimnis. Suchen sie in den Trümmern nach ihrem Freund, werden sie keinen Erfolg haben.

HEIMKEHR

Die Helden und der neue Schwerträger Berrin stehen mit fast 50 schlotternden Kreaturen vor den Überresten des Geschosses und sind wahrscheinlich total zerschunden.

Berrin meint: “Die Macht dieser Waffe wird uns den Weg zurück in den Süden weisen. Sie wird mir helfen einen Unterschlupf und selbst hier Jagdwild für alle zu finden. Bevor wir nach Paavi kommen, werden wir uns trennen. Ihr werdet nach Osten gehen und ich werde meine neue und alte Herrin aufsuchen. Danach werden wir uns nicht wieder sehen, meine Freunde. Falls doch, dann nicht unter einem solch glücklichen Stern wie heute. Das nächste Mal werden auch wir Feinde sein. So wollen es die Himmlischen, wie auch ihre Gegenspieler.”

Zum eventuell anwesenden Gefallenen: “Dich beneide ich, alter Freund. Ich wollte nur dein Blut sehen, doch im Moment bin ich noch stärker als das Schwert. Für diese Macht habe ich einen hohen Preis gezahlt. Doch meine Bestimmung ist diese Waffe, ich kann ihr nicht entkommen.”

Ob Berrins Lebensfaden wirklich mit dem Schwert verwoben ist, oder ob der Mann komplett wahnsinnig geworden ist, ist unklar. Doch auf jeden Fall scheint er ein Nagrach-Paktierer zu sein, da er die Helden auf unnatürliche Weise zurück aufs Festland führt. Wollen diese das nicht oder meinen sie sogar, es sei besser ihren Weggefährten zu erschlagen (immerhin haben sie 50 Leute im Rücken), sind sie auf die Künste der 14 Firnelven angewiesen, die sich nun bei ihnen befinden. Diese sind auch die einzigen, die die Reise zurück sicher überleben werden. Es handelt sich um den Rest des Clans der Himmelslichter, deren Palast in Abenteuer “Schwingen aus Schnee” verzeichnet ist. Dorthin können sie die Helden führen. Was auch immer sie mit dem Schwert machen (anfassen können sie es nicht ohne Gefahr), es wird zu Glorana zurückkehren...

UND WEITER?

Für alle Beteiligten gibt es 300 AP (+50 für Einsatz um das Schicksal des Gefallenen Gefährten).

Ist der Gefallene rehabilitiert, ist er für immer verändert und sollte dies auch ausspielen. Ob die Götter ihn nach seinen Untaten in ihre Hallen aufnehmen werden, ist mehr als ungewiß, wenn er sich nicht für seine Freunde geopfert hat, und sein weiteres Leben sollte im Dienste Firuns stehen.

