

Blutiger Schnee

von Daniel Jödemann

Ein Kurzabenteuer für 3-5 Helden der Stufen 5-7

Das Abenteuer (für den Meister)

Das Abenteuer beginnt im Firun des Jahres 29 Hal (denkbar ist auch jeder Winter der folgenden Jahre) im Bornland. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie Ihre Helden zu dieser ungastlichen Jahreszeit in diese im Winter so schwer zugängliche Gegend geraten sind, letztendlich werden Sie

selbst jedoch am besten wissen, aus welchem Anlaß Ihre Helden die Reise ins Bornland auf sich nehmen werden. Es empfiehlt sich, zur Ausgestaltung dieses Abenteuers die Box **Rauhes Land im Hohen Norden**, möglicherweise auch **Borbarads Erben** zur Hilfe zu nehmen.

Einstieg ins Abenteuer

Spezielle Informationen:

Die Helden sind für die Nacht in der ärmlichen Behausung des leibeigenen Bauern Wilgjew in einem Weiler an der Bornstraße zwischen Schossko und Walden untergekommen. Hier leben der Bauer mit seiner Frau Karinja und vier Kindern, die stille Dawina ist mit sechzehn Jahren die Älteste. Sie schwärmt eindeutig für einen männlichen Helden aus der Gruppe, dem sie schüchtern lächelnd den Abend über ihre besondere Aufmerksamkeit schenkt und immer errötet, sobald er ihr einen Blick gewährt.

Wilgjew spielt fröhliche Musik, Dawina tanzt mit einem der Helden, die anderen klatschen und singen mit, gewärmt durch Meskinnes und die Freundlichkeit der Leibeigenen, die das Wenige, was sie haben und nicht einmal für sie selbst ausreicht, mit den Helden geteilt haben.

Die Nachricht

Spezielle Informationen:

Dawina dreht sich übermütig weiter im Kreis, selbst als Wilgjew aufhört zu spielen und ihr Tanzpartner erschöpft auf einen Stuhl sinkt. Dann jedoch werden Dawinas Bewegungen abgehackter, der Leib der jungen Frau zuckt wie unter Krämpfen, dann erstarrt sie mit weitgeöffneten Augen.

Alle Anwesenden schrecken unwillkürlich zurück. Der Ausdruck auf dem Gesicht der schönen Dawina ist beängstigend und faszinierend zugleich. Sind es unvorstellbare Schmerzen oder grenzenlose Ekstase, die das Mädchen erfährt? Gerade als die Helden ihr Erstaunen überwinden und dem Mädchen zur Hilfe eilen wollen, überzieht sich ihr Körper mit einer dünnen Schicht Eis. Die Temperatur im Raum fällt spürbar ab. Dawina öffnet den Mund und spricht mit einer fremden, sehr tiefen und offenbar sehr erzürnten Stimme: „Meister Geberoff, sie sind hier! Die kalten Jünger des Bösen haben mich hier in den Nordwalser Höhen aufgespürt, und ich vermag nicht, sie länger aufzuhalten! Wenn Ihr mich hören könnt, Meister Geberoff,

so kommt Eurem Freund Dakorius zur Hilfe, ich bitte...“ Dawina stockt und sinkt totenbleich zu Boden.

Meisterinformationen:

Alle Helden mit IN 15+ können die Worte zudem auch noch in ihren Köpfen hören.

Während Karinja sich um Dawina kümmert können die Helden von Wilgjew erfahren, daß seine Tochter zum Kummer ihrer Eltern das Zweite Gesicht hat. Letzten Winter hat sie sogar geträumt, wie der Junge von den Lijschkos beim Holzsammeln von den Wölfen geholt wurde. Eine entsprechende Untersuchung durch einen Magier fördert bei dem Mädchen tatsächlich eine latente magische Begabung zutage.

Folgende Informationen kommen den Helden in den Sinn, wenn ihnen diese Proben gelingen:

Magiekunde+5: Handelte es sich um einen Verständigungszauber, etwa ein modifizierter ELFEN, FREUNDE...? Das erklärt jedoch nicht die ungewöhnliche Kälte.

Magiekunde+12 oder **Geschichtswissen +15:** Es gab einen Erzmagier namens Dakorius, der jedoch vor vielleicht 20 Götterläufen bei einem Experiment sein Leben ließ.

Magiekunde+15 oder **Geschichtswissen+18:** Ruyben Dakorius, ein gebürtiger Bornländer, war für seine brillanten, aber kontroversen Theorien bekannt und bekam den Titel bereits in außergewöhnlich jungen Jahren. Er starb bei einem Experiment, das mit einer von ihm aufgestellten Sphärentheorie zu tun hatte.

Wie geht es weiter?

Meisterinformationen:

Beschließen die Helden nun, dem Hilferuf Folge zu leisten, so sollten sie sich erst nach Norburg wenden, daß praktisch auf dem Weg liegt, eine Akademie beherbergt, in der die Helden zusätzliche Informationen einholen und sich zudem mit geeigneter Ausrüstung versorgen können.

Der Weg nach Norburg

Allgemeine Informationen:

Am nächsten Morgen brecht ihr unter den Segenswünschen von Wilgjews Familie Richtung Westen auf. Auf der bornischen Kronstraße liegt der Schnee fast kniehoch.

Meisterinformationen:

Die Reise nach Norburg verläuft im wahrsten Sinne des Wortes eintönig: Das ganze Umland ist unter Firuns weißer Pracht verschwunden. Nur ein oder zweimal kommt den Helden eine Kaleschka entgegen, die gesamte bornländische Bevölkerung hat sich, so scheint es, in ihren warmen Stuben verkrochen.

An der Bornstraße gibt es wenigstens alle 20 Meilen eine Herberge. So können die Helden jede Nacht in einem

warmen Bett einschlafen. Ansonsten würden sie ein wenig erfreuliches Nachtlager erleben (Die Temperaturen, tagsüber schon **Firunkalt**, sprich -25°C , sinken des Nachts noch weiter, ohne entsprechend warme Kleidung drohen Erfrierungen).

Die Reisegeschwindigkeit liegt bei etwa 25 Meilen pro Tag beritten oder mit Schneeschuhen, zu Fuß bei 20 Meilen. Gelegentlich setzt leichtes Schneetreiben ein und behindert das Vorwärtkommen noch mehr.

Spezielle Informationen:

Die Orte auf dem Weg nach Norburg tragen die Namen Schossko und Dotzen. Einen ähnlichen Vorfall wie den mit Dawina gab es auch in dem Dorf Dotzen.

Norburg

Allgemeine Informationen:

Am Horizont taucht zunächst der Rauch vieler Kamine auf, dann seht ihr die Mauern und schneebedeckten Dächer von Norburg vor euch. Auf den Feldern vor der Stadt haben Nivesen mit ihren Karenherden ihr Winterlager aufgeschlagen.

Die Halle des Lebens zu Norburg

Spezielle Informationen:

Die Halle des Lebens, eine weiße Heilungsakademie, die in einem der wenigen Steinbauten Norburgs untergebracht ist, ist sicherlich der wichtigste Anlaufpunkt der Helden für weitere Informationen über Erzmagus Dakorius.

Bringen die Helden ihr Anliegen vor, so wird sich einer der Lehrmeister ihrer annehmen. Man weiß hier zwar einiges über Erzmagus Ruyben Dakorius, schenkt jedoch der Möglichkeit, er würde noch leben, keinen Glauben. Bei der Nennung des Namens Geberoff wird der Lehrmeister allerdings hellhörig: Dulgjew Geberoff ist der Name eines alten Magus, der einst Dakorius' Lehrer in Festum war, die letzten 30 Jahre in Norburg studierte und nun hier im Sterben liegt. Oftmals ist er geistig verwirrt. Neulich bat er die Akademieleitung, eine Expedition in die Nordwalser Höhen zu entsenden, um dort nach dem verstorbenen Dakorius zu suchen, jedoch glaubte ihm natürlich niemand. Vor drei Wochen hat sich außerdem eine Norbardin nach ihm erkundigt, die allerdings ihren Namen nicht nennen wollte und deshalb nicht vorgelassen wurde.

Meister Geberoff

Spezielle Informationen:

Eine Adeptin, die den greisen Magier pflegt, führt die Helden in Geberoffs Kammer. Meister Geberoff ist nicht ansprechbar, erst bei der Erwähnung von Dakorius' Namen horcht er auf und nimmt die Helden wahr. Er hat den Hilferuf

ebenfalls gehört, jedoch will ihm niemand glauben, daß Dakorius noch lebt. Geberoff bittet die Helden eindringlich um Hilfe und läßt sie schwören, der Akademieleitung nicht zu berichten, was er jetzt sagen wird:

Dakorius lebt, hat seinen Tod damals nur vorgetäuscht und sich in einem altem Felsengrab in den Höhen, das vor 800 Jahren die Norbarden aus der Stadt Starnprika, dem heutigen Norburg, benutzt haben, eine Zuflucht eingerichtet. Er war in den letzten 20 Jahren mehrmals in Norburg, um seinen Lehrer zu treffen und von seinen Fortschritten zu berichten. In den letzten Jahren jedoch war es des öfteren Dakorius Assistentin, eine Norbardin, die nach Norburg herunterkam, um für den Erzmagus Besorgungen zu machen. Dakorius sprach bei seinem letzten Besuch davon, kurz vor einem immensen Durchbruch in seinen Forschungen zu stehen. Auf keinen Fall dürfen die Jünger Nagrachs seinem Geheimnis auf die Spur kommen, seine Forschungen vielleicht für ihre Zwecke verwenden. Er gibt ihnen eine Wegbeschreibung, die er von Dakorius erhielt, jedoch nie verwendete. Geberoff befürchtet das Schlimmste für seinen Schützling, denn Dakorius Forschungen sind... Dann fällt er wieder in einen Dämmerzustand. Die Adeptin weist die Helden an, sie sollen frühestens Morgen noch einmal wiederkommen.

Die Wegbeschreibung:

„>Folge dem Linken Born hinauf bis zu seinem Ursprung und wandere dann gen Firun auf den Höhenzug zu. Am Westhang des westlichsten Berges, den die Norbarden Al'Nuad rufen, markiert ein steinerner Pfeiler den Eingang zum Grab...< Vergeßt auch folgendes nicht: Dakorius riet mir einst, mich auf die Heimstatt der Zwölfe zu berufen, wenn ich die seine betreten will.“

Weitere Erkundungen in Norburg

Spezielle Informationen:

Über die Nordwalser Höhen: Die Gegend ist unwegsam und es gibt dort keinerlei Ansiedlungen. Zudem verläuft die

vermutete Grenze zur nagrachverfluchten Zone gleich nördlich der Höhen. Es empfiehlt sich, die Reittiere hier zu lassen, da diese nördlich von Ask nur noch hinderlich wären. Gängige Ausrüstung läßt sich (wenn auch leicht verteuert) in Norburg recht einfach erstehen, so etwa Proviant, Schneeschuhe und warme Fellkleidung.

Abreise aus Norburg

Spezielle Informationen:

Meister Geberoff verstirbt Nachts, wie die Helden, wenn sie ihn am Morgen noch einmal aufsuchen wollen, von der Akademie erfahren können

Die Nordwalser Höhen

Spezielle Informationen:

Bei Norburg endet die Bornstraße, deshalb verläuft der Weg nun über einen nur mit aus dem Schnee ragenden Pfählen gekennzeichneten Pfad bis zu dem kleinen Dörfchen Ask am Born. Hier ist es recht einfach, einen sicheren Weg über den zugefrorenen Born zu finden, der bei Ask aus dem Linken und Rechten Born zusammenfließt

Allgemeine Informationen:

Ihr folgt dem Linken Born, der zugefroren und unter einer dünnen Schneedecke verschwunden ist. Euer Weg führt euch bergan, die Gegend wird zunehmend ursprünglicher und unwegsamer, doch am Flußufer kommt ihr gut voran. Hohe Schwerttannen, die bis auf den Boden reichenden Äste mit dicken Schneelasten beladen, stehen beiderseits des Stromes.

Reisen in den Nordwalser Höhen:

Die Reise am Ufer entlang verläuft noch relativ angenehm, auch wenn die Gegend zunehmend unwegsamer wird. Gelegentlich fällt ein wenig Schnee, an manchen Tagen weht ein frischer Wind, der den Helden die Tränen in die Augen treibt. Die Temperaturen liegen durchgehend bei **Firunkalt** (-25°C). Die Fortbewegung (mit Schneeschuhen) beläuft sich auf etwa 20 Meilen pro Tag.

Des Nachts fallen die Temperaturen hier auf bis -40°C. Entsprechend warme Decken und ein ständig brennendes Feuer sind unbedingt notwendig, um nicht zu erfrieren.

Die Bewohner der Nordwalser Höhen:

Die meiste Zeit der Reise lassen sich keine Lebewesen außer den Helden sehen und nur gelegentlich trifft man auf Silberböcke, scheue Hasen mit silbernem Fell, die sich mit etwas Geschick jagen lassen, wenn der Proviant knapp wird. Kein Mensch, sei es Mittelländer, Nivese oder Norbarde, betritt diese Gegend, wenn es nicht sein muß.

Am Ursprung des Flusses

Meisterinformationen:

Die Helden sind nun etwa 4-5 Tage unterwegs, immer am Ufer des schmaler werdenden Bornarmes entlang. Eines Morgens können sie dann am Horizont den gesuchten Höhenzug ausmachen, der aus dem weißen Meer schneebedeckter Tannen herausragt. Am Ende des Tages treffen sie dann auf den Ursprung des Linken Born.

Allgemeine Informationen:

Der Linke Born, der in den letzten Tagen euer ständiger Begleiter war, ist nicht mehr als ein drei Meter breiter, an den meisten Stellen gefrorener Gebirgsbach, der zwischen aufragenden Felsen hindurchfließt. Eure Reise gerät zunehmend zu einer Kletterpartie, um dem beschriebenen Weg noch folgen zu können. Als ihr einen weiteren Höhenunterschied erklimmen habt entdeckt ihr den Ursprung des Flusses.

Spezielle Informationen:

Die Helden stehen vor einem steilen Ausläufer des Höhenzuges im Norden. Zwischen den Felsen klafft eine dunkle Spalte, aus der der Fluß (hier noch kaum vereist) hervorschießt und Richtung Süden fließt. Es ist unmöglich, sich in den schmalen Spalt zu quetschen, ein Blick hinein offenbart, daß der Linke Born anscheinend ein Stück weit unterirdisch fließt, bevor er hier an die Oberfläche tritt.

Der Weg zum Al'Nuad

Meisterinformationen:

Der Weg führt die Helden nun durch die unwegsamen, zerklüfteten Nordwalser Höhen Richtung Norden, ohne daß ein Fluß ihnen den Weg weist. Teilweise gerät die Reise zu Kletterpartien, will man keinen weiten Umweg riskieren (lassen Sie gelegentlich leicht erschwerte Proben auf *Klettern* würfeln), manchmal finden die Helden eine Klamme, die sich leicht durchqueren läßt und das Vorwärtskommen einfacher macht. Verlangen sie gelegentlich *Orientierungs-Proben* und lassen sie die Helden auf vermeintlichen Abkürzungen einen halben Tag in die falsche Richtung gehen, um ihnen deutlich zu machen, wie verwirrend eine Reise durch die Höhen sein kann. Die durchschnittliche Reisegeschwindigkeit liegt bei 10 Meilen pro Tag.

Der Weiße Schrecken

Meisterinformationen:

Zu diesem Zeitpunkt hat ein Schneelaurer es auf die Helden abgesehen. Eine Zeit lang wird er die Helden verfolgen und dann aus dem Hinterhalt seinen ersten Angriff starten. Der Held, auf den er bei seinem ersten Angriff abzielt, kann höchstens durch eine *Gefahreninstinkt-Probe+30* gewarnt werden, bevor ihn ein mit

Klauen und Zähne bewaffnetes weißes Etwas fauchend anspringt:

Die Werte des Schneelaurers:

MU 12* AT 12 PA 5 LE 20 RS 2

TP 1W* GS 8 AU 20 MR 12

*für jeden verlorenen LP steigen MU und TP um +1

Optionale Kampfregeln: Hinterhalt (30)

Nimmt der Schneelaurer schweren Schaden, so flieht er und greift erst Stunden später wieder an. Lassen Sie die Helden in Panik den nächsten Angriff erwarten, der immer aus dem Verborgenen erfolgt.

Der Lagerplatz der Sammler

Allgemeine Informationen:

An diesem Morgen erkennt ihr deutlich den Al'Nuad, dessen Westhang ihr euch bis auf eine Tagesreise genähert habt. Zu weiten Teilen schneebedeckt ragt er aus den Nordwälder Höhen empor, ein scharf-geschnittener grauer Kegel gegenüber dem strahlendblauen Himmel. Ihr seid bereits so hoch gekommen, daß der Baumbestand an den allgegenwärtigen Schwerttannen dünner geworden ist und euch das Vorwärtkommen erleichtert, doch wißt ihr immer noch nicht, wie genau ihr das Felsengrab finden wollt.

Meisterinformationen:

Würfeln Sie *Sinnesschärfe-Proben*+7 für die Helden. Der Held, dem die Probe gelingt, entdeckt schon vorzeitig zwischen den Bäumen einen Lichtblitz auf einer spiegelnden Fläche.

Allgemeine Informationen:

Ihr duckt euch unter den Ästen einer großen Tanne hindurch und betretet eine freie Fläche. Als erstes fällt euch ein regloses, vage menschenähnliches und in der Sonne glänzendes Objekt am anderen Ende dieser Lichtung auf, dann die Überbleibsel einer Lagerstelle in der Mitte. Von dieser hochgelegenen Stelle aus habt ihr erstmals einen freien Ausblick auf die unendlichen Weiten im Norden, das nagrachverfluchte Eisreich Glorania, über dem sich ein schmutziggrauer Himmel spannt.

Meisterinformationen:

Eine erkaltete Feuerstelle und ein paar zerrissene Kleidungsstücke sind unter dem Schnee auszumachen. Eine *Fährtsuchen-Probe*+6 offenbart außerdem die zugewehrten Spuren einer größeren Gruppe von Menschen und dreier großer Schlitten, die eine Weile hier standen und dann nach Westen weiterfahren, jedoch keine Spuren von Zugtieren. Nähern sich die Helden dem reglosen Objekt am anderen Ende der Lichtung, so erkennen sie bald eine menschliche Gestalt unter einem klaren fingerdicken Eispanzer, eine nackte Frau, mit einem Ausdruck des Ensetzens in den toten Augen. Die junge Frau, aus der Haartracht zu schließen norbardischer Herkunft, war im Fortlaufen begriffen, als sie mitten in der Bewegung erstarrt ist (**Entsetzen** +1).

Geben Sie den Helden etwas Zeit, die Eisstatue zu betrachten, bevor sich diese knarrend zu bewegen beginnt und mit erhobenen Fäusten die Helden angreift.

Die Werte Juschkas / des Eisgolems:

MU 16 AT 10 (2/KR) PA 4 LE 50 RS 4

TP 2W+1 (Faust) GS 5 AU 400 MR 16

Gelingt es den Helden Juschka, denn natürlich handelt es sich um Dakorius Assistentin (die hier von den Sammlern aufgegriffen und gefoltert wurde), gefroren und von einem Yash'Oreel beseelt, zu besiegen, so zerspringt sie in tausende scharfkantige Splitter (2W+2 TP für alle bis 10 Schritt Entfernung).

Der Spur der Kufen hangaufwärts zu folgen ist machbar (verlangen Sie regelmäßig *Fährtsuchen-Proben*+5, um die Spuren im Schnee oder abgebrochene Äste zu entdecken). Einmal können die Helden so auch einen Fetzen roten Tuchs an einem Ast drei Schritt über dem Boden ausmachen.

Nagrachs Wahn

Spezielle Informationen:

Müde vom anstrengenden Marsch den Hang hinauf schlagen die Helden bei Anbruch der Dämmerung ein Lager auf. Doch kaum ist es richtig dunkel und der erste Held kurz vor dem Einschlafen, bricht der wolken-verhangene Himmel auf und bleiches Mondlicht läßt den Schnee fahl erstrahlen.

Allgemeine Informationen:

Madas Schein legt sich über die Landschaft und gleich darauf ist ein langgezogenes Heulen zu hören, das von den Hängen des Al'Nuad widerhallt. Kaum ist das Echo verklungen ertönt aus vielen Kehlen die Antwort, scheinbar aus allen Richtungen kommend. Doch das Heulen der Wölfe klingt nicht nach dem Wehklagen ob Madas Frevel, das ihr schon mehrfach vernommen habt, sondern kündigt von Blutgier.

Meisterinformationen:

Lassen Sie das Heulen der Rauhwürfe und längere Ruheperioden sich abwechseln, bevor einige Wölfe das Lager angreifen, am besten, wenn einer der Helden das Feuer verläßt, um einem Geräusch nachzugehen: Ein Rauhwolf springt auf die Lichtung und ist mit wenigen Sätzen bei einem der Helden, ihm folgen geifernd und jaulend mehrere andere Tiere.

Kalkulieren Sie für jeden Helden ein Tier ein und addieren Sie noch einen weiteren Wolf. Zwei weitere folgen nach 7 KR ihren Artgenossen.

Die Werte der Rauhwürfe:

MU 15 AT 13 PA 4 LE 25 RS 3

TP 1W+4 GS 10 AU 90 MR 2

Optionale Kampfregeln: Meute, Gezielter Angriff

Die Tiere sind ausgehungert und im Nagrachwahn, was in unkontrolliertem Blutdurst und fehlender Angst vor Feuer resultiert

Das Felsengrab im Al'Nuad

Allgemeine Informationen:

Ihr folgt der Spur der Schlitten, die sich zwischen den Bäumen hindurchschlängelt, weiter den Hang hinauf. Gelegentlich könnt ihr jetzt auch Spuren ausmachen, die davon zeugen, daß mehrere Menschen die Schlitten über weitere Strecken gezogen haben. Gerade, als ihr wieder den Spuren von derartig aufgewühltem Schnee folgt, entdeckt ihr zwischen den Bäumen eine Bewegung.

Spezielle Informationen:

Aus einem sicheren Versteck heraus können die Helden auf einer freien Fläche drei seltsame Fahrzeuge erspähen, die wie 5 Schritt lange Boote mit Kufen und träge im Wind flatternden roten Segeln aussehen. Drei Gestalten, in dicke Felle gekleidet, hocken bei einem kleinen Feuer. Gelegentlich steht einer auf und dreht eine Runde um die Lichtung. Weiter im Westen entdecken die Helden einen kahlen Steinfeiler, der über die Tannen herausragt.

Meisterinformationen:

An dieser Stelle blieben die drei Eissegler der Sammler (die in Gloranas Auftrag „Frisch-fleisch“ in den Regionen südlich des Nagrachreiches jagen) zurück, da sie selbst durch unheilige Winde und Ziehen nicht mehr weiterkamen. Die drei Männer haben den Auftrag bekommen, die Segler zu bewachen und jeden, der sich nähert, gefangenzunehmen und zum Felsengrab zu

bringen. Es ist möglich, sich an der Lichtung vorbeizuschleichen oder es auf einen Kampf ankommen zu lassen.

Die Werte der 3 Sammler (Söldner der 3. Stufe):

MU 12 AT 13 PA 10 LE 35 RS 2 (Dicke Fellkleidung)
TP 1W+4 (Säbel o. Schwert) MR 4

Gelingt es den Helden, einen der Männer gefangenzunehmen, so bekommen sie es mit einem abgebrühten Gesellen zu tun, der aus schierer Furcht vor seiner Anführerin keinen Ton über die Lippen bringt.

In den Seglern können die Helden ein paar Proviantpakete, Seile und Netze finden, sowie drei Heiltränke in einer kleinen Truhe (geben je 4W+6 verlorene LP zurück).

Der Eingang zum Grab

Spezielle Informationen:

Der Weg zum Eingang des Grabes an einer steilen zerklüfteten Felswand wird nun deutlich von dem hoch aufragenden Steinfeiler markiert. Dort angekommen entdecken die Helden gleich hinter dem Pfeiler einen dunklen Höhleneingang, der tiefer hinab in die Dunkelheit führt.

Das Felsengrab

(Siehe Anhang – Karte des Felsengrabes)

Meisterinformationen:

1 Vorhöhle: Ein langer, etwa 2 Schritt hoher, natürlicher Gang führt etwa 20 Schritt weit hinab in eine größere Höhle mit 4 Schritt hoher Decke, von der noch drei weitere Gänge abzweigen.

2 Grabkammern: Mehrere natürliche Grabhöhlen unterschiedlicher Größe, alle etwa 3 Schritt hoch. Jeder Zugang war einmal von einer Steinplatte verschlossen, die vor kurzem zerstört wurde. In der Mitte jeder Höhle steht ein Steintisch, auf denen je ein Skelett mit vermoderten Kleidungsresten und kaum erhaltenen Grabbeigaben liegt. An manchen Wänden hocken weitere Skelette. Die meisten Kammern wurden vor kurzem durchsucht und geplündert. Halbverblasste Malereien an den Wänden künden von der Geschichte längst ausgestorbener Norbardensippen.

Verlangen Sie von den Helden TA-Proben beim Betreten des ersten Grabes: Bei Gelingen ist der betreffende Held nicht fähig, eine der Höhlen zu betreten.

Die Norbarden pflegen so ihre Toten zu begraben: Die Zibilljas und Muhmen auf dem Tisch in der Mitte, ihre Verwandten rundherum an den Wänden in Hockstellung.

3 Die Kluft: Ein ein Schritt breiter Spalt trennt hier die 4 Schritt hohe Höhle in zwei Teile. Der Boden ist nicht auszumachen.

4 Ungenutzte Grabkammern: Jede dieser Höhlen führt tiefer in den Berg hinein, in manchen stehen die bekannten steinernen Altäre, aber alle sind ungenutzt.

In einer Höhle können die Helden auf zwei Sammler stoßen, die tiefer in den Berg vorgedrungen sind.

Die Werte der Sammler (Söldner): Richten Sie sich nach den Werten auf Seite 8.

5 Höhlen der Steintafeln: An den Wänden zweier großer Höhlen stehen mannshohe Steintafeln mit Malereien und alten Schriftzeichen. Die Malereien stellen verschiedene norbardische Geschichten dar, aber auch, wie Tote von einer Stadt an einem Fluß zum Berg überführt und bestattet werden. Andere Malereien zeigen, wie die Toten aus den Gräbern geholt und feierlich in einer Höhle mit einem Wasserfall und einem See ins Wasser geworfen werden, von dem der Fluß entspringt, der zu der Stadt führt. Die Schriftzeichen sind anscheinend lange Auflistungen der hier bestatteten Toten. Vor einer der großen Steintafeln in der ersten Höhle gibt es deutliche Schleifspuren auf dem Boden.

Diese Steintafel läßt sich dank eines verborgenen Scharniers mit etwas Mühe von einem kräftigen Menschen

leicht aufziehen. Dahinter befindet sich eine glatte Steinwand mit einem schweren hölzernen Portal, das sich ebenso leicht öffnen läßt.

Hinter einer Steintafel in der südlicheren Höhle gibt es einen Zugang zu einer kleinen und ungenutzten Höhle.

Die Temperaturen in der hinteren Höhle sind merklich tiefer als in der davor, was daran liegt, daß der Einflußbereich der laufenden Beschwörung in der Grotte sich langsam auf alle umgebenden Höhlen ausbreitet. Wenn die Helden sich dem Gang zur Grotte zuwenden hören sie von dort ein scharrendes Geräusch und eine Schar weißpelziger flatternder Körper stürzt sich aus dem Dunkel hervor auf die Helden: Normale Fledermäuse, jedoch von der laufenden Beschwörung verändert und von einem kalten Hauch umgeben.

Die Werte der 14 Nagrach-Fledermäuse:

MU 6 AT 7 PA 0 LE 3 RS 0

TP 1 SP GS 18 AU 30 MR -1

Optionale Kampfregeln: Schwarm, Fliegende Gegner

6 Die Grotte:

Allgemeine Informationen:

Ihr folgt langsam dem gewundenen Höhlen-gang, der tiefer in den Berg führt und hört bereits nach wenigen Schritten eine tiefe, monotone Stimme. Ein eisiger beißender Hauch weht euch entgegen und sticht wie mit hunderten kalter Nadeln in eure Gesichter, als der Gang sich verbreitet. Ihr betretet eine weite düstere Grotte mit hoher Decke, von der lange glänzende Eiszapfen herabhängen. Ihr steht auf einer Art Vorsprung, wo euch einige Felsen Sichtschutz bietet. Von dem Vor-sprung führen in den Stein gehauene Stufen hinab zu einer breiten Plattform, die über einen dunklen unterirdischen See hinausragt. An der euch gegenüberliegenden Wand entspringen mehrere Rinnsale und kleine Wasserfälle, die in den See hinabstürzen. Doch die Felsen, der Boden, die steinernen Stufen sind allesamt mit einer dünnen Eisdecke bedeckt und es ist beißend kalt. Auf der Plattform, die über den See hinausragt steht eine in Pelze gehüllte Gestalt mit ausgebreiteten Armen, zu ihren Füßen liegen hechelnd zwei grellweiße hundeartige Tiere mit grünleuchtenden Augen. In der Nähe stehen ein halbes Dutzend Gestalten, in Felle gehüllt, ihr Atem bildet wie der eure weiße Wolken in der kalten Luft, nicht jedoch der der Gestalt auf dem Vorsprung, die mit tiefer und klirrend kalter Stimme monotone Laute murmelt.

Meisterinformationen:

Sofort kriecht den Helden die Kälte in die Glieder und sie erleiden Kälteschaden für **Grimmfrost** (wenn Sie diese Regeln nicht verwenden: 6 SP pro 2 SR).

Die in die Beschwörung versunkene Gestalt ist die Anführerin der Sammler, die Nagrach-Paktiererin Elida Nagrachski, die Wesen zu ihren Füßen sind Karmanthi, dämonische Hetzhunde Nagrachs.

Die Helden können sich zu diesem Zeitpunkt nicht mit diesen Gegnern anlegen, das sollte ihnen klar sein. Ziehen sie sich jetzt leise zurück, erregen sie auch keine weitere Aufmerksamkeit.

7 Der Raum der Statuen:

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist zehn Schritt lang und sechs Schritt breit. In der Mitte der beiden kurzen Wände befindet sich jeweils ein schweres Holzportal. Entlang der beiden anderen Wände stehen insgesamt zehn steinerne Statuen, die gesichtslose Kämpfer in steinernen Rüstungen darstellen. Jeder dieser Krieger hält einen Speer vor sich. Die Spitzen der Speere glänzen metallisch und Energie-blitze entladen sich willkürlich zwischen ihnen.

Meisterinformationen:

Dies ist Dakorius' wichtigste Verteidigung gegen unliebsame Besucher, meisterhafte Artefakte mit größeren Ladungen KULMINATIO, die bei Annäherung aktiviert werden und sich in unregelmäßigen Abständen entladen. Gerät man in einen der Kugelblitze, so erleidet man W20+5 SP, läuft ein Held einfach hindurch, so hat er mit mehreren Treffern zu rechnen. 5 GE- Proben, erschwert um 3, 5, 7, 9 und 11 erlauben ein Durchkommen ebenso wie die Kenntnis des Schlüsselworts („Alveran“ – siehe Seite 4), das die Falle abschaltet.

8 Gänge: Die Gänge, allesamt von Erz-dschinnen aus dem Fels geschaffen, sind etwa 2 Schritt breit, drei hoch und unbeleuchtet.

9 Küche: Ein hoher Raum von sechs mal acht Schritt. In drei Wänden gibt es hölzerne Türen, dazwischen stehen Küchenschränke und Anrichten mit Geschirr. In der Nordostecke gibt es eine brennende Feuerstelle unter einem Rauchabzug. Licht geht auch von Öllampen an den Wänden aus. Hier haben die Sammler ein Lager aufgeschlagen. Zwei von ihnen sind gerade mit Essen beschäftigt.

Die Werte der Sammler (Söldner): Richten Sie sich nach den Werten auf Seite 8.

10 Juschkas Kammer: Eine kleine Kammer von 3 mal 3 Schritt Größe und einem Zugang zur Küche. Ein Bett, eine Öllampe und eine Truhe mit den wenigen Habseligkeiten der Norbardin bilden die einzige Einrichtung.

11 Vorratsräume: Der vordere Raum ist 4 auf 4 Schritt groß und beherbergt in Fässern und Truhen allerlei (zum Teil geplünderte) Lebensmittel. Ein Vorhang hängt im Durchgang zu einer größeren kühlen Höhle, die auch als Vorrats-raum Verwendung findet. Räumt man die Steine eines Einsturzes an der Südwand weg kann man den **Abort (13)** betreten.

12 Lagerraum: Ein 4 mal 4 Schritt großer Raum mit einer Holztür zum Gang, in dem Möbel, Fackel-halter, Werkzeug, ein Ölfaß und allerlei Gerümpel lagert.

13 Abort: Ein Vorhang bildet den Eingang zu einer kleineren Höhle. Ein Schacht mit einer groben Holzbank darüber dient (nach dem Geruch zu urteilen) als Abort.

14 Hexagrammraum: Ein sechseckiger Raum mit einer Seitenlänge von 3 Schritt, einem Zugang zum Gang und

zwei Türen aus massiven Stein, mit diversen Gravuren und Einlegearbeiten.

Fackelschein und Stimmen verrät den Helden frühzeitig, daß sich hier mehrere Sammler aufhalten. Betreten die Helden dennoch den Raum, so kommt es zum Handgemenge mit 3 Sammlern, einer davon ein Magier.

Die Werte der Sammler (Söldner): Richten Sie sich nach den Werten auf Seite 8.

Die Werte des Magiers (4. Stufe):

MU 13 AT 11 PA 9 LE 42 AE derzeit 31 **RS 2** (Dicke Fellkleidung) **TP 1W+2** (Stab) **MR 5**

Zauberfertigkeiten: Gardianum 4, Karnifilo Raserei 3, Schwarzer Schrecken 4, Blitz 5, Höllenpein -1, Armatruz 3

Die Sammler waren offensichtlich damit beschäftigt, die Türen aufzubrechen, was bislang weder mit roher Gewalt noch mit Magie gelingen wollte. Berufen sich die Helden allerdings auf das Schlüsselwort („Alveran“ – siehe Seite 4) und sprechen dieses in der Nähe der *Südwand* laut aus, so öffnet sich dort ein Durchgang, eine Steintür, die sich fugenlos in die Wand einfügt und leicht aufschieben läßt. Die beiden anderen Türen dagegen sind (mit diversen Schutzzaubern versehene)... Scheintüren.

15 Alchimiellabor: Eine natürliche, weite Höhle, auf deren Felsvorsprüngen unzählige Töpfe, Tiegelchen und Flaschen stehen. Fackelhalter und ein großer fleckiger Tisch, übersät mit alchimistischen Apparaturen und Pergamenten ergänzen die Einrichtung. Mit etwas Glück finden die Helden hier ein oder zwei Heiltränke und einen Zaubertrank.

16 Wohn-/Schlafraum: Ein holzgetäfelter Raum, 8 mal 9 Schritt messend, je ein Durchgang in Nord-, Ost- und Westwand. Der hintere Teil ist durch einen Vorhang abgetrennt, hinter dem ein gemütliches Bett steht. Die Einrichtung des vorderen Bereiches besteht aus Schreibtisch und Stuhl, einem leeren Buchständer, einem Schrank, einem Sofa, Öllampen, einer hohen Vase und einem Teppich in der Raummitte.

In dem Schrank befindet sich Dakorius' Kleidung, darunter seine Magiergewänder, ein Morgenmantel und drei Paar Schuhe.

In der Vase steckt ein 1,6 Schritt hoher Magierstab mit eingefasster Kristallkugel und Runenschnitzereien.

Auf dem Schreibtisch liegen unzählige Pergament übersät mit krakeligen Schriftzeichen, Formeln und kryptischen Symbolen, die sich zumeist mit Sphärentheorie beschäftigen. Unter den Pergamenten und Schreibsachen findet sich zudem ein seltsames Artefakt:

Das Artefakt ähnelt einer handtellergroßen, fünfseitigen Silberplatte. Ihre Unterseite ist vollkommen glatt, doch die

Oberseite ist mit feinen Gravuren verziert. Das Zentrum dieses Schmuckwerkes bildet eine Rose, die ganz offensichtlich aus Gold gefertigt und dann in die etwa zwei Finger dicke Silberplatte eingelassen wurde. Diese Rose läßt sich niederdrücken, was dazu führt, daß die Ornamente um sie herum, die bisher keinen Sinn ergaben, sich neu anordnen. Nach wenigen Sekunden zeigen sie einen zu einem Kreis angeordneten Schriftzug in einer uralten Magierschrift. Kundige können diesen entziffern und erkennen, daß er nur aus einem einzigen Wort besteht, welches „Materialisate“ lautet. Wird dieses in Gegenwart des Artefaktes ausgesprochen, so bildet sich um dasselbe ein flimmerndes Feld und kurze Zeit später befindet sich an der Stelle der Metallplatte ein Buch. In den Deckel dieses Buches wurde eine handtellergroße, fünf-seitige Silberverzierung eingearbeitet, welche ebenfalls Gravuren und eine goldene Rose aufweist. Auch hier kann man die Rose niederdrücken, was dazu führt, daß die Ornamente das Wort „Dematerialisate“ in jener alten Magierschrift bilden. Spricht man dieses in der Gegenwart des Buches aus, so erscheint wieder das Flimmern. Sekunden später ist das Buch durch das Artefakt ersetzt worden. Schlägt man das Buch auf, so erkennt man, daß es sich hierbei um die handschriftlichen Notizen des Erzmagiers Dakorius handelt. In ihnen beschreibt er sein Leben und seine Forschungen der letzten 30 Jahre (nur für Magier mit KL 17+ und Magiekunde 15+ wirklich zu verstehen). Die Erkenntnis auch für den weniger gebildeten Leser: Dakorius ist es anscheinend gelungen, mittels eines von ihm geschaffenen Rituals künstliche Globulen, sprich Nebenwelten, zu schaffen!

Interessant sind ferner die Einträge der letzten Seiten: Dakorius vermißt seine Assistentin Juschka und beobachtet am folgenden Tag die Annäherung der Sammler. Mehrere Versuche, die Gegner abzuwehren, schlagen fehl (meist abgeschmettert von der Anführerin, einer „Kalten Hexe mit vereistem Herzen“, so Dakorius). Also beschließt er, während die Sammler seine Räume stürmen, in der Grotte der Bornquelle eine Globule zu schaffen, die ihm als Zuflucht dienen soll, bis die Lage sich beruhigt hat. „Wenn auch das fehlschlägt möge der Finder dieser Zeilen mein Lebenswerk zu Meister Dulgjew Geberoff nach Norburg bringen – Erzmagus Ruyben Dakorius“, so die letzte Eintragung.

17 Bibliothek: Ein 7 mal 10 Schritt großer Raum mit einem großen Holztisch in der Mitte. An den Wänden stehen mannshohe Bücherregale, gefüllt mit Büchern und Schriftrollen. Darunter finden sich die meisten Standardwerke der Magie und diverse seltene Bücher, meist über Sphärenkunde und Artefaktmagie.

18 Baderaum: Ein 3 mal 4 Schritt großer Raum, durch einen Vorhang vom Schlafraum getrennt. Hier stehen eine eiserne Badewanne und eine Kommode.

Zur Gestaltung des Endspiels

Meisterinformationen:

Sucht man einen Weg, Dakorius zu befreien, so braucht ein kundiger Leser etwa eine Stunde, bis er auf die Lösung

kommt (in dieser Zeit stolpert ein einsamer Sammler in den Raum hinein, der seine leblosen Kameraden entdeckt hat): Ein Teil des Erzmagiers, z.B. einige Haare, müssen an den Ort der Globule gebracht werden, um ihm den Weg in diese Welt zu weisen. Jedoch findet sich kein solcher Gegenstand: Der Erzmagus pflegt wie viele Magier seine Haare und abgeschnittene Fingernägel zu verbrennen, um sich vor Beherrschungssprüchen zu schützen. Des Rätsels Lösung ist sein Zauberstab, ebenfalls ein „Körperteil“ eines Magier, den Dakorius vorsorglich in seinem Studierzimmer deponierte (Notfalls eignet sich auch sein Tagebuch).

Nun gilt es, mit dem Stab in die Grotte zu kommen und zu hoffen, daß Dakorius das Signal wahrnimmt und den Rückweg findet. Doch dazwischen stehen noch die Sammler und tatsächlich werden die Helden Dakorius auch befreien müssen, um mit seiner Hilfe die Eindringlinge endgültig zu besiegen und das unheilige Ritual in der Grotte aufzuhalten.

Es gibt zwei denkbare Möglichkeiten: Entweder gelingt es den Helden, die in der Grotte Anwesenden wegzulocken und dort alleine zu sein, oder sie stürmen die Höhle und hoffen, daß der Erzmagier ihnen rechtzeitig zur Hilfe eilen kann.

In jedem Fall sollte es darauf hinauslaufen, daß die Helden von den Sammlern gestellt werden: den verbliebenen Söldnern, sowie Elida Nagrachski selbst mit ihren beiden Karmanthi.

Jetzt können die Helden auch (nach dem klassischen Konzept: Der Bösewicht verrät den Guten stolz seine Pläne, bevor er sie umbringen will) von Elida erfahren, daß, als Dakorius nicht aufgefunden werden konnte, sie selbst es war, die den Hilferuf an Geberoff sandte. Mit seiner Hilfe hoffte sie hinter die Forschungen des Erzmagiers zu kommen. Dann jedoch kam ihr ein anderer dämonischer Gedanke: Die Verwandlung der Bornquelle in eine *Pforte des Grauens*, ein Tor zu den Niederhöllen, um Nagrachs niederhöllische Kälte den Strom herabzuschicken, und so das Bornland dem Eisreich hinzuzufügen...

Gerade als die Hexe ihre Hetzhunde von der Kette läßt, findet Dakorius einen Weg zurück in diese Realität: Ein kleiner Riß entsteht mitten in der Höhle, ein Arm zwängt sich hindurch, ein Bein folgt, dann der ganze Körper. Der Erzmagus hat nicht unbedingt erwartet, inmitten eines Handgemenges wieder aufzutauchen, findet aber rasch wieder zu sich selbst und nimmt ohne zu Zögern den Kampf an der Seite der Helden auf.

Die Werte Elida Nagrachskis (Hexe der 16. Stufe und Nagrachpaktierein im 4. Kreis der Verdammnis):
MU 15 KL 16 IN 16 CH 15 FF 12 GE 13 KK 9
AG 1 HA 3 RA 2 TA 4 NG 4 GG 6 JZ 7

LE 50 AE derzeit 49 **MR 15 AT/PA 13/10** (Frosthände)
TP 2W6 SP RS 2 (firnelfische Pelzkleidung)
Haarfarbe: weiß **Augenfarbe:** klare Eis-kristalle
Größe: 162 Halbfinger

Wichtige Zaubertigkeiten: Karnifilo 7, Tlalucs Odem 12, Hexenknoten 10, Blitz dich find 8, Corpofrigo 14, Höllenpein 10, Radau 14, Arcano 8, Spinnenlauf 12

Besonderheiten: Als Paktiererin verfügt Elida über die Fähigkeit, das pervertierte Eis in der Höhle zu beeinflussen, z.B. einen Helden ausrutschen (1W SP) oder Eiszapfen auf ihn herabfallen zu lassen (2W+1 TP). Ihre eisigen Hände erzeugen bei gelungenem Angriff 2W6 SP. Ihr Dämonenmal sind zu Eiskristallen gewandelte Augäpfel. Durch elementaren Feuerzauber erhält sie doppelten Schaden.

Elida im Kampf: Die Hexe wird versuchen, sich hinter ihren Sammlern und Dämonen zu verstecken. Im Nahkampf setzt sie bevorzugt ihre Frosthände ein.

Die Werte der Sammler (Söldner der 3. Stufe):
MU 13 AT 13 PA 11 LE 40 RS 2 (Dicke Fellkleidung)
TP 1W+4 (Säbel o. Schwert)
MR 5

Die Werte der 2 Karmanthi:
MU 22 AT 15 PA 12 LE 25 RS 3*
TP 1W+7 GS 12 AU unendlich MR 12
 *nur mit magischen/geweihten Waffen zu verletzen
Optionale Kampfregele: Sprung/Nieder-werfen
Entsetzen: 0 / -4

Die Werte von Erzmagus Ruyben Dakorius (Magier der 17. Stufe):

MU 16 KL 19 IN 15 CH 15 FF 11 GE 12 KK 10
AG 2 HA 5 RA 2 TA 4 NG 5 GG 2 JZ 2
LE 55 AE derzeit 63 **MR 15 AT/PA 15/10**
 (Flammenschwert) **TP 1W+17 RS 1**

Haarfarbe: blond **Augenfarbe:** grau
Größe: 171 Halbfinger

Wichtige Zaubertigkeiten: Gardianum 10, Auge des Limbus 11, Transversalis 13, Blitz dich find 9, Eisenrost 7, Fulminictus 9, Ignifaxius 11, Kulminatio 10, Armatruz 9, Paralü 11, Caldofrigo 13, Desintegratus 12

Besonderheiten: Dakorius verfügt über alle sieben Stabzauber (wenn er den Stab in Händen hält).

Dakorius im Kampf: Dakorius wird energisch mit Magie und Flammenschwert gegen seine Gegner vorgehen und hat es dabei besonders auf Elida abgesehen.

Vergessen Sie nicht, daß alle Anwesenden mit Ausnahme Elidas und der Dämonen durch die Kälte in der Grotte Schaden erleiden.

Das Ende

Gelingt es den Helden, Elida zu besiegen, so schlägt damit auch ihr Ritual fehl: Das Eis beginnt zu knacken und reißt Spalten in den Fels. Die Grotte stürzt ein, so daß die Helden und Dakorius fliehen müssen.

Bei ihrem Abschied bittet der Erzmagier die Helden, Stillschweigen zu bewahren. Erzmagus Dakorius, der schon vor langer Zeit mit der Welt seinen Frieden gemacht hat, macht sich auf die Suche nach einer sichereren Zuflucht, um

seine Forschungen fortzusetzen. Möglicherweise haben die Helden nun jedoch einen Freund gewonnen...

Ihnen obliegt es nun, den Helden einen weiteren Gewinn, nämlich den an Erfahrung, zu überreichen: Für die Rettung von Dakorius, den Sieg über die Sammler und die Verhinderung von Elidas Ritual können sich die Helden **300 AP** gutschreiben.