DAS UNTER NAGRACHS FLUCH LIEGENDE
EISREICH GLORANIA
MIT DEN EINSTIGEN LÄNDERN DER NIVESEN

Nagrachs ewiges Eisreich – Das Königreich Glorania

Das Eisreich für den eiligen Leser
Ausdehnung: nördlich der Nordwalser Höhen bis weit in die Grimmfrostöde hinein; vom Ehernen Schwert im Osten bis fast zum Blauen See im Westen, wobei Nagrachs Macht etwa ab Pekkaani nach Westen hin stetig abnimmt.
Landschaften: Brydia-Steppe und Grimmfrost-Tundra, Ausläufer der Eiszinnen, zerklüftetes Hügelland der Grimmfrostöde, Ehernes Schwert, Nornja, Packeisfelder der Brecheis-Bucht
Gewässer: keine offenen außer dem Kuri
Einwohner: um 10.000
Wichtige Ortschaften: Paavi (um 4.000), Eestiva (um 1.200), Bjaldorn (um 700), Lettjaskaja, Norntal, Brydaborn (jeweils um 300), vielleicht ein Dutzend Ansiedlungen mit jeweils etwa 50 Einwohnern, einige Nivesenlager, Siedlungen der Theriak-Gräber
Mächtegruppen: Glorana (Nagrach-Paktiererin und Trägerin des Nagrach-Splitters), Kyrjaka (unabhängige Dämonin)
Garnisonen: keine regulären Truppen; Glorana verläßt sich auf ihre Leibwache (Paavi, ca. 25 Krieger), auf beschworene Kreaturen und Daimoniden; in allen relevanten Ortschaften wird die 'staatliche Gewalt' von jeweils etwa einem Dutzend Söldner ausgeübt; das Ifirnsrudel und Kyrjakas Brut haben jeweils vielleicht 50 Mitglieder
Unheiligtümer: keine bekannten (die Nagrachschlucht liegt interessanterweise außerhalb des eigentlich verfluchten Gebiets)
Sanktuarien und Basen: der Kristallpalast (Firun-Tempel) von Bjaldorn, die Kristallgrotte der Tränensucher (Firnelfen), einige vulkanisch erwärmte Täler (vor allem am Rande des Ehernen Schwerts und in den Eiszinnen); als Basen am Rande: Travingen in der Grünen Ebene und das Boron-Kloster am Rabenpaß
Weitere seltsame Orte: der Vulkansee Kuri inmitten der Brydia, das Gebiet von 'falschem Wald und falschem Sumpf' nordwestlich von Paavi, das Eherne Schwert und seine Mysterien

Atmosphäre und Stimmung

Die Ifirnsschwäne zogen gen Süden. Wie silberhelle Pfeile durchschnitten sie den hesindigoblauen Himmel über der Tundra. Iloinen blickte auf und sandte ihnen einen stummen Gruß und die Frage: "Brüder und Schwestern, warum zieht es euch schon nach Süden? Kaum ist der Sommermonat angebrochen, der Winter ist fern! Kälte und Hungerszeit sind nur mehr ferne Erinnerungen der Firunsbären und Schneedachse!"
Die Ifirnsschwäne schlugen die Schwingen und kreisten hernieder auf den kristallhellen, klaren See, an dem das junge Mädchen mit den zweifarbigen Augen und dem zweifarbigen Haar hockte. Der stärkste und schönste der Schwäne aber schwamm näher und sprach: "Schwester, ach wäre es doch wie du sagst, und der Winter fern! Schnee bedeckt bereits wieder die Auen der Seen und Flüsse, und so manches Jungtier fror fest im klirrenden Eis und starb in Kälte und Schnee! Die Schneelaurer krauchen allerorten aus den Hügeln und schlagen Schneehase und Firnluchs, und die Karene und Firnyaks spielen verrückt. Der grausame Schnee will uns nicht mehr wärmen, das Eis ist scharf wie eine Klinge, und Stürme durchziehen das Land. Wolf und Bär vergessen die alten Gesetze der Jagd und töten, was ihnen unter die Fänge kommt."
Und er ließ traurig den schönen Kopf hängen und beäugte die Göttertochter fragend.

Eine allem Lebenden verfeindete Landschaft aus trügerischem Schnee und tödlich eiskaltem Windsturm, schleichendem Raub des Lebenswillens und der Lebenskraft durch Kälte, Hunger und Hilflosigkeit, ein Land, in dem alles Getier feindselig und wahnsinnig die Gesetze von Jäger und Gejagtem umdreht und das selbst der Jäger zu sein scheint: das ist das Reich Nagrachs.
Endlose, weiße Weite bestimmt das Bild, nur selten unterbrochen von ebenfalls blauweiß aufragenden Bergketten, noch viel seltener von irgendwelchen Anzeichen von Zivilisation. Und wo früher diese weiße Ödnis erfüllt war von Firuns Grimm, ist sie heute Nagrachs Mordinstrument. Wo schon die Umgebung, ja jeder Windhauch so tödlich ist wie im Eisreich, überleben nur die Stärksten der Starken. Zu der Gefährlichkeit von Firuns Reich gesellt sich nun noch die Erbarmungslosigkeit seines Widersachers Nagrach, der den Landstrich für sich gewonnen hat. Keine gütige Ifirn mildert hier das grausame Urteil des Herrschers oder schwächt seinen Zorn ein wenig ab – im Reich Nagrachs herrschen ewiglich Frost und Kälte, und nur Diener Firuns oder Ifirns – und bisweilen Ingerimms Ungestüm – vermögen hier Oasen der Gnade zu erschaffen.
Kurz gesagt: Das Eisreich ist nichts für Anfänger und Möchtegern-Helden; wer sich hierher wagt, kämpft nicht nur gegen den Feind in Menschengestalt, sondern auch gegen den, der allgegenwärtig ist und nur darauf wartet, daß seine steten Bemühungen, dem Helden Kraft und Ausdauer zu rauben, erfolgreich sind und der Mensch sich eine Blöße gibt oder einen Fehler begeht, um dann mit aller Gnadenlosigkeit und Härte zuzuschlagen.
Trotz alledem lädt gerade ein solches Land dazu ein, eine Vielzahl von Abenteuern zu bestehen, auch wenn die Bewohner meist recht unfreundlich anmuten: Nagrachs eisiger Hauch färbt auch auf die Gemüter ab, und wo keine Gnade gewährt wird, begegnet man auch niemandem mit Gnade. Und doch haben sich viele Wesen der Bekämpfung des Unheiligen verschrieben – seien dies die verbitterten Firnelfen, die von heiligem Zorn erfüllte Iloinen Schwanentochter oder die Schamanen der Nivesen mit dem uralten Kailäkinnen an der Spitze.
Glorana hat viele Feinde, die jedoch nicht nur auf Seiten der Götter stehen. Die Dämonenwölfin Kyrjaka versucht erbittert, der Feindin die Krone vom Haupt zu reißen, um selbst über das Reich Nagrachs zu herrschen – für die gepeinigten Bewohner dieser Lande jedoch macht das kaum einen Unterschied.

Nagrachs Grauen

Iloinen strich die kupfernen und weißen Strähnen aus dem Gesicht und wußte, daß der Schwan wahr sprach. Seit Monden, ja, seit Jahren spürte sie eine Kälte heraufziehen, die nicht von ihrem göttlichen Großvater gesandt war. Firun war zwar ein strenger, doch ein gerechter Herr, dessen Herz sich durch die Milde seiner Tochter Ifirn erwärmte.
Zwei Augen, eines bernsteingelb und eines von der Farbe eines wolkenlosen Wintertages, hoben sich nachdenklich zum Himmel. Die Zeit war gekommen. Der Kampf war angesagt. Wie konnte Er es wagen, das Reich des Herren Firun für sich zu beanspruchen? Wie konnte Er es wagen, die Kreaturen der milden Ifirn und ihres Vaters verrückt zu machen und blind gegen die Gesetze der Götter?
"Flieg' weiter, schöner Schwan, und führe deine Schwestern und Brüder zu gnädigeren Landen. Ich aber werde gen Norden ziehen, um den Wölfen die alten Lehren zu bringen und den Menschen und Tieren beizustehen."
Damit rollte sich Iloinen im Schnee und verwandelte sich in eine prachtvolle Rauhwölfin. "Flieg, schöner Schwan, und grüße mir die Mutter!"
Und die Ifirnsschwäne versprachen es und flogen weiter nach Süden, fort von dem grausamen Winter.

Was ehedem Firuns Macht unterstand und von Kälte und Gnadenlosigkeit geprägt war, überantwortete Borbarad mit dem Nagrachschwert Hyrr-Kanhay seiner Dienerin Glorana der Schönen, die ihrerseits mit dem Herrn des unbarmherzigen Winters einen Pakt schloß. Seit Borbarads Bund mit diesem Erzdämon fiel Schnee in dem Gebiet nördlich der Nordwalser Höhen und östlich des Blauen Sees, pervertierter Schnee, der nicht vom Herrn des Eises stammt, sondern aus Nagrachs Domäne selbst. Das Eis ist nun trügerischer als zuvor, selbst wenn es sicher und fest aussieht, und bricht man einmal ein, reißen die messerscharfen Kanten blutige Wunden.
Schnee- und Eisstürme peitschen aus heiterem Himmel auf und erfrieren den arglosen Wanderer, Eiszapfen brechen von Überhängen ab und erschlagen ihn, während plötzliche Lawinen ihn unter sich begraben. Fast scheint es, als besäße die eisige Landschaft eine ganz eigenständige Bösartigkeit ...
Weitaus schlimmer aber mag die ewige Leere sein, in der man sich zu befinden scheint. Ganz selten nur ziehen Menschen oder Elfen durch die Gegend, und wenn, dann sind sie so feindselig gesonnen, wie man es in einem solchen Land, wo jede Begegnung damit enden könnte, zerrissen oder versklavt zu werden, erwarten kann. Ein jeder kämpft hier für sein Überleben und das seiner Sippe oder Familie, darüber hinaus gibt es keine Verpflichtungen.
Zu viele Geschichten hat man bereits gehört über Menschen, deren Haut sich langsam mit grünlich-weißem Schneepilzgewächs überzieht, bis sie schließlich als zombieähnliche Kreaturen halb blind und wahnsinnig – aber vor der Kälte geschützt, von der sie ein Teil geworden sind – durch die schneebedeckten Weiten ziehen. Oder die Erzählungen über die Wilde Jagd Nagrachs, die Menschen raubt und versklavt, all ihren Willen und Geist von ihnen reißt und sie als leere, gehorsame Hüllen in den Diensten des Eisigen Herrschers und der Königin Glorana zurückläßt.
Zeugnisse für solche Ängste stellen zum Beispiel Eisleichen dar, die man bisweilen auf den kurzen Wanderzügen findet, oder einfach in der Bewegung eingefrorene Menschen, die noch im Feuerentfachen verharren, gleich den brennenden Holzscheiten wie von einem eisigen Windstoß eingefroren. Bisweilen kann man Harpyien oder Gletscherwürmer erblicken, die solche 'Eisstatuen' dann rauben oder sich um sie kurze, aber bittere Kämpfe mit Gloranas Schergen liefern, die sie üblicherweise einsammeln.

Falscher Wald und falscher Sumpf
Naauki-myrkkui-Kuuien, so eine der nivesischen Bezeichnungen für das etwa 150 mal 70 Meilen große Gebiet nordwestlich von Paavi, das schon vor der Zeit des Nagrachschen Schreckensregiments ... seltsam war (siehe **Rauhes Land im hohen Norden**, S. 11).
Alle Beschreibungen des öligen Sumpfs mit seinen angeblich niemals zufrierenden Wasserflächen, des widernatürlichen Waldes, aus dessen Bäumen sich kein rechtes Holz schlagen läßt, und des fast drei Meilen hohen, jäh aus der Landschaft aufragenden Tafelberges lassen darauf schließen, daß hier nicht Belshirash, sondern Agrimoth das Szepter führt – aber selbst Glorana konnte hier noch nicht den Beweis führen, denn von ihren Schergen und Theriak-Prospektoren, die sie in das Gebiet entsandte, ist keiner je zurückgekommen ...

Gefahren und Kreaturen

Iloinen aber tat, wie sie es gesagt hatte, und lief gen Mittnacht, so lange, bis sie den harten, krachenden Schnee unter den Pfoten spürte, und hier wartete sie auf die Nacht, in der das Zeichen von Madas Schande als Mahnmal rund und hell am dunklen Himmel erschien. Als das Madamal am höchsten stand, lief sie auf den hohen Hügel, warf den Kopf in den Nacken und stieß den Ruf der Rauhwölfe aus und klagte Mada immer aufs neue seiner Schande an. Die Rauhwölfe folgten Iloinens Ruf und scharten sich um den Hügel, krauchten auf den Bäuchen nieder und warfen sich auf den Rükken, denn hier war eine, die das Blut Reißgrams des Jägers in ihren Adern trug und mit dem der milden Ifirn, die sie alle liebten und verehrten, vereinigte, eine der mächtigsten der Wölfe, die das Land mit ihren Pfoten betraten. Und Iloinen sah, daß viele gekommen waren, doch vermißte sie dennoch einen Gutteil der Kinder Gorfangs und Grispelzes, und ihr Herz blutete für die, die ihrem Ruf nicht gefolgt waren.

Während Bären, Rauhwölfe und Elche schon immer eine Bedrohung für den Wanderer des Nordens darstellten, so kommen nun noch weitaus gravierendere Faktoren hinzu. Der Wahnsinn Nagrachs ergreift nicht nur seine menschlichen, sondern auch die tierischen Bewohner, die teils von dämonischer Hinterlist und Intelligenz erfüllt, teils von niederhöllischer Besessenheit durchdrungen auf alles losgehen, was sich bewegt.
Der Ruf der Schwanentochter erreichte viele der Rauhwölfe, und ihm mag man Dank schulden, daß diese Tierrasse als eine der wenigen größtenteils von Nagrachs Einfluß ausgenommen ist. Vielleicht Firuns Segen, vielleicht Gorfangs Macht, vielleicht aber auch Iloinens Ruf sorgte dafür, daß die Rauhwölfe den Dämonen und ihren Kreaturen den Kampf angesagt haben und sie so möglicherweise eine unverhoffte Hilfe darstellen können.
Nicht so jene Wölfe, die den Ruf nicht hörten oder ihre Ohren versperrten. Gemeinsam mit den Bären, den Schneelaurern und den Daimoniden (s.u.) bilden sie gerade für den einsamen Wanderer eine große Gefahr, doch auch vor größeren Gruppen schrecken sie entgegen der Vorsicht ihrer 'normalen' Artgenossen nicht zurück. Viele der

Madaykas, wie solche Wölfe auch genannt werden, hat allerdings bereits die Dämonenwölfin Kyrjaka (s.u.) um sich geschart und mit ihnen Überfälle auf Theriak-Nadeln geführt und sogar einige erobert.
Selbst Schneehörnchen und -hasen mögen sich hier als Raubtiere auf einen Menschen stürzen, und auch wenn sie sicherlich weniger erfolgreich sind als ein herabstürzender Blaufalke, mag sich der Vogel doch auf die Seite seiner Beute stellen, um gegen einen Diener Firuns zu kämpfen.
Das Reich Nagrachs ist groß, größer sogar noch als Schwarz-Tobrien, und umfaßt weitläufige Bereiche wie die Eiszinnen und die Grimmfrostöde. Da das Ewige Eis nun viel weiter südlich endet als zuvor, gelangen natürlich auch seine Kreaturen dichter an die von Menschen und Elfen bewohnten Gebiete.
In Paavi munkelt man, daß sich Königin Glorana ein paar Frostwürmer hielte, die jeden verschlängen, der eine Flucht über das Eis wage. Dem halten andere entgegen, daß die Frostwürmer ganz allein dazu dienten, die schrecklichen Gletscherwürmer der Elfengöttin Pardona fernzuhalten, die gemeinsam mit schneeweißen Harpyien (die so weit nördlich noch nie gesichtet wurden) bereits manche Theriak-Ausbeute gestohlen und die Fördertrupps niedergemetzelt hätten.
Des weiteren sind im Eisreich natürlich sämtliche Tierarten präsent, die hier auch vorher gelebt haben, so etwa *Silberfuchs* und *Firnluchs*, das gigantische *Mastodon*, *Schneedachs*, *Firnyak* und *Blaufalke* – mit Ausnahme der *Karene* und der *Ifirnsschwäne*. Erstere kommen nun sogar noch häufiger vor als zuvor, wie magisch in großen Herden angezogen, während letztere nur noch an den wenigen ifirn- oder firunheiligen Seen oder Wäldern leben – alle anderen sind zum Alavisee oder weiter in den Süden, ins Bornland oder in die Gegend von Riva gezogen.
Auch die Firunsbären scheinen sich übrigens aus den nagrachschen Breiten zurückgezogen zu haben – in die Nebelzinnen und zu den Yetis auf die Insel Yetiland.

Daimonide

Mischwesen aus Dämon und fleischlicher Kreatur, gehören Daimonide nicht in diese und auch nicht so ganz in jene Welt – doch können sie auf Deres Leib leben wie jedes andere Tier.
Fast sprichwörtlich geworden sind die fleischfressenden Paaviponys, deren Kristallhufe und –augen auf eine Vermischung mit dem Dämonenroß Yash'Natam hinweisen, oder die Schneelaurer, die schon immer das dämonische Blut in sich trugen. Ganz gewiß zu den Daimoniden muß auch der gefährliche Eisigel gezählt werden, der seine messerscharfen Stacheln sogar verschießen kann, des weiteren die kürzlich erstmals gesichtete Kristallibelle, in Gestalt und Größe der weiter südlich lebenden Drachenlibelle ähnlich. Taubengroß und in Schwärmen jagend, bieten sie mit den schillernden Flügeln einen wundervollen Anblick – die so zerbrechlich wirkenden Flügel sind allerdings aus ausgesprochen hartem, scharfem Kristall, was schon so mancher Nivese zu spät bemerkte ...
Zwar keine Daimoniden, sondern waschechte Dämonen sind die Thalonim und Karmanthi, dämonische Wiesel und Höllenhunde, die auf dem nagrachgeschändeten Eis weitaus länger existieren können als in der restlichen Dritten Sphäre, so daß man durchaus schon größere Meuten dieser Kreaturen beobachten konnte. Vermischungen dieser Kreaturen mit 'normalen' Wölfen und Wieseln lassen zudem die Grenzen zwischen den Welten wieder einmal verwischen.

Sanktuarien

Belshirashs Reich ist das Reich ohne Gnade – und da hier die Macht des Erzdämonen durch Pakt und Splitter, vor allem aber auch durch die im wahrsten Sinne des Wortes flächendeckende Herrschaft des verfluchten Eises gesichert ist, gibt es auch nur ganz wenige Orte, an die sich Flüchtlinge aus dem Eisreich (oder Helden auf dem Weg zu oder von ihrer Queste) zurückziehen können.
Zuerst einmal seien hier die natürlichen Zufluchtsstätten genannt, die entweder göttlichem oder magischem Wirken entspringen und daher Nagrachs Macht Widerstand entgegensetzen: Einige Täler im Ehernen Schwert, den Eiszinnen und angeblich auch in der Grimmfrostöde werden von **heißen Quellen** oder an die Oberfläche tretender Lavaglut erwärmt und bieten damit Tieren und Pflanzen eine Heimstatt – allerdings sind die meisten dieser Orte von Gloranas Schergen besetzt.
Ebenfalls als Sanktuarium zu werten ist der **Kuri**, ein geheimnisumwitterter Vulkansee inmitten der Brydia-Ebene (siehe **Rauhes Land im hohen Norden**, S.8f.), der jedoch momentan zwischen Glorana und Kyrjaka umstritten ist, ohne daß eine von beiden Hand an dieses natürliche Mysterium legen könnte.
Das einzige Firun-Sanktuarium, der Kristallpalast zu Bjaldorn, liegt nur etwa ein Dutzend Meilen hinter der angenommenen Grenze, und zudem ist Bjaldorn von den Schergen Gloranas besetzt – aber auf der Flucht ist der Tempel sicherlich eine gern gesehene Zwischenstation (denn zum dauerhaften Ausharren eignet er sich wahrlich nicht). Nähere Informationen zum Kristallpalast finden Sie in **Rauhes Land im hohen Norden** auf den Seiten 23f. und 52f. sowie im **Aventurischen Boten 71**. Weitere Firun-Heiligtümer oder Sanktuarien finden sich im Eisreich nicht – selbst der Ifirn-Tempel zu Eestiva mußte vor der Macht des Schwarzen Eises kapitulieren.
Ein Heiligtum der Nivesen, einen Kultort der Himmelswölfe, wird man im Eisreich ebenfalls vergeblich suchen, denn die ersten Handlungen von Gloranas Schergen war die Entweihung dieser Stätten – nicht jedoch der Steinkreise, die auf magischen Kraftlinien liegen (siehe **Rauhes Land im Hohen Norden**, S. 32) – allein, viele dieser Orte haben mit dem chaotischen Wandern der Kraftlinien seit Borbarads Ende ihre Kraft verloren ...
Die Lieska-Leddu, der größte Stamm der Nivesen, und mit ihnen der oberste Schamane Kailäkinnen, einer der ersten Mahner und auch heute noch erbitterter Feind der Schänder des Eises, haben ihr Lager bei Ouvenmas aufgeschlagen und versuchen, das verfluchte Land so weit wie möglich zu meiden, sind aber bisweilen auch gezwungen, ihren Karenen ins Eisreich zu folgen. Ihr Winterlager kann jedoch als Startort für vielerlei Abenteuer dienen.
Basen – mögliche Ausgangspunkte für das Wirken der Helden – am Rande des Eisreichs sind Travingen, der große Travia-Tempel inmitten der Grünen Ebene (siehe **Rauhes Land im hohen Norden**, S. 12) und das von einer Lanze Golgariten geschützte Boron-Kloster am Rabenpaß, dem Übergang über die Gelbe Sichel, auf dem Weg von Norburg nach Oblarasim und damit dem Eisreich am nächsten gelegen. Die Siedlungen Farlorn, Nysjunen und Naaulok sind so abgelegen und schlecht versorgt, daß sie sich als Ausgangsbasis für Abenteurer denkbar schlecht eignen, obwohl nach den gemeinsamen Plänen der Rivaner und der Gerasimer Magierakademien Nysjunen in Zukunft als Feste wider die Finsternis ausgebaut werden soll. Und Notmark unter der Tyrannis von Graf Alderich, dem man ohnehin ein gefährliches Lavieren zwischen den Fronten nachsagt, bietet sich bestenfalls als *Notnagel* an ...

Nagrachs Wilde Jagd

»Mit einem Schlage wird es eisig kalt. Nicht die Kälte, die sich in der Nacht über die Lande legt, sondern eine Kälte, die dir das Herz gefriert. Eine Kälte, die deine Knochen klappern läßt wie dürre Stöcke im Wind. Und der Wind hebt an. Mit Wucht und wirbelndem, eisigem Schnee, brausender Sturm. Der Atem stockt, so schneidet der Frost in die Brust, und die Augen sehen keinen Schritt weit. Erst, weil es so weiß ist, und dann, weil die Schwärze über das Land fällt.
Es ist selbst am Tag finsterste Nacht, das Heulen des Sturmes ist um dich und die Kälte lähmt dich. Und sie kommen. Du weißt nicht wer. Du weißt nicht woher, so wie du den Sturm kaum hast kommen sehen. Und wie der Sturm sind sie über dir. Du dachtest, es könnte nicht kälter sein, doch noch viel stärkerer Frost läßt die Luft klirren. In der Finsternis hörst du rasenden Hufschlag, das Bellen dämonischer Kreaturen, den eissprengenden Klang eines Jagdhorns, Rufe aus niederhöllischen Kehlen. Die Furcht umklammert dein Herz, die Kälte lähmt dich. Und als du die glühenden Augen des dämonischen Rosses erblickst und IHN, der auf dem gläsernen Roß reitet, den Eisigen Jäger, den Erzdämon, da zerspringt dein Herz und übrig bleibt von dir nur ein Häufchen gesplitterten, blutig roten Eises. Alleine, das sag ich dir, überlebt niemand die Begegnung mit der Wilden Jagd des Eisigen Jägers!«
—die Gartimpener Hexe Maline, neuzeitlich

Der Erzdämon **Nagrach**, auch Belshirash genannt, hetzt seine Wilde Jagd – die Perversion von Firuns Jagdmeute – häufig hinaus, sei es aus schierer Freude am Leid der Gehetzten, sei es, weil die Wilde Jagd gerufen wurde, um frisches Fleisch für Gloranas ehrgeizige Pläne zu sammeln. Selten einmal begleitet er sie selbst, dabei auf einem durchscheinenden Roß mit glühenden Augen, dem fleischfressenden **Yash'Natam** reitend. Der gehörnte **Umdoreel**, sein Jagdmeister, steht meistens an seiner Stelle an der Spitze des Zuges, und seine Treiber sind die **Usuzoreel**, mindere Dämonen. Seine Meute besteht aus fahlweißen, kalbsgroßen Höllenhunden, den **Karmanthi**, deren Ausdauer niemals versiegt und denen kein gejagtes Wild entkommen kann. Auch Yash'Natams Kraft ist unerschöpflich, so lange das Roß über Schnee oder Eis stürmt.
Und begleiten Firun auf seiner Heiligen Wilden Jagd die Tierkönige, so sind es die widernatürlichsten Kreaturen, die das Gefolge des Erzdämonen bilden: Jagdfalken mit ledernen Schwingen und stachelbewehrtem Kopf, Spießträger, die gleich bleichen Sumpfranzen durch den Schnee pflügen, das dämonische, blutsaufende Wiesel **Thalon**, fellbewehrte Kreaturen, deren Pranken bei jedem ihrer mächtigen Sätze ein schwarzes Mal im Schnee hinterlassen. Doch sicher ist das nicht, auch widersprechen sich die wenigen Augenzeugen in dem, was sie gesehen haben, da eine Begegnung mit der dämonischen Wilden Jagd kaum jemand lebendig und mit klarem Verstand überlebt.
Sicher ist nur, daß jedesmal, nachdem der Wintersturm ohne jede Vorwarnung über das Land hereingebrochen und vorübergezogen ist, Menschen vermißt werden, blutige Spuren im Schnee zu sehen sind, Bäume und Wegzeichen wie Glas zersprungen sind und Wanderer mit schreckensstarrem Gesicht tot am Wegesrand aufgefunden werden. Und häufig sind es die Jungen und Starken, die Hoffnung eines Dorfes, die verschwinden, so als lasse der Eisige Jäger die Schönsten für den Hofstaat der unbarmherzigen Glorana einsammeln und entführe sie in den eisigen Norden.

Meisterinformationen:

Die Wilde Jagd des Erzdämonen hat in der Tat zur Aufgabe, starke, 'reine' Menschen zu entführen und zu Glorana zu bringen. Sie braucht Arbeitskräfte, gesund und in der Blüte ihrer Lebenskraft, die das Theriak schöpfen können, ohne es zu verderben. Daß dabei die Meute auch andere Opfer auf ihrer Suche schlägt und daß ums Leben kommt, wer ihren Weg kreuzt, kümmert weder sie noch Nagrach. Besonders schöne Menschen oder Elfen sammelt Glorana in einer Menagerie von Eisstatuen, die ihren Palast schmücken, aber auch zuweilen erweckt werden, wenn es ihr nach einem Spielgefährten verlangt oder Arbeiter gebraucht werden.
Da die Helden zumeist gesund, stark und häufig auch schön und frohen Herzens sind, sind gerade sie potentielle Opfer einer Wilden Jagd. Die bevorzugten Jagdgebiete liegen im kühlen Nordaventurien, besonders in Thorwal, wo die Menschen vor Gesundheit strotzen. Im Winter dringt die Jagd allerdings auch weit nach Mittelaventurien vor, der Schneegrenze folgend.
Vor der Wilden Jagd ist nur der sicher, wer so weit von ihrer Route fort ist, daß die Karmanthi ihn nicht riechen. Der Schneesturm kündigt sich durch einen weißen Streifen aus Schneewolken am Horizont an, der in rasender Schnelle heraneilt – "Ich sehe einen Silberstreif am Horizont!" ist im Bornland zu einem Ruf des Schrekkens geworden. Dann fällt die Temperatur schlagartig. Bis zum Erscheinen der Meute vergehen nur wenige Minuten, in denen die Menschen versuchen, sich in kopfloser Flucht oder durch inbrünstige Gebete zu den Göttern zu retten. Letzteres ist die sinnvollere Maßnahme, wobei aber durchaus auch ein Stärkung des eigenen Mutes und der Widerstandskraft gegen Magie seinen Nutzen haben kann. Die offene Konfrontation mit der Wilden Jagd wird selbst eine äußerst hochstufige Heldengruppe nur mit Hilfe der Götter lebend überstehen – schließlich tritt sie hier gegen das Gefolge eines Erzdämons an! Im Abenteuer ist die Jagd daher das Instrument, um den Schrecken in die 'freien' Lande zu tragen. Zudem kann jede Entführung zum Beginn einer heldenhaften Expedition nach Glorania werden.

Das Leben in Glorania

»... "Söhne und Töchter der Himmelswölfe", sprach Iloinen so zu den Rauhwölfen, "ihr, die ihr meinen Ruf gehört habt. Wisset, daß der Unerbittliche Jäger die Macht des Winterherren gebrochen hat und sein Land und seine Völker für sich beansprucht! Wisset, daß ich, Iloinen, Tochter der milden Ifirn, Großtochter des Winterherren und des Jägers Reißgram, dagegen kämpfen werde. Ihr, die ihr gekommen seid, meine Worte zu hören, lauft hinaus in die Welt und verschließt eure Herzen vor der Macht des Feindes, geht hinaus und seid meine Kämpfer in diesem Kampf. Vergeßt nicht die Bande zu Bruder und Schwester Mensch, und tragt die Gesetze der Himmelswölfe hinaus in das Land. Ich aber will ein Rudel um mich scharen, um jene zu vernichten, die den Söhnen und Töchtern des Himmelspaares schaden wollen!" Und sie heulte ihren Schwur in die Nacht hinaus, und die Rauhwölfe heulten mit ihr, zum Zeichen, daß sie gehorchen wollten. Immer lauter heulte sie den Gesang des Mondes, und man sagt, der Gesang der Wölfin sei

bis Festum und Riva gedrungen, so laut sei er gewesen.
Und so liefen die Rauhwölfe in das Land hinaus, um dem Willen der Schwanentochter zu gehorchen, Iloinen selbst wählte sich ein Rudel aus den mächtigsten der Wölfe und nahm den Kampf auf gegen jene, die es gewagt hatten, das einzufordern, was ihrem göttlichen Großvater gehörte ...«
—aus einer Erzählung Kailäkinnens

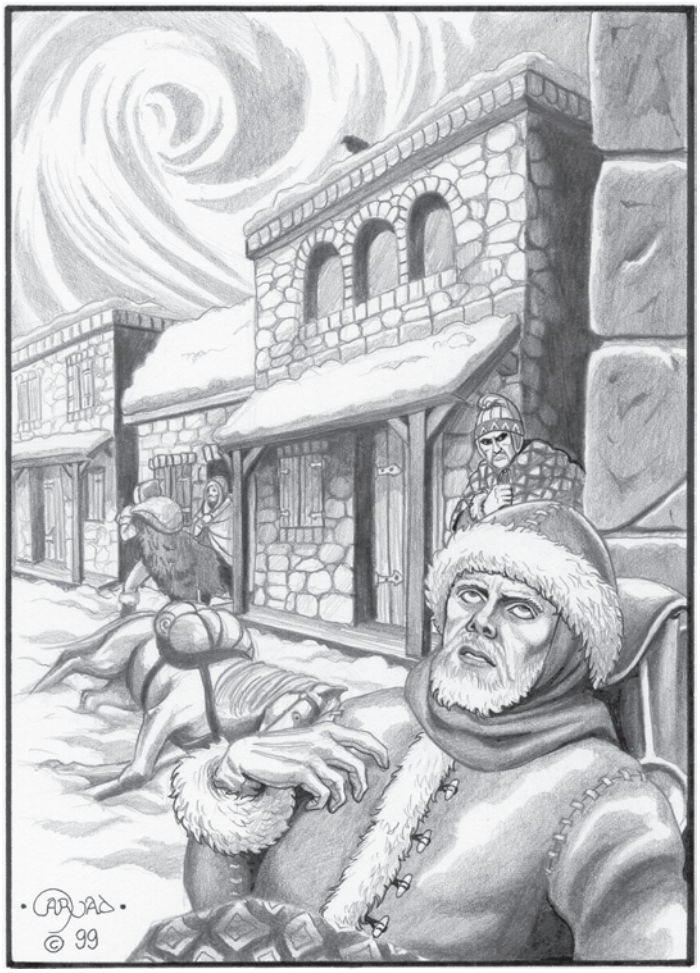
Jüngste Geschehnisse

Die Menschen östlich der Letta, teilweise gar östlich des Frisund, in den Städten Paavi, Bjaldorn und Eestiva, in den kleinen Wehrhöfen und Siedlungen der Wälder und Ebenen (darunter auch viele Nivesen und so manche Wald- und Auelfensippe, im Norden sogar Firnelfen) sind eingeschlossen vom Ewigen Eise Nagrachs, Grimwölfe, Schneelaurer und Bären drehen den Spieß zwischen Jäger und Gejagtem um und benehmen sich wie toll, viele Felder sind zugefroren und tauen selbst im Praios nicht mehr auf.

Wer aber zu fliehen versucht, dem ist ein schrecklicher Tod in Eis und Schnee gewiß, entweder als Futter für die Kreaturen Belshirashs oder schlicht als Opfer von Erschöpfung und Entbehrung. Gerade Paavi, eine Siedlung, in die viele Goldgräber im Frühjahr 1018 strömten, um dort ein Vermögen zu machen, barst fast vor Einwohnern – in wenigen Monden schwoll ihre Zahl von etwa 1.500 auf mehr fast 5.000 an. So mancher, der dort sein Glück suchte, verlor bereits sein Leben, und bevor dieser lange Winter zu Ende ist, werden noch viele folgen.

Denn Nagrachs Winter währt nun bereits viele Jahre. Als Kailäkinnen, der Geisterseher der Nivesen und weit über die Stämme hinaus für seine Weisheit gerühmt, im Spätsommer des Jahres 1018 seine Brüder und Schwestern vor einem entbehrungsreichen, grausamen Winter warnte, da folgten viele seinem Wort und kehrten nicht auf die Winterweiden östlich der Letta zurück. So manche Sippen aber wußten nicht, wohin sie sich wenden sollten, so daß ein Gutteil sich mit ihren Karenherden an den Rändern der Städte dort niederließen.

Der Winter kam, und mit ihm der grimmste Frost seit Menschengedenken. Viele Tiere und Menschen verendeten aus Hunger oder an der bitteren Kälte, doch als man auf den Frühling hoffte, auf die tauenden Flüsse und Buchten und die ergrünenden Weiden und Felder, da warteten sie umsonst. Schnee und Eis rückten immer weiter vor und ließen nur wenige Inseln, von denen Mensch und Tier leben konnten, so daß genau ein Jahr nach Kailäkinnens schicksalhafter Warnung die Meldung nach außen drang: Paavi war vom Rest der Welt völlig abgeschnitten.



Die Lage in Eestiva und Bjaldorn ist kaum anders: Die Nahrungsmittel sind immer knapp, trotz der immer wieder eintreffenden Karene. Inzwischen wird mit einer organisierten Zucht dieser Tiere der generelle Bedarf gedeckt, Nagrach-Paktierer halten immer einige Weideflächen und Felder schnee- und eisfrei, so daß auch eine karge Getreideernte eingefahren werden kann; außerdem sind sie die erfolgreichsten – weil überlebenden – Jäger. Und die Herrin dieser verfluchten Jäger und Nagrach-Paktierer ist Glorana – und damit auf allen Ebenen Herrin über Leben und Tod.

Alle drei größeren Orte, aber auch kleinere Weiler an den Wegen wie Norntal oder Lettjaskaja, stehen unter der brutalen Herrschaft von Gloranas Söldnertrupps, die sich meist aus ehemaligen Glücksrittern und Goldsuchern rekrutieren, die durch den Goldrausch in den Norden gelockt wurden und es nun zufrieden sind, einen leicht verdienten Sold – in erster Linie Nahrung – in der Tasche zu haben. Diese Besatzung jedoch stellt sich eher als eine Schreckensherrschaft aus den Schatten dar – hier oben muß man niemanden einpferchen oder an der Flucht hindern. Statt dessen halten die Schlagetots eine furchtsame Ordnung unter den hungrigen Bürgern aufrecht, und ab und an verschwindet schon mal jemand. Manchmal sieht man solche Vermißten später mit leerem Blick auf dem Weg zu einer Theriaknadel oder gar an der Seite Gloranas wieder. Besonders verhaßt sind allerdings solche, die als Schläger zurückkehren, um ihre eigenen Verwandten und Freunde im Namen der Königin zu befehligen. Das gnadenlose Eis hat bereits viele vernichtet. Doch entgegen aller Befürchtungen läßt es sich trotzdem in diesen Breiten (über)leben – und nichts anderes bleibt den Bewohnern von Glorania übrig. Die Herrscherin mag grausam sein, die Schergen gnadenlos, das Land tödlich und die Kreaturen darin irrsinnig – doch trotz alledem kann man in Glorania überleben. Auch Glorana weiß, daß sie ohne Untertanen – also Arbeitskräfte – nicht lange überleben kann, und so scheut sie den geringen Aufwand nicht, der nötig ist, um gerade den Städtern das Leben zu ermöglichen.

Die Sammler

Das Gebiet zwischen dem Nuran Rudoc, dem Tylsen und dem Ehernen Schwert sowie die Packeisfelder der Brecheisbucht sind das Jagdrevier verschiedenster Banden, die sich aus Halsabschneidern und Halunken unterschiedlichster Rassen zusammensetzen – häufig ehemalige Goldsucher aus dem Süden, aber auch Nivesen, Norbarden, Eisbarbaren und sogar der ein oder andere halb-irre Firnelf –, die ihre Art des profitablen Überlebens gefunden haben: Mit ihren kleinen, schnellen Eisseglern jagen sie über die endlosen Schnee- und Eisfelder, um all das 'aufzusammeln', was Profit verspricht – entlaufene Arbeitssklaven, Eindringlinge, Erfrorene, Feuerholz, verirrte Karene und bisweilen Jagdwild. 'Heimathafen' mehrerer dieser jeweils etwa zehnköpfigen Banden ist Eestiva, aber auch in den östlichen Ausläufern der Eiszinnen soll ein 'Piratennest' beheimatet sein. Zu fast jeder Bande gehört ein Nagrach-Paktierer, der häufig sogar der Anführer des Trupps ist.

Im Spiel können Sie die Sammler als gnadenlose (und deutlich leicht verrückte) 'Freibeuter des Eismeers' einbringen, um den Helden spannende Verfolgungsjagden zu liefern oder sie mit ständigen 'Nadelstichen' zu belästigen – bevor die Sammler dann in einem Großangriff zuschlagen, denn Helden sind natürlich lohnende Beute. Sie können Botschaften schnell überbringen, als Gloranas 'Steuereintreiber' fungieren oder weiträumig einen Theriaktransport abschirmen.

Bislang haben die Sammler das Eisreich noch nicht verlassen, aber es ist durchaus möglich, daß sie ihre Raubzüge im Winter bis zum Oblomon oder gar in die Grüne Ebene ausdehnen – die 'weltliche Version' von Nagrachs Wilder Jagd.

Bei den Eisseglern, einer wohl firnelfischen Erfindung, handelt es sich um kleine Boote von maximal fünf Schritt Länge und etwa einem Schritt Breite, die in etwa einem halben Schritt Höhe auf zwei ausladenden Kufen über das Eis gleiten. (Größere Schiffe – bis zu zehn Schritt Länge – wurden schon gesehen, scheinen aber sehr selten zu sein.) Die Boote werden fast nur durch Segelmanöver mit einem havenischen Segel gelenkt, besitzen aber auch Bremseisen, um bei geringer Geschwindigkeit die Richtung zu ändern oder das Boot zu einem Halt zu bringen. Eissegler erreichen eine Geschwindigkeit von maximal 60 Meilen pro Stunde (auf brettebenem Grund und bei passender Windstärke; üblich sind jedoch ca. 20-25 Meilen) und fassen üblicherweise vier Personen. Die Sammler sind meist in 'Geschwadern' von drei Seglern unterwegs, wobei die – oft grellbunte – Bemalung des Bootes und Farbe der Segel die einzelnen Banden kennzeichnen; Gloranas Schiffe sind meist weiß mit blutrotem Segel.

Handwerks-Talent: Eissegler fahren (IN/GE/KK)

Mit diesem Talent können die Eissegler Gloranias oder der nördlichen Packeis-Öden gelenkt werden; auch die Wartung, das korrekte Verankern, die richtige Mischung für das Schmiermittel der Kufen u.ä. werden hiermit geregelt. Aufschläge auf die Probe sind stark von der Fahrgeschwindigkeit abhängig: Eine Haarnadelkehre bei Höchstgeschwindigkeit erfordert durchaus eine Probe+20, üblicherweise sollten die Aufschläge für Manöver aber im Rahmen von +5 bis +10 liegen.

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

Der Kampf der Kalten Herrinnen

Bereits früh hat Glorana die Macht in Nagrachs Land an sich gerissen, noch 'eingesetzt' von Borbarads Gnaden. Mit einer geschickt ausgewogenen Mischung aus Waffengewalt, der Organisation der Lebensmittelverteilung und Verlockungen verschiedenster Art gelang es ihr, die Bewohner des Landstrichs zu unterwerfen. Die Nivesen waren noch nie ein besonders heimatbezogenes Volk gewesen und dem einem weltlichen Herrscher ebenso wenig untertan wie dem anderen. Die Elfen zogen sich – wer hätte es anders erwartet – fauchend zurück, und die güldenlandstämmigen Bewohner waren durch die Herzöge von Paavi bereits an Adelsherrschaft gewöhnt.

Schon bald begann Glorana damit, den ehrgeizigen Plan ihres Meisters zur Theriak-Gewinnung umzusetzen, was ihr kräftige Sklaven einbrachte – und das unglaublich befriedigende Gefühl, endlich dort zu sein, wo sie schon immer hingehörte: an die Spitze eines Königreichs.

Im Travia 1022 aber drangen die ersten unerfreulichen Meldungen an die Ohren der Königin: ganze Theriaklieferungen seien geplündert worden – überfallen von einer großen Meute Wölfe unter der Führung einer prachtvollen Silberwölfin mit dämonischer Ausstrahlung. Aufklärungstrupps brachten nichts zutage, wenn sie überhaupt zurückkehrten, und so schwand Gloranas kostbares Gut zu ihrem Entsetzen und praktisch unter ihren Fingern mehr und mehr dahin. Zusätzlich berichteten verschüchterte Dörfler, daß Wölfe ihre Häuser überfallen hätten und sich die Verletzten außerordentlich seltsam gebärden würden, bis sie schließlich hinaus in die ewige Weite liefen und niemals zurückkehrten.

Wie in Weiden vor Jahren eine Vampirplage das Land verwüstete, scheint nun Glorania von einer Werwolfsplage erschüttert zu werden (die hier jedoch aufgrund der niedrigen Bevölkerung geradezu harmlos ausfällt).

Kyrjaka aber, die Räuberin des flüssigen Goldes, schart mehr und mehr Wölfe und Werwölfe um sich und hat bereits schon die Gegend nördlich von Pekkani unter ihre Schreckensherrschaft gestellt – eine Landschaft, die Glorana eigentlich wegen ihrer hervorragenden Eignung bald mit Theriaknadeln versehen wollte ...

Ganz besonders der Vulkansee Kuri (siehe **Rauhes Land im hohen Norden**, S. 8f.) und dessen Umgebung scheint es der Dämonenwölfin Kyrjaka angetan zu haben, und Glorana fürchtet zu Recht, daß die Feindin durch diese Beute nur erstarken und schließlich vielleicht sogar eine ernsthaftere Bedrohung darstellen wird.

So sammeln die beiden Lager ihre Kräfte, während aus dem Ehernen Schwert das böse Lachen einer elfischen Stimme herüberdringt ...

Die Bewohner von Glorania

In Glorania treffen viele außerordentlich unterschiedliche Völkergruppen aufeinander, die sich aus den verschiedensten Gründen hier aufhalten. Die Nivesen, Norbarden und Elfen siedeln hier schon seit Jahrhunderten, wenn nicht gar Jahrtausenden, leben mit und von dem unwirtlichen Land und seinen Kreaturen. Während die Firnelfen zähneknirschend zurückweichen (s.u.), sind die Nivesen und Norbarden geblieben, erstere meist wegen der hierherziehenden Karenherden, letztere aus Verbundenheit mit den Traditionen ihres Volkes und der Tatsache, daß Handel alle Völker verbindet. Manch eine Sippe zerbrach unter diesem Konflikt – mit den unheiligen neuen Herrschern zusammenzuarbeiten, oder lieber in den Süden, also ins Bornland, zu ziehen, wo man das Fahrende Volk mißtrauisch beäugt und auch nicht mehr recht willkommen heißen mag.

Vielen Nivesen bleibt kaum etwas anderes übrig, als diese unwirtlichen Gegenden bisweilen zu bewandern, denn nach anfänglicher Scheu vor dem verfluchten Schnee scheinen sich die Karene nun nicht mehr darum oder um die gefährlichen Kreaturen zu scheren, die hier Einzug gehalten haben. Die großen Herden wandern sogar noch weiter gen Norden als früher, zumindest als in früheren Wintern. Stupide stapfen sie vor sich hin und mühen sich redlich, etwas Gras unter der Schnee- und Eiskruste zu finden. Viele erfrieren oder verhungern auf diesem Zug, doch die, die es schaffen, erreichen die wenigen aufgetauten Wiesen von Paavi, Eestiva oder sogar Orte noch weiter nördlich, als kämen sie im vollen Bewußtsein, die immer knapperen Frischfleischvorräte aufzubessern.

Die Städte

Die meisten Bewohner der größeren Städte wie Paavi, Eestiva und Bjaldorn versuchen sich ebenso zu arrangieren, wie jene der Dörfer und Weiler in ganz Glorania. Sie zahlen den königlichen Tribut und bestellen die wenigen eisfreien Felder, die es dank Glorana noch gibt – eine Tatsache, die ihr bereits fast göttinnengleichen Status unter ihren Untertanen eingebracht hat.

Viele Goldsucher kamen zu Zeiten des Goldrausches nach Paavi, und gegen sie alle wendete sich das verfluchte Gold, das sie zwar hergelockt hatte, ihnen aber keinen dauerhaften Reichtum, sondern nur Unglück und Armut bescherte.

Während solche Strolche zu Gloranas Statthaltern in Bjaldorn ernannt wurden, herrscht sie selbst auf dem Eisthron ihres Schneepalastes in Paavi, gestützt durch ihren Heerführer Halman von Gareth, den Gatten der zukünftigen Herzogin Geldana II., während sein Schwiegervater, Herzog Dermot, krank darniederliegen soll und faktisch entmachtet wurde. (Mehr zu den Städten des Nordens (vor und während Belshirashs Attacke auf das Land) finden Sie im Band **Rauhes Land im Hohen Norden** der gleichnamigen Box, Seite 23–28 und 52–53.)

Meisterinformationen:

Herzog Dermot lebt noch – hauptsächlich, weil Glorana sich nicht ganz sicher ist, ob sie ihn noch brauchen wird. Während seine Frau, die Herzogin Amuri (eine Nivesin der Lieska-Leddu), eine Eisstatue in Gloranas Sammlung ist, fiebert Herzog Dermot tatsächlich an einem wahnsinnigen Fieber dahin. Man kann ihn durch seine Gemächer irren sehen, manchmal auch in anderen Teilen des Palastes oder sogar in der Stadt. Glorana hat ihm alles genommen – die Gemahlin, die Tochter und sein Reich, das seit fast einhundert Jahren unter der Regentschaft seiner Familie steht ...

Dermot verfügt immer noch über alte Freundschaften und Bindungen mit über einem Dutzend Nivesensippen, die er jedoch kaum zu nutzen in der Lage ist. Seiner Tochter Geldana II. stehen die Nivesen allerdings aus mehreren Gründen feindlich gegenüber: Sie heiratete entgegen der alten Tradition keinen Nivesen, sondern einen

der Unterdrücker, Halman von Gareth. Deshalb geben sie ihr auch die eigentliche Schuld für die Machtergreifung der Nagrach-Paktierer – und damit die Schuld dafür, daß Land und Leute ausgeblutet werden.

Der Schneepalast
Gloranas Herrschaftssitz, östlich der Stadt auf einem kleinen Hügel gelegen, ist bereits jetzt Gegenstand wildester Spekulationen und Gerüchte: So soll sich das bizarr-kristalline Bauwerk bisweilen um mehrere Dutzend Schritt bewegen oder kleine Duplikate seiner selbst erzeugen, von belebten Wänden, beseelten Fallen und Eisgolems ist die Rede, vor allem aber von Gloranas Sammlung besonders ansehnlicher Männer und Frauen, die als eisige Statuen die Hallen und Gänge füllen, um wiederbelebt als Gespielen und Gespielinnen der Hexe zu dienen ...

Eisbarbaren
In den rauhen Weiten der Grimmfrostöde, in einigen Tälern in Eis- und Nebelzinnen und – angeblich – im nördlichen Ehernen Schwert leben, weitab von jeglicher Zivilisation, einige Sippen und Sippenverbände eines Volkes, das vor vielen hundert Jahren wohl aus gestrandeten Thorwalern entstanden ist und sich seitdem eher noch zurückentwickelt hat.

Die Männer und Frauen dieses Volkes sind ungemein groß (häufig über zwei Schritt), kräftig und zäh und darüber hinaus in der Lage, Schneesturm und Kälte zu trotzen. Sie tragen meist einfache Fellkleidung, ernähren sich von Jagd und Fischfang und tauschen in Paavi oder Frigorn bisweilen Pelze gegen Objekte des täglichen Bedarfs, die sie selbst nicht herstellen können, und gegen Heilkräuter, die bei ihnen nicht gedeihen. Sie kennen die Schmiedekunst, sind aber wegen mangelnden Holzes nicht in der Lage, viele eiserne Gegenstände selbst herzustellen.
Die Eisbarbaren verehren Frunu als grimmen Herrn, der ihnen ständig neue Prüfungen auferlegt, und seine nicht minder grimme Gemahlin Angara, die Herrin des Feuers und der Schmiedekunst. Ihre Sippen werden üblicherweise von einem Kriegs-/Jagdhäuptling und einer Schmiedin/Schamanin geführt, obwohl auch das umgekehrte Geschlechterverhältnis bisweilen vorkommt. Einige Sippen, wie die des Häuptlings Tarrk, haben sich in jüngerer Zeit zu einem dunkleren Frunu-Bild bekehren lassen, hinter dem sich niemand anderes als Nagrach verbirgt. Diese Sippen stellen Königin Glorana als Tribut auch etliche Krieger, die sie als beeindruckende Leibgarde begleiten.

Typischer Eisbarbaren-Leibwächter

MU 16	**KL** 10	**IN** 12	**CH** 13	**FF** 11	**GE** 15	**KK** 17
AG 6	**HA** 2	**RA** 1	**TA** 2	**NG** 5	**GG** 2	**JZ** 6
ST 11	**MR** 0	**LE** 70	**AE** –	**AT/PA** 17/14 (div. Äxte)		

Größe: über 100 Finger
Haarfarbe: rot, rotblond, blond und weiß
Augenfarbe: grau, grün oder blau
Herausragende Talente: Äxte und Beile, Stumpfe Hiebwaffen, Wurfwaffen (Beile), Klettern, Selbstbeherrschung, Fährtensuchen, Fallenstellen, Orientierung, Wettervorhersage (Eisregionen), Wildnisleben, Sinnenschärfe; sie sind natürlich allesamt *eiskundig*.

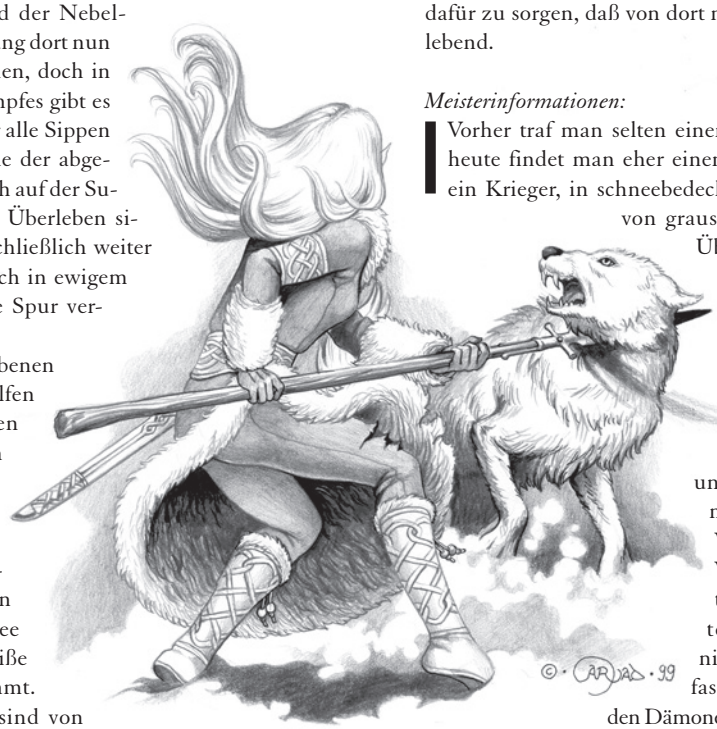
Das Ifirnsrudel

Im Frühling 1019 machte sich Iloinen Schwanentochter, die Vorsteherin des Festumer Wintertempels, einmal mehr auf eine Reise in den Norden auf und überließ die Tempelarbeit, wie so oft, anderen Geweihten. Mancher sagt, sie suchte Kailäkinnen auf, um sein Wort zu hören, andere behaupten, sie sei zu Ifirn, ihrer göttlichen Mutter geflogen und habe sich beratschlagt, und wiederum andere behaupten, die Wölfe hätten ihr gesungen, was zu tun sei.
Als die Schwanentochter des Frevels an Firun ansichtig wurde, rief sie die Rauhwölfe und befahl ihnen den Kampf, und es mag sich so zugetragen haben, wie die bereits zitierte Geschichte berichtet. Sie selbst aber scharte eine Gruppe Wölfe und Wolfsmenschen um sich und nannte es das Ifirnsrudel, das gekommen war, Gnade und Frühling in die verfluchten Länder zu tragen, wie es einst ihre Mutter getan hatte, als sie ihren Vater Firun anflehte, doch dem langen Winter ein Ende zu setzen.
So bleibt dem Ifirnsrudel zunächst, die Schrecken und Entbehrungen der Bewohner des verfluchten Eisreiches zu mildern, immer jedoch auf der Jagd nach den Mächten im Hintergrund.
Das Rudel besteht neben *Iloinen Schwanentochter* (deren Beschreibung Sie in der Box **Rauhes Land im hohen Norden** im gleichnamigen Band auf Seite 54 oder in der **WunderWelten 42** finden können, wo im übrigen auch eine detaillierte Beschreibung des gesamten Ifirnsrudels ist) aus diversen Wölfen, Menschen und sogar einem Elf. Der schlaue und alte Leitwolf *Luogror Kupferschweif*, dessen Schuß Schamanenblut dafür sorgt, daß er von fast menschlicher Intelligenz ist, teilt das Lager mit der Wolfsnivesin und Schamanin *Kynnttä*, die eine begabte Exorzistin und Geistertänzerin ist. Ihre beiden halb wölfischen Zwillingstöchter *Margrim* und *Aryagra* sind sich äußerlich sehr ähnlich, innerlich doch genauso verschieden. Margrim ist eine Kämpfernatur und bringt ihrem menschlichen Erbe ebenso viel Mißtrauen entgegen wie ihr Vater Luogror, während Aryagra nicht nur die Schamanenkräfte ihrer Mutter geerbt hat, sondern auch eine natürliche Neugier allem Menschlichen gegenüber.
Zwei rein wölfische Rudelmitglieder stellen *Raugrir* und *Kerra* dar, ersterer ein junger, zorniger Rauhwolf, letztere eine weitaus bedachtere Silberwölfin, die der Königin der Silberwölfe aus dem Rorwhed, Larka, Auge und Ohr in Norden ist und nach Zeichen der Feindin Kyrjaka Ausschau hält.
Ilfandaël Eisherz ist der einzige Elf der kleinen Gruppe – ein Firnelf, der unter Nagrachs grausamem Regiment seine Sippe verlor und dessen Herz dadurch ebenso kalt geworden ist, wie die seiner Gegner. Die letzten Mitglieder des Ifirnsrudels sind *Yasil* und *Selaara*, eine Hexe der *Verschwiegenen Schwesternschaft* aus dem Bornischen mit ihrer Vertrauten, einer Schnee-Eule.

Die Elfen im Schwarzen Eis

»Das Eis zerspringt vor Kälte. Unsere Herzen zerspringen mit ihm. Geh, Feyiama!«
—Oiodin Schattentanz, berichtet von Ifirniane Raskirsdottir, Ifirn-Geweihte aus Olport, neuzeitlich

Nagrachs Reich erstreckt sich in der Grimmfrostöde und den Eiszinnen über Gebiete, die man noch vor wenigen Jahren als Land der Firnelfen kannte. Mit der ersten Ahnung der dämonischen Veränderungen wichen die meisten Elfen nach Westen aus, in die Gebiete des Yeti-Landes und der Nebelzinnen. Zwar ist die Besiedelung dort nun immer noch niedrig zu nennen, doch in der Härte des Überlebenskampfes gibt es dort nicht genügend Platz für alle Sippen der Winterelfen. So sind viele der abgewanderten Sippen immer noch auf der Suche nach einem Ort, der ihr Überleben sichert, einige Familien sind schließlich weiter nach Norden gezogen, wo sich in ewigem Eis und Schneegestöber ihre Spur verliert.



Die meisten der zurückgebliebenen Eispaläste sind, ob von den Elfen selbst oder von dämonischen Horden auf ihrer Suche nach Leben, zerstört worden. Bizarre Eisspitzen, überhängende Eisbrücken, die ins Nichts führen, und mißgestimmte Windharfen tauchen dort nur noch aus dem Schnee auf, wenn ein Sturm das weiße Leichentuch von ihnen nimmt. Nur einige wenige Bauten sind von Gloranas Gefolgsleuten unversehrt eingenommen und besiedelt worden, zumeist nach blutigen Kämpfen mit den letzten Wächtern der Winterelfen.

Einem Gerücht nach soll es aber immer noch einen der majestätischen, eiskristallenen Paläste geben, in dem eine Elfensippe ungebeugt und bisher unbesiegt die Hexe auf dem Thron bekämpft. Andere Geschichten sprechen von einer Elfenfestung weit oben im Norden, irgendwo am Rande des nördlichen Ehernen Schwertes, wo selbst Gloranas Macht ein Ende habe und die kriegerische Sippe der *Lichthüter* ihren Kampf gegen Pardona fortführe.

Die ebenfalls in diesen Breiten lebenden *Kinder des Windes*, die Steppenelfen, haben das verfluchte Gebiet übrigens ebenso verlassen wie die firnelfischen Geschwister, reiten jedoch von ihrer Heimat in der Grünen Ebene immer noch Angriffe in das Reich Nagrachs hinein, in der Hoffnung, das Übel bekämpfen zu können. Zumindest versuchen sie, dafür zu sorgen, daß von dort nichts herauskommt – zumindest nicht lebend.

Meisterinformationen:

Vorher traf man selten einen Firnelfen in der Grimmfrostöde an, heute findet man eher einen elfischen Leichnam. Entweder ist es ein Krieger, in schneebedeckten Pelzen gleichsam zu Eis erstarrt, von grausamen Wunden entstellt und von den Überresten seiner Feinde umgeben, oder ein Jäger, gestorben auf der erfolglosen Suche nach Nahrung, scheinbar unversehrt und noch das kristallene Jagdmesser und den Bogen aus Bein haltend. Sein Gesicht ist wie im Traum gefangen nach Norden gewandt, um noch im Tod dem eisigen Wind und Pardona, der Verkörperung des Namenlosen, zu trotzen.

Wenn ein Mensch einen lebenden Winterelfen trifft, dann weil dieser ihn treffen wollte – zumeist, um ihn zu töten. Denn wenn ein Mensch diese niederhöllische Eiswüste überlebt, ist er fast untrüglich einer derjenigen, die sich den Dämonen verschworen haben. Die wenigen noch hier lebenden Firnelfen sind zumeist ohne Sippe und allein, erbarmungslos im Kampf um ihr Leben und ihre Freiheit.

Die Hilfe eines solchen Elfen besteht kaum aus mehr als dem Verzicht zu töten. Ein Held muß einen Firnelfen jener Gegend zum Freund gewinnen, um auch nur den rechten Weg gewiesen zu bekommen.

Die Sippe der Tränensucher und die Hallen aus Kristall

Es gibt auf dem verfluchten Gebiet keine bewohnten Eispaläste mehr. Der Palast, von dem die Gerüchte sprechen, ist eine uralte, elfische Anlage aus Kristallgestein tief im Herzen der Grimmfrostöde, umfangen von schier endlosen, schnee- und gletscherbedeckten Hügeln, die auch in den längst vergangenen Sommern nie Grün gesehen haben. Aus zwei Gründen hat die Macht Nagrachs und seiner Paktierer diesen Ort nicht erreicht: Zum einen sind die in einem Berg verborgenen Hallen, Treppenfluchten und Kammern gänzlich aus dem Berg selbst geschlagen oder aus Kristallgestein erbaut. Hier gibt es kein Eis, das dem Verderber des Eises als Material für seine Pervertierung nützen könnte. Zum zweiten liegt der gesamte Komplex unter einem Zauber, gewoben aus dem *salasandra* der Tränensucher, der sowohl den Ort als auch seine Magie vor den Augen Uneingeweihter verbirgt. Und selbst ein Tränensucher wird keinen der drei Eingänge finden, wenn seine Familie nicht nach ihm Ausschau hält und ihm den Weg weist.

Die Sippe besteht aus etwa anderthalb Dutzend Erwachsenen und halb so vielen Kindern. Sie ernähren sich immer noch hauptsächlich von der Jagd, wenn auch zunehmend durch den Anbau von Höhlengewächsen und von in Grottenteichen unter den Wohnkammern lebenden Fischen und Amphibien. War die Sippe vorher wegen ihrer Verarbeitung von Kristallen und Edelsteinen zu Nutz- und Ziergegenständen auch bei norbardischen Händlern bekannt, ist es nun ihr Kampf gegen die dämonische Verheerung ihrer Heimat, der ihrem Namen eine neue Bedeutung verleiht. Mag ihre Wohnstatt auch noch

so sehr von ihrer Kunst der Steinverarbeitung und der Suche nach der Geborgenheit und Harmonie ihrer Sippe künden, unter dem Himmel des Eisreiches sind sie harte, ausdauernde Kämpfer, die nicht eher ruhen werden, bevor nicht der letzte Paktierer mit seinen Helfern ihre Heimat verlassen hat. Ihr Leben ist härter geworden, entbehrungsreicher und selbst für Firnelfen einsamer, aber ihre Stärke ist ihr geschützter Rückzugsort und ihre elfische Geduld.

Wenn Sie die Begegnung der Helden mit einem der Firnelfen gestalten, ob Einzelgänger oder aus der Sippe der Tränensucher, so denken Sie daran, daß es auch vorher schon kein 'Heiliges Gastrecht' unter den Winterelfen gegeben hat. Nun scheinen diese Elfen selbst wie aus gefrorenem Eis und von einer erschreckenden Hartherzigkeit gegenüber anderen Wesen. Der Verlust der Sippe, das sterbende Eis und die wachsenden Wunden der Erde durch den Abbau des Theriak erfüllt sie mit Trauer und Wut, die die meisten nur in Einsamkeit ertragen. Dennoch kämpfen sie weiter um ihr Überleben.

Die sippenlosen Elfen haben überlebt, weil ihre Zeit noch nicht gekommen ist, und das wissen sie. Sie könnten eine unschätzbare Hilfe für die Helden darstellen, wenn sie es nur wollten. Warum sich dann ein Firnelf zur Hilfe bereiterklärt, wird er oder sie niemals erklären. Sie sind wortkarg, ein Teil des letzten lebenden Eises des Nordostens und für jeden Feind ein nicht zu unterschätzender Gegner. Wovon und wo sie leben, wissen nur sie selbst. Ihre Bestimmung ist selbst ihnen meist noch verborgen, und niemals werden sie jemandem blind vertrauen, nicht einmal einem anderen Firnelfen.

Die Elfen der Tränensucher haben den allein lebenden Firnelfen den Zugang in ihre Zuflucht nicht verwehrt, und einige haben ihre Hilfe für kurze Zeit oder aus besonderem Grund auch angenommen. Allerdings ist ein Firnelf, der seine Sippe verloren hat, kaum mehr in der Lage, sich in das Leben einer anderen Familie einzugliedern. Es sind die schönsten Lieder dieser Elfen, die von der Errettung eines Winterelfen durch die Liebe eines anderen und der Geburt eines neuen Sippenliedes erzählen. Allerdings gibt es kaum mehr Orte, wo eine neue Firnelfensippe ihr Lied singen könnte.

Wenn die Tränensucher in den Helden Kämpfer wider das Dämonische und Freunde der Elfen erfahren, mag den notleidenden Fremden ebenso der Schutz der Kristallhallen zuteil werden. Dort können Sie den Helden die Ruhe und die Zuwendung zukommen lassen, die sie bitter nötig haben, um wieder auf die Beine zu kommen. Die Elfen verlangen keine Gegenleistung, werden sich aber über jedes Gastgeschenk freuen – schließlich ist ihr Handel völlig zum Erliegen gekommen. Sollte ein Held allerdings ihre Gastfreundschaft übel mißbrauchen, werden die Firnelfen ihn erbarmungslos verfolgen und töten.

Weitere Informationen zu den Firnelfen finden Sie in **Dunkle Städte, lichte Wälder**, S. 33 ff., und eine Beschreibung der Elfen des Bornlandes und ihrer Reaktion auf die borbaradianischen Umtriebe in **Das Land an Born und Walsach**, S. 148.

Der Reichtum des Eisreichs

»Dort oben im Eis, da gibt es doch nichts, was es sich zu holen lohnt! Nicht einmal mehr Gold.«
—in einem Wirtshaus in Festum, neuzeitlich

»Dem Kostbarsten gleich jedoch ist das Lebenselixier der Sumu, so dein Leib Schaden erlitten hat. Es bedarf fürderst magischer Kraft, um es zu binden, und zugleich einer reinen Seele, um es zu schöpfen. Der Alchimist nennt es Theriak, und überall, wo ein Tropfen des grünen Blutes auf Sumu zurückfällt, wächst alsbald eine Blume. Doch wehe dir, wenn du mehr nimmst, als dein Leib verloren, denn dann wird verdorren das Land, auf dem du stehst!«
—aus Druidentum und Hexenkult – Die Macht des eisernen Willens, *Festumer Ausgabe, 2 Hal*

Das Gold der Letta

Wer erinnert sich nicht an die ersten Gerüchte, die von sagenhaften Goldfunden in den Gebieten der Letta und anderer nördlicher Flüsse im Jahr 1018 BF kündeten? Viele Menschen und auch etliche Zwerge machten sich in jenem Jahr auf den Weg in den unwirtlichen Norden, um sich ihren Teil des Goldes zu sichern. Die Bevölkerung von Paavi und Eestiva schwoll innerhalb kürzester Zeit auf das Doppelte an; es schossen Läden, Kneipen, Spiel- und Hurenhäuser aus dem sumpfigen Boden, und wenn die Goldsucher auch im kurzen Sommer draußen auf ihren Goldfeldern in Zelten lebten, zogen sie es im Winter vor, in den Städten zu hausen. Doch die Goldfunde waren auf Borbarads Wunsch und Agrimoths verderbtes Wirken in die Flußniederungen der Lätta gelangt und mitnichten ein natürliches Vorkommen. Die Pläne des Dämonenmeisters in den Eislanden waren weitreichend, und für die Durchführung benötigte er Gefolgsleute, Söldner und Arbeiter. Durch das Wirken des Verderbers der Vier Elemente wurden Hunderte in den Norden gelockt. Auch störte es Borbarad wenig, daß die Anzahl der zuwandernden zwielichtigen Kreaturen die der ehrlichen Seelen weit übertraf.

Nun, da das Gold längst erschöpft ist, und sich so mancher schon damals die Reise nach Hause nicht mehr leisten konnte und nun kaum mehr ein Entkommen über die nagrachverderbten Lande möglich ist (von der zugefrorenen See ganz zu schweigen), bilden diese neuen Siedler auch für Gloranas Pläne einen brauchbaren Nährboden.

Die geringen Vorkommen an Diamanten, größere an Obsidian und beinahe unerschöpfliche an Schwefel in der Nähe der Vulkane der Grimmfrostöde und insbesondere der Eiszinnen nutzt Glorana inzwischen ausschließlich selbst und mit Hilfe jener Betrogenen.

Das Elixier Sumus

Der wahre Reichtum des eisigen Nordens ist hingegen die Essenz, die das Elixier Sumus oder auch Theriak genannt wird. Daß es theoretisch möglich ist, aus Sumu selbst Astral- oder auch Lebenskraft zu ziehen, wird wohl von kaum einem Magiekundigen bestritten; die Druiden kennen rituelle Verfahren, aus Sumu Astralenergie zu gewinnen, mit einer Dolchzauberei gewinnen sie sogar einen Teil der Lebenskraft direkt. Das Wissen, 'Sumus Sikaryan' in reiner Form nutzbar zu machen, ist dagegen seit den Magierkriegen verschollen. Alte Quellen, wie die überlieferte und in *Druidentum und Hexenkult* niedergeschriebene, ließen eine Rekonstruktion der alten Thesis nicht zu.

Daß Borbarad über jenes verborgene und verbotene Wissen verfügte, verwundert nicht. Glorana fand bereits gefördertes Theriak vor, erkannte seinen Wert und folgerte aus dem, was sie gefunden hatte, sehr schnell, wie sie selbst die Gewinnung der Kostbarkeit für ihre eigenen Zwecke vorantreiben konnte.

Die Erdkraft Sumus ist eine sehr flüchtige, schwer zu fassende Essenz, die der Überführung in eine festere Form bedarf, bevor sie der Erde entrissen werden kann. Die dämonische Kälte des durch Nagrach verderbten Eises gefriert den Lebenssaft der Urriesin gleichsam, so daß es als eine halb durchscheinende, smaragdgrün glänzende, gallertige Substanz dem Boden entrissen werden kann. Das im Theriak enthaltene Sikaryan strebt aus diesem unnatürlichen Zustand fort und geht sofort bei Berührung auf Lebewesen und Gegenstände über, die nicht voll ihrer Lebenskraft oder alchimistisch geläutert sind. Somit ist Theriak der stärkste Heiltrank, der auf Dere existiert. Er kann durchaus auch permanente Verluste an Lebensenergie zurückgeben, einen durch einen Blitz gespaltenen Baum 'heilen' oder eine Holzschale Zweige und Wurzeln treiben lassen.

Eine Zurückgewinnung aus den Kreaturen oder Gegenständen ist nicht möglich. Daher benötigt Glorana kräftige, reine Menschen, Elfen oder Zwerge, die an den Förderstellen das gallertige Theriak mit ihren bloßen Händen in geläuterte Gefäße schöpfen, es reinigen und zum Transport abfüllen.

Daß der betriebene Raubbau an Theriak nicht ohne Auswirkungen auf Sumu bleibt, liegt in der Natur der Sache, ebenso, daß ein Druide, Geode, Schamane oder eine Hexe mit ansehen muß, wie so die letzte Lebenskraft der Sumu aus ihrem toten (schlafenden, sterbenden) Leib geraubt wird.

Theriak, Sumus reinstes Elixier – Zahlenwerte

An einem Tag werden an einer Förderstelle etwa 20 Stein Theriak gewonnen – insgesamt sind dies etwa 100 Stein im gesamten Eisreich. Ein Ort wird in etwa drei Monaten ausgebeutet, so daß bereits etliche verlassene 'Fördertürme' existieren und die Alchimisten Gloranas auf ständiger Suche nach lohnenden Plätzen sind – das Sikaryan ist bei weitem nicht gleichmäßig verteilt. Der Gehalt des Bodens hängt von vielen Faktoren ab, die selbst den Experten nicht alle bekannt sind.

10 Unzen bergen 10 Lebenspunkte, von denen 1 Lebenspunkt permanent gewonnen wird. Somit verfügt ein Stein über 40 LP – ein Kilogramm Theriak enthält die Lebensenergie eines erwachsenen Durchschnittsmenschen!

Wunden schließen sich sofort und ohne Narben zu hinterlassen, der Schaden von Vergiftungen und Krankheiten wird ebenso eins zu eins ausgeglichen. Erreicht der vergiftete oder erkrankte Held nach der Einnahme von Theriak vorübergehend eine Lebenspunktzahl, die über seiner permanenten Punktzahl vor der Einnahme liegt, ist das Gift neutralisiert oder die Krankheit überwunden, etwaige Veränderungen von Eigenschaftswerten kehren zumeist auf ihren normalen Wert zurück.

Theriak ist von etwa zehnfacher Schwere wie Wasser (etwa halb so schwer wie Gold), somit faßt ein übliches Schank-Fläschchen (0,2 Liter) aus geläutertem Material 80 LP, von denen 8 permanent sind. Das Fläschchen wiegt dann zuzüglich zu seinem eigenen Materialgewicht 2 Stein (2 Kilogramm). Die Gefäße bestehen aus geläutertem Material – aus alchimistisch reinem Edelmetall wie Gold, Mondsilber oder einem der magischen Metalle oder sind aus reinsten, unversehrten Edelsteinen geschnitten.

Die gallertige Form geht bereits knapp unter dem Gefrierpunkt in einen flüssigen Zustand über, so daß es leicht getrunken oder auf Wunden aufgetragen werden kann. Bei etwa 25 Grad (noch unter *Praiossommer*-Temperaturen) wird es allmählich gasförmig, was den Transport natürlich deutlich erschwert (eine Phiole mit Theriak an einem Band um den Hals auf der Haut zu tragen, ist keine besonders schlaue Idee ...).

Entladenes Theriak verliert seine leuchtende Farbe und verflüchtigt sich bei jeder Temperatur fast augenblicklich. Es bleibt nichts zurück. Nach etwa einem Jahr ist zudem auch in geläuterten Gefäßen aufbewahrtes Theriak entladen.

Betrachtet man das Elixier mit Hilfe eines ANALÜS, werden die dämonischen Fäden sichtbar, die etwas zu um- und zu durchspinnen scheinen. Die Lebensenergie selbst wird durch einen EXPOSAMI sichtbar, wobei dann natürlich die astralen Energiezeichnungen nicht zu erkennen sind. Theriak ist pures Leben, ohne selbst zu leben.

Theriak und sein Nutzen in den Schwarzen Landen

—Glorana benötigt Theriak, um ihre Sklaven, Arbeiter und Verbündeten unter solch lebensfeindlichen Bedingungen bei körperlicher Einsatzfähigkeit zu halten.

—Theriak erleichtert ihr die Rückverwandlung der eingefrorenen Wesen, so daß sie sich diese Art der 'Vorratshaltung' an Arbeitern überhaupt erlauben kann.

—Da sich, gerade in der borbaradianischen Magie, Lebensenergie in Astralenergie verwandeln läßt, ist das Theriak ihr ein ständig verfügbarer Energiespeicher geworden.

—Theriak ist Gloranas wichtigstes Handelsgut; ihr Hauptabnehmer ist der untote Drache Rhazzazor in Warunk. Er hält auf diese Art den 'Blutzoll' in seinen Landen in handhabbaren Grenzen, ohne eine Einbuße seiner Kräfte hinnehmen zu müssen. Glorana läßt sich Theriak zweifach mit Gold aufwiegen (1 LP zu 2 D) und tauscht Arbeitskräfte, Lebensmittel und Luxusgüter für die Essenz ein.

—Die Dämonenwölfin Kyrjaka benötigt die Essenz Sumus, um mittels dieser Macht ihre derische Existenz verlängern zu können — eine Tatsache, die zu den erbitterten Kämpfen um die Förderungsstätten und Transporte führt.

Nadeln in Sumus Leib

»Tag und Nacht kreisen sie. Unaufhörlich. Und sie singen. Sie singen ein unaufhörliches Lied von Leben und Tod.«

—Oiodin Schattentanz, berichtet von Ifirniane Raskirsdottir, Ifirn-Geweihte aus Olport, neuzeitlich

Schon von weitem sind die Stellen zu erkennen, an denen Theriak gefördert wird. Dort stehen gigantische Eisnadeln, die sich drehend in den Leib Sumus bohren. Ihre oberen Kanten, vielfach gebrochen und das Licht in gleißenden Farben auf die tote, weiße Ödnis werfend, verursachen selbst bei Windstille ein hörbares, in der Tonhöhe schwankendes Pfeifen. Da zumeist mehrere rotierende Nadeln nebeneinander stehen, selbst wenn die meisten davon längst kein Theriak mehr fördern, ergibt dies einen seltsam eintönige, auf und ab pfeifende Melodie. Geht Wind, werden die Klänge schrill und unangenehm. Bei

Sturm hört man sie gleichsam schreien, als klage und wimmere hier Sumu selbst vor Schmerz. Für eine fühlende Seele ist diese Musik schwer zu ertragen.

Meisterinformationen:

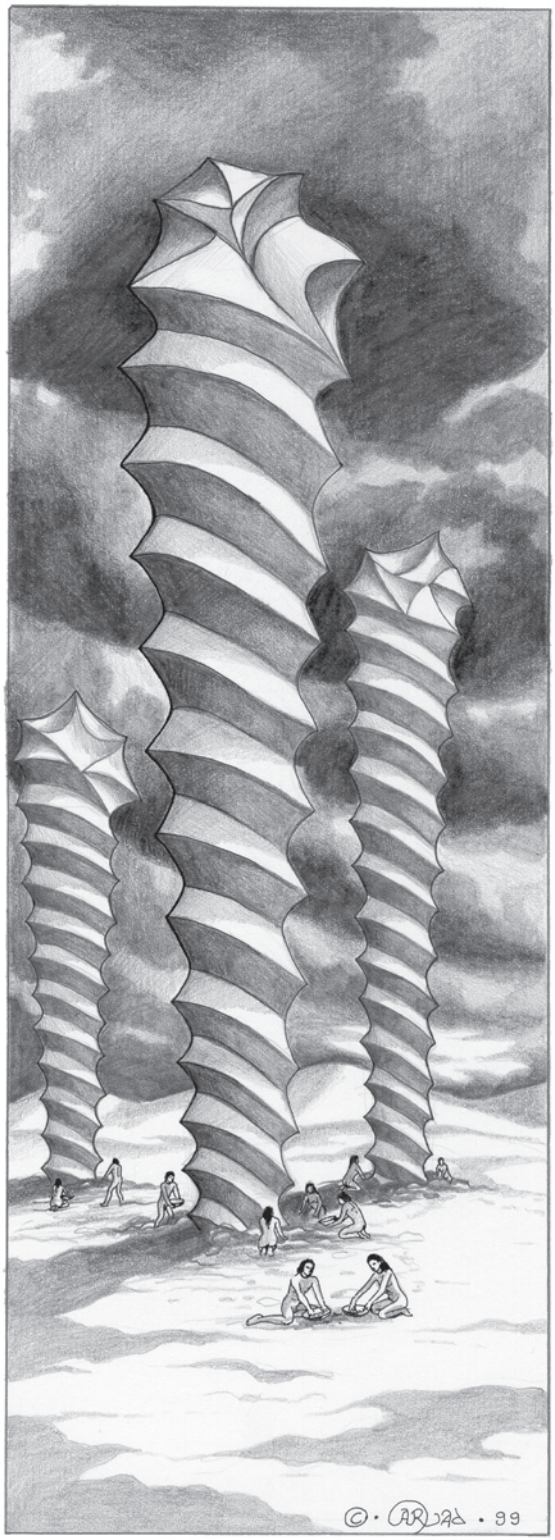
Hat eine 'Expertengruppe' (meist der bergbaukundige Zwergeningenieur Robax Sohn des Rogan mit einem Firnelfen als Führer und einem Magier, kundig in einem speziell für diesen Zweck modifizierten EXPOSAMI) eine sich lohnend erscheinende – verletzliche – Stelle gefunden, errichtet ein niederer Diener Nagrachs, ein *Kharz'oreel*, während einer Nacht eine der an die 50 Schritt hohen und an der höchsten und breitesten Stelle etwa 6 Schritt durchmessenden Eisnadeln.

Die Nadeln bestehen aus dämonisch pervertiertem, verfestigtem Eis, dessen Oberfläche im unteren Drittel aus umlaufenden, scharfen Kanten besteht. Die Nadeln werden von einem zweigehörnten Dämonen, einem *Yash'oreel*, besessen, der sie in rotierende Bewegung versetzt. Innerhalb von zwei Wochen gräbt sich die Nadel so tief ein, daß an ihrem Fuß mit Eis und Erdreich durchsetztes Theriak hervorzuquillen beginnt oder sich der Ort als Fehlschlag erweist. Innerhalb von drei Monaten entzieht die Dämonennadel der Erde im Umkreis von 50 Schritt jegliches Leben.

Danach fördert sie nur noch tote Schlakke. Dennoch gräbt sich die Nadel weiter immer tiefer in den harten Boden, bis sie endlich, kaum noch aus dem Boden hervorschauend, nach einem weiteren halben Jahr an den Scherkräften unter dem grausamen Gebrüll des Dämons zersplittert. Der Dämon verschwindet aus der dritten Sphäre; zurück bleibt nur ein totes Areal, das mit messerscharfen, langgestreckten Eissplittern übersät ist. Augenzeugen oder gar Auslöser eines solchen Ereignisses werden große Schwierigkeiten bekommen, den Splitterhagel beim Ende einer Eisnadel zu überleben.

Die *Yash'oreel*-Eisnadel

Sollten die Helden einer Nadel den Kampf ansagen, legen sie sich dabei mit dem Dämonen an, der in ihr gebunden ist. Er wird Teile aus ihr selbst sprengen und als scharfe Splitter gleich einer Handvoll nadelscharfer Wurfspieße gegen die Helden schleudern. Seine Reichweite liegt bei maximal 20 Schritt.



Besiegen die Helden den Dämon, ganz gleich, ob sie ihn töten oder austreiben, zersplittert bei seinem Ausfahren die gesamte Nadel, was für die Helden ohne weiteres gefährlicher als der bisherige Kampf sein kann: **im Umkreis von 5 Schritt: 5W20+20 TP / 10 Schritt: 2W20+10 TP / 20 Schritt: 1W20+5 TP / 50 Schritt: 1W6+5 TP**

Dort, wo sich die Nadeln in Eis und gefrorenem Boden bohren, quillt unaufhörlich eine Mischung aus grünem Theriak, grauem Eis und schwarzer Erde hervor. Nackte, zitternde Gestalten, zumeist Jugendliche und junge Erwachsene in der Blüte ihrer Kraft, schöpfen mit bloßen Händen die Mischung in goldene Schalen. Die scharfen Kanten der drehenden Nadel und die gefrorene Erde zerreißen ihnen dabei immer und immer wieder die Hände, doch das Theriak heilt sie augenblicklich.

Die Schalen werden von den jüngsten der Sklaven ein Stück weit fort gebracht, wo sie im gleißenden Licht des Tages oder im Schein von kalten Laternen und auf dem eisigen Boden sitzend Steine und Eisbröckchen heraussammeln.

Das so grob gesäuberte Gemisch wird in behutsam erwärmte Schalen gegeben, so daß das Theriak sich gerade verflüssigt. Noch flüssig wird es in kostbar glänzende Fläschchen und Tiegel abgefüllt, die von einem in dicke Felle gehüllten Alchimisten sorgsam gewogen und versiegelt werden. Jedes Gefäß wird mit seinem Inhalt in einem Buch vermerkt, bevor sie in mit Fellen ausgepolsterten Transportkisten verpackt werden.

Meisterinformationen:

An jeder Theriak fördernden Nadel arbeiten 2 mal 7 schöpfende, 2 mal 7 sortierende und 2 mal 7 schmelzende und abfüllende Sklaven in zwei Schichten, sowie zwei in der Alchimie etwas geschulte Schreiber und mindestens ein Dutzend menschliche oder dämonische Aufseher.

Die Sklaven sind völlig gefühlskalt. Sie gehen ihrer Arbeit ohne jede Regung nach, spüren bewußt weder den Schmerz einer Verletzung noch die Kälte der dämonischen Eiswüste. Sie schlafen in einer künstlichen Eishöhle nicht weit der Förderstätte auf einfachen Decken und erhalten morgens und abends bei Schichtwechsel je eine Mahlzeit. Sie haben keine eigenen Wünsche mehr, keine eigenen Gedanken und keine Erinnerung. Sie tun das, was die Schreiber oder Aufseher ihnen befehlen – auch einen aussichtslosen Kampf werden sie nicht verweigern.

Die einzige Möglichkeit der Helden, solch einen bedauernswerten Sklaven zu sich selbst zu holen, ist ein BEHERRSCHUNGEN BRECHEN – als Stufe des Beherrschers gilt die Stufe Gloranas – oder ein Wunder der Götter.
Die Sklaven werden fortwährend von ihren Verletzungen und Erfrierungen durch die Berührung mit dem Theriak geheilt – ein Effekt, der fast die Hälfte der Ausbeute auffrißt. Aber die Berührung mit schützender Kleidung hätte einen weitaus höheren Verlust an der leicht übertretenden Substanz zur Folge ...
Erst wenn sich das Vorkommen allmählich erschöpft, erleiden die Sklaven Schäden, die dann permanent werden, wenn gar kein Lebenssaft Sumus mehr zu finden ist und die Nadeln beginnen, die Lebenskraft der Sklaven in die Erde zu saugen und als minderwertiges Theriak zu fördern (nur ein Zehntel der eigentlichen Wirkung, keine permanenten LP). Allerdings werden die Sklaven zumeist da schon zu einer anderen Nadel gebracht, was einen Weg von zweihundert Schritt oder aber auch zweihundert Meilen und den Tod der meisten Sklaven bedeuten kann. Viele Sklaven sterben auf dem Weg in das Eisreich oder innerhalb der Eiswüsten, seltener sind (in abnehmender Häufigkeit) der Tod durch dämonische Kreaturen, wilde Tiere und Pardonas Ungeheuer.
Zu jeder Förderstätte gehört ein Gebäude aus Eis und Schnee, das mit Hilfe von Dämonen errichtet und bei Bedarf verschoben wird. Darin befinden sich je ein individuell hergerichtetes Zimmer pro Schreiber, ein Raum für leere und eines für gefüllte Theriakbehältnisse, die Vorräte an Nahrungsmitteln, Brennmaterialien und die Kleidung der Sklaven für ihre Überlandwanderungen.
Bei wirklich einsam gelegenen Fundstätten ist ein oberes Stockwerk aufgesetzt, in dem ein Dämonologe wohnt, der die Oberaufsicht führt und Glorana persönlich verantwortlich ist. (Diese Aufgabe ist wenig beliebt und wird als Strafversetzung verstanden.)
Zugänglichere Nadeln werden etwa einmal in der Woche von einem Magier aufgesucht, der nach dem Rechten sieht und mittels eines Eisseglers und einer Handvoll Söldner das geförderte Theriak zu Glorana bringt.
An einem Ort lassen sich kaum mehr als ein Dutzend Nadeln zu lohnendem Abbau errichten, meist sind es nur drei. Durch die schnelle Erschöpfung der Fundstätten wechseln die Orte, an denen gearbeitet wird, zumeist schneller, als die Gerüchte über eine Yash'oreel-Eisnadel die Helden erreichen können. Allerdings haben sie alle gemeinsam, daß sie auf dem Festland liegen, das von Eis und Schnee bedeckte Land unter Nagrachs Einfluß steht und die Erde in den Jahren vor der dämonischen Vereinnahmung während der Sommermonate Wachstum hervorbrachte. Vom Meer und tätigen Vulkanen sind alle Nadeln mindestens sechs Meilen entfernt. Jeder zweite als lohnend eingeschätzte Ort erweist sich als ein Fehlschlag, so daß Helden durchaus häufiger auf einzelne, nur Erde und Eis fördernde Nadeln stoßen können.

Die Wunden Sumus

»Es ist, als sängen die Vögel ein wenig trauriger, als wäre das Grün der Bäume ein wenig matter, als schmecke das Wasser der Quellen weniger erquickend. Und wenn ich hinzuschauen versuche, sehe ich doch alles unverändert. Es ist nicht greifbar, aber jemand nimmt dem Wald seine Unbeschwertheit.«
—Bisminka von Jassula, Norburg, zu Madame Tamerlein, neuzeitlich

Dort, wo mit dämonischen Mitteln Sumu ihr Sikaryan entrissen und zudem rücksichtsloser Raubbau betrieben wird, entsteht unaufhaltsam eine 'gorisch' anmutende Grimmfrostöde. Dort wird für sehr lange Zeit nichts mehr wachsen. Sumus Fleisch ist an jenen Stellen totwund. Doch Sumu ist mehr als diese winzigen Flecken krankes Gebiet. Die Lebenskraft fließt auf verschlungenen Wegen, zumeist Adern der am und im Boden befindlichen Elemente folgend, den von Sikaryan entleerten Gebieten zu. Dieser Ausgleich mit Sikaryan wird mehrere Jahrzehnte dauern. Eine ausgebeutete Fundstelle könnte in etwa hundert Jahren wieder gewinnbringend erschlossen werden. Diese Zeit vervielfacht sich mit der Anzahl der an einem Ort grabenden Yash'oreel-Eisnadeln.
Das Sterben Sumus ist zudem für jeden der Erdriesin verbundenen Zauberkundigen (besonders Druiden, Hexen und Elfen) im Umkreis von 50 Schritt um eine Yash'oreel-Eisnadel deutlich wahrzunehmen, im Umkreis von einer Meile erkennbar und innerhalb von sechs Meilen zu ahnen. Aber auch andere Helden werden in diesem Radius deutlich schlechter regenerieren (Regeneration durch 2, abgerundet) und von entmutigenden Alpträumen geplagt werden. Mit zunehmender Nähe zu einer Nadel wird den empathischen Helden eine tiefe Traurigkeit befallen, die bei besonders intuitiv veranlagten Magiekundigen zu dem zwingenden Eindruck führen kann, daß alles Streben und alles Leben vergeblich ist. Eventuell müssen die Gefährten ihn davon abhalten, sich unter die Nadel zu setzen und dort auf den Tod zu warten, der durch eine immer noch rotierende Nadel auch ohne die eisige Kälte innerhalb von wenigen Tagen eintreten würde.
Die von anderen Orten fortfließende Lebenskraft Sumus wird von Wesen, die der Natur besonders verbunden sind, wahrgenommen. Die Kraft kommt aus dem Bornland, der Grünen Ebene und den Nebelzinnen sowie aus dem Yeti-Land. Keiner der dort Lebenden kann sich dies erklären, auch wenn der ein oder andere gut informierte sicher die Erben Borbarads dafür verantwortlich machen wird. Besonders deutlich wird das Schwinden des Lebens Sumus an Orten, die ihr vorher gleichsam geweiht schienen: an einem im Wald verborgenen Versammlungsort der Töchter Satuarias im Bornischen, einer Heilige Quelle der Nivesen, in einem geschützten Tal der Firnelfen in den Nebelzinnen, einem Druidenkreis am Oblomon und an einem Heiligen Teich einer Goblinsippe in der Grünen Ebene. Da diese Orte zumeist auch in jenen Gegenden liegen, aus denen die Wilde Jagd Nagrachs regelmäßig 'frisches Blut' entführt, liegt für die Hüter des jeweiligen Heiligtums der Gedanke sehr nahe, daß das Eisreich Glorania seine Nachbarn unbarmherzig ausblutet, um die geschwächten Völker schließlich zu überrennen und zu versklaven. Daher wird es von diesen Randgebieten ausgehend immer wieder aufrechte Kämpfer dieser Völker oder auch Heldengruppen geben, die aus eigenem Antrieb oder im Auftrag in die nagrachverderbten Eiswüsten ziehen, um die Vorgänge dort zu erkunden, eine relativ nahe errichtete Yash'oreel-Eisnadel zu vernichten, ein als Vorposten Gloranas vorgerücktes Eisgebäude zu zerstören oder auch, um Vermißte zu suchen.

Theriak – die Rettung in der Not

Für die Helden ist die Eiswüste Gloranias eine der erbarmungslosesten und tödlichsten Gegenden der Schwarzen Lande. Schon vor der Pervertierung weiter Gebiete und dem Auftauchen von Dämonen und Borbaradianern waren die Grimmfrostöde und das Packeis der Brecheis-Bucht lebensgefährlich, nun kommt jede Expedition dorthin einem Ausflug in die Niederhöllen gleich. Die Kräfte der Helden werden schon allein durch Kälte, Schneesturm und Eisbruch gefährlich schwinden und die Vorräte an Lebens- und Heilmitteln kaum für einen Vorstoß bis in das Herz Gloranias hinreichen. Somit kann eine kleine Phiole Theriak über Erfolg oder Mißerfolg einer Expedition entscheiden. Wollen die Helden gar Sklaven oder Entführte befreien und mit sich nehmen, ist das Elixier Sumus noch unverzichtbarer.

Und dennoch sollten Sie den Helden bewußt machen, welchen Frevel an Sumu sie da für sich selbst zu nutzen gezwungen sind. Sumus Sikaryan wird durch die Pervertierung des Elementes Eis in greifbare Form gezwungen (das Theriak), wird durch dämonisches Wirken der Erde entrissen und mit dem Leben und dem Seelenheil Unschuldiger bezahlt. Theriak selbst existiert nur durch dämonische Magie. Und es ist im Norden in jedem Reisegepäck eines Borbaradianers zu finden, so daß die gigantische Ausbeutung Sumus offensichtlich sein sollte. Einige Skrupel sollten die Helden durchaus haben, wenn sie Theriak zu sich nehmen. Und sie sollten sich hüten, es zu vergeuden! Weder die Gewinnung noch der Nutzen des Theriaks ist göttergefällig. Allerdings ist ein Erfolg gegen die Erben Borbarads, der eben nur mit der Hilfe der Essenz Sumus erzielt werden konnte, in den Augen der Götter ein mildernder Umstand – in Phexens Augen mehr, in Praios' weniger.

Der Besuch eines Tempels mit einem ansehnlichen Dankesopfer sollte für einen Zwölfgöttergläubigen nach einer erfolgreichen Rückkehr aus den verfluchten Eiswüsten eigentlich selbstverständlich sein.

Horten die Helden hingegen Theriak ohne Not, ist ihnen der Zorn der Götter gewiß – und wenn ein solches Verhalten ruchbar wird, werden sie alle Hexen und Druiden sowie fast alle Elfen zum erbitterten und tödlichen Feind haben.

Szenariovorschläge

An erlebbaren Abenteuern in den dämonischen Eiswüsten gibt es sicher keinen Mangel, nur: Wie bringt man eine Heldengruppe dazu, sich in jene lebensgefährlichen Gefilde zu begeben? Zufällig werden sie sich kaum nördlich des Bornlandes aufhalten ...

—Nagrachs Wilde Jagd ist der einfachste Weg: Jemand, der den Helden nahesteht oder aus einem anderen Grunde wichtig ist, wird von der Wilden Jagd verschleppt. Um die Helden nicht das gesamte Eisreich durchkämmen zu lassen, empfiehlt es sich, die Wahrscheinlichkeit des späteren Aufenthaltsortes näher einzugrenzen – entweder gibt es Gerüchte über den Weg der Entführer und ihr Ziel oder eine Besonderheit des Entführten, die nahelegt, wohin man ihn bringen wird: ein früherer Gegenspieler oder auch Liebhaber Gloranas wird sicher zuerst an ihren Hof gebracht, eine ganze Gruppe von kräftigen Thorwalern zu einer Yash'oreel-Eisnadel, ein Gelehrter an einen Ort, wo man seine Fähigkeiten braucht.

—Das Theriak wird auf unterschiedlichen Wegen zu Rhazzazor gebracht. Die Helden erhalten hier von einer offiziellen Stelle des Mittelreiches oder des Bornlandes die Aufgabe herauszufinden, was hier zwischen den beiden borbaradianischen Reichen mit solcher Regelmäßigkeit ausgetauscht wird, wer Absender und wer Empfänger ist. Wo und wie die Helden den Transport untersuchen können, sei Ihnen überlassen, aber aufgrund der relativen Einsamkeit bieten sich hier die Randgebiete der Eiswüste an.

—Die Verletzung Sumus bietet sich für eine Heldengruppe an, die mit den Sumu nahestehenden Völkern oder Glaubensgemeinschaften bekannt oder gar befreundet sind. Wenn eine Heilige Quelle allmählich ihre Kraft verliert und die Hüter jener Quelle von einer in den Leib Sumus gestoßenen Eisnadel träumen, liegt der Schluß nahe, daß dieses 'Ding' Ursache des Übels ist und zerstört werden muß.

—Der Kampf der Kalten Herrinnen oder Iloinens 'Guerillakrieg' mag die Helden (willentlich oder unwillentlich) auf der einen oder anderen Seite in das Ringen um die Macht in Glorania einbinden, wenn sie sich bereits in der Nähe oder am Rande des Eisreiches aufhalten, denn alle Seiten verfügen über Späher und Agenten.

–Die Magierakademien des Nordens (speziell Festum und Norburg) sind natürlich stets an Faktenwissen über den Gegner im Eisreich interessiert ... und in der Lage, blinkende Batzen in größerer Menge aufzubringen.

—Durch die Gezeichneten weiß man, daß Pardona ihre Finger bei der Fleischwerdung Borbarads im Spiel hatte. Man vermutet auch, daß sie ihre Finger erneut nach dem Norden des Kontinents ausstreckt, aber was sie genau im Schilde führt, weiß niemand. Aber vielleicht liegen die Hinweise nur gut genug verborgen im Eisreich?

—Es ist gut möglich, daß Firnelfen-Sippen, die sich ins Bornland oder in die Gegend von Riva zurückgezogen haben, ihren Verwandten in der nördlichsten Grimmfrostöde eine Nachricht zukommen lassen wollen (und die Wege elfischer Fernkommunikation durch den dämonischen Einfluß gestört sind) oder daß sie vermittels ihres *salasandra* ein Artefakt erschaffen haben, das ihren Verwandten den Kampf gegen die Dämonen des Eises erleichtern soll. Allein, Nachricht oder Artefakt müssen von entschlossenen Elfenfreunden oder Elfen anderer Völker in den Norden gebracht werden, denn die ausgewanderte Sippe ist nicht kampfkräftig genug oder hat mit dem Absenden der Nachricht oder dem Erschaffen des Artefakts ihr Lebensziel erreicht.

—Firnelfen neigen nicht dazu, Menschen um Hilfe zu bitten. Aber da ist der firnelfische Halbwüchsige, der sich, befreit aus der Hand von Borbaradianern, stillschweigend davon macht, um alleine nach Hause zurückzukehren. Der Held, der den stillen, scheinbar so hochmütigen Knaben alleine ziehen läßt, sollte noch einmal die grundlegenden Ziele echten Heldentums durchdenken ...

Glorania: Mächte und Monster

Machtgestalten

Glorana die Schöne

'Königin' Glorana ist die neue starke Frau im Norden Aventuriens – als Dämonologin scharte sie zunächst auf dem Rorwhed, dann in Tobrien die Hexen um sich, die ebenso wie sie die dunkle Seite Satuarias verkörpern. Mit Borbarads Erstarken und der Nagrachpräsenz im Norden ergriff sie die Gelegenheit, nach mehr Macht zu greifen, und sammelte ihre Kräfte und Gefolgsleute, um die Herrschaft zu festigen. Der Dämonenmeister selbst profitierte von der schönen und mächtigen Frau als sein langer Arm im Norden, während die Hexe sich vor seinen Forderungen und Intrigen sicher wähnte.

Nirgendwo sonst lassen sich die Diener Nagrachs so außerordentlich einfach rufen und binden, nirgendwo sonst ist seine Macht so greifbar nahe. Schließlich träumte Glorana sogar davon, die große, mysterienumwobene Dunkelelfe Pardona auszustechen und zu vernichten, die hier oben im ewigen Eis herrschen soll ... Und dann gibt es ja immer noch den Mythos des Schwarzen Auges Pyrdacors, das einst im Eis verschollen ist.

Mittel und Zeichen ihrer Herrschaft als Borbarads Statthalterin über das eisige Element erhielt sie bereits: *Hyrr-Kanhay*, das Schwarze Schwert Nagrachs, das in Händen eines Paktierers Entsetzliches anrichten kann, immer jedoch eine niederhöllische Kälte verbreitet. Glorana überläßt das Schwert meist ihrem jeweiligen Geliebten und Beschützer, benutzt es jedoch für Anrufungen Nagrachs und seiner Kreaturen. Alles das mit Nagrachs Hilfe, natürlich: Für den Pakt, den sie eingegangen ist, hat sie ihre Seele teuer verkauft ... Wer braucht schon eine Seele, wenn er ewig leben und herrschen kann? Und mit Hilfe des Erzdämons gelingt es ja vielleicht auch letztendlich, sich von dem Dämonenmeister loszusagen und ihn vielleicht sogar zu vernichten, um seine Stelle einzunehmen ...

Gloranas Pläne kennen, ebenso wie ihre Skrupellosigkeit, keine Grenzen, sie ist bestrebt, die Bewohner der von ihr kontrollierten Landstriche gezielt in Angst und Schrecken zu versetzen, um sie zu unterwerfen, nicht jedoch zu verjagen. Ein Reich ohne Untertanen ist schließlich kein rechtes Reich, und das Eis wird den Bauern und Jägern schon genug zusetzen ...

Als direkte Gegnerin wird Glorana allerdings kaum zum Einsatz kommen, es sei denn, sie wollen die Helden so richtig frustrieren, schließlich ist sie eine der machtvollsten Hexen Aventuriens. In den Bereichen der Dämonologie und der Beherrschung ist sie außerordentlich versiert, zudem beherrscht sie den ein oder anderen eigentlich verschollen geglaubten Spruch.

Das Dämonenmal der Paktiererin sind langsam aber sicher zu Eiskristall verhärtende Finger- und Fußnägel, die im waffenlosen Kampf oder bei der Folterung Gefangener außerordentlich schmerzhafte Waffen abgeben. Eins der Geschenke Nagrachs war, daß er ihre Schönheit und ihr Äußeres so 'eingefroren' hat, daß die Hexe de facto alterslos ist.

Glorana

MU 18	**KL** 15	**IN** 14	**CH** 17	**FF** 13	**GE** 12	**KK** 11
AG 1	**HA** 0	**RA** 2	**TA** 1	**NG** 4	**GG** 8	**JZ** 7
ST 19	**MR** 20	**LE** 53	**AE** 93	**AT/PA** 15/15 (Kampfstab)		

Geb.: 3. NT 969/970 BF **Größe:** 86F.

Haarfarbe: rot **Augenfarbe:** giftgrün

Herausragende Talente: Fliegen 15, Menschenkenntnis 13, Betören 12, Lügen 12, Pflanzenkunde 12, Tierkunde 10, Alchimie 12, Magiekunde 14, Sternenkunde 12, Heilkunde Gift 13, Malen/Zeichnen 12, Prophezeien 9

Herausragende Zauberfertigkeiten: Große Gier 18, Krabbelnder Schrecken 15, Pandämonium 15, Zauberzwang 14, Levthans Feuer 13 (sie kennt auch eine permanent wirkende Variante), alle anderen Hexensprüche 10 – 12, Furor Blut 11, Heptagon 9, Imago Transmutabile 9, Tlalucs Odem 8, Last des Alters 8, Höllenpein 7, Herzschlag Ruhe 5, Schwarz und Rot 5, weitere Sprüche nach Maßgabe des Meisters ...

Flüche: Viehverstümmelung, Kornfäule, Hexenschuß, Mit Blindheit schlagen, Todesfluch, Pech an den Hals, Angst vor Feuer

Als *Belshirash-Paktiererin* stehen ihr zudem noch einige weitere Möglichkeiten offen. Die oben genannten Werte beinhalten bereits einige dieser Modifikationen.

Halman von Gareth

Als Beschützer dient Glorana derzeit der junge und außerordentlich ansehnlich gebaute Halman von Gareth, nach eigenen Angaben Sprößling eines Bastardsohns von Kaiser Bardo. Mittlerweile hat er seinen Namensanspruch durch die Heirat mit seiner Urgroßcousine Geldana II., der Tochter Herzog Dermots und Erbin seines Thrones, tatsächlich besiegelt.

Halmans Können im Umgang mit Waffen war schon immer größer als sein verantwortungsbewußter Umgang mit diesen Fähigkeiten, so daß er Glorana als gefundenes Fressen diente. Sie verführte ihn und trieb ihn immer weiter in die Abhängigkeit zu ihr, bis er schließlich in einen Nagrach-Pakt einwilligte, der es ihm ermöglicht, das Dämonenschwert Hyrr-Kanhay mit größter Effizienz zu führen.

Sein Dämonenmal sind die langsam zu Eiskristallen erstarrenden Iriskreise, die ihn jedoch nicht beim Sehen behindern. Das weizenblonde Haar und der ausgesprochen muskulöse Körperbau tragen zu seinem natürlichen guten Aussehen bei, und wenn sein Gesicht Glorana nicht mehr gefällt, sieht sich Halman schon mal einer Imago-Operation unterzogen.

Halman ist zudem Gloranas Heerführer: Er führt mit kalter Gelassenheit die von ihr angeordneten Maßnahmen aus, bevorzugt jedoch Grausamkeit vor Gnade. (Er war es, der als Exempel das Dorf niederbrannte, in dem Kynnttä – siehe **Das Ifirnsrudel** – fast gestorben wäre.) Meist befindet er sich in der Gesellschaft mehrerer Karmanthi.

Was er nicht weiß (und ihn wohl inzwischen kaum noch stören wird), ist die Tatsache, daß ihn das dämonische Schwert Hyrr-Kanhay langsam von innen aushöhlt, auch wenn dies ein außerordentlich schleichender Prozeß ist (siehe auch **Pforte des Grauens**).
Als Nachfolger eines ansehnlichen (und noch muskulöseren), aber leider glücklosen Eisbarbaren namens Tarrk, der als Wolfsfutter endete, ist Halman nicht der erste in der Gunst Gloranas. Und wenn die Minneversuche eines der Söldner oder Entführungsopfer fruchten, wird demnächst vielleicht ein ehemaliger Abenteurer aus dem Süden seinen Platz einnehmen – ein Umstand, den Halman allerdings bis jetzt mit Bauernschläue und durch glückliche Zufälle abzuwenden verstand.

Halman von Gareth
MU 15 **KL** 10 **IN** 11 **CH** 14 **FF** 12 **GE** 14 **KK** 17
AG 4 **HA** 5 **RA** 3 **TA** 3 **NG** 4 **GG** 5 **JZ** 4
ST 10 **MR** 18 **LE** 67 **AE** – **AT/PA** 17/17 (Hyrr-Kanhay)
Geb.: 992 BF **Größe:** 96F.
Haarfarbe: weizenblond **Augenfarbe:** eisgrau
Herausragende Talente (die meisten davon Nebeneffekte des Nagrach-Paktes):
Schußwaffen 16, Selbstbeherrschung 15, Fährtensuchen 12, Fallenstellen 13, Wettervorhersage 12, Wildnisleben 14, Gefahreninstinkt 15 (eher Verfolgungswahn), Sinnenschärfe 13
Ansonsten stehen ihm als Nagrach-Paktierer des zweiten Kreises noch einige Effekte zu, die vornehmlich mit Eis zu tun haben.

Hyrr-Kanhay, das Nagrachschwert
Nur von einem Paktierer Nagrachs ohne Gefahr für Leib und Leben zu führen, bewirkt das Dämonenschwert in kundiger Hand jedoch Fürchterliches (TP 2W+8, TP+ KK-14, WV 8/8, BF unzerbrechlich, Gewicht 110; doppelter Schaden gegen alle Tiere aus Tundren und Schneeöden und jene Kreaturen, die entweder als Wild oder Jäger in den Kreislauf der heiligen Jagd Firuns eingebunden sind, selbstverständlich auch gegen Firun- und Ifirn-Geweihte).
Hyrr-Kanhay dient zudem als Beschwörungsfokus für Diener Nagrachs (Beschwörung –3, Beherrschung –3), zieht dabei seine Kräfte jedoch aus dem Träger, der bei jedem Einsatz W6 Schadenspunkte erleidet. Kennt man den Wahren Namen des Schwertes (wie Glorana und Halman), kann man versuchen, sich dessen Kräfte untertan zu machen. Dazu ist eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +30 nötig, um den unsäglichen Schmerzen zu widerstehen, mit denen sich das Schwert gegen unrechtmäßige Besitzer wehrt (und unrechtmäßig sind in diesem Sinne jene, die das Schwert nicht von Glorana erhalten haben oder es ohne ihre Zustimmung tragen), die dabei 3W6 SP erleiden. Diese Probe kann und darf nur einmal abgelegt werden, danach besitzt das Schwert eine LO von 10, die bei jedem Einsatz um einen Punkt sinkt. Um die LO wieder um 1 Punkt zu heben, ist eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +20 nötig, (die einmal pro Monat abgelegt werden kann).
Jeder Einsatz der Waffe von seiten eines Unbefugten kostet den Träger W6+2 Lebenspunkte und 1 Punkt Sikaryan. (Letzteres muß der vorwitzige Träger allerdings nicht unbedingt wissen.) Auch versehentliches Berühren des Griffs verursacht 3W SP (durch die eisige Kälte, die das Schwert ausstrahlt).
Es ist unnötig zu sagen, daß das Schwert nicht für Spielerhände geeignet ist. Es ist an Glorana gebunden, die es üblicherweise ihrem jeweiligen (muskelbepackten) Favoriten überläßt, und wie ein Segen (oder ein Fluch?) kehrt es am Ende immer wieder zu ihr zurück.
Zu möglichen Ergebnissen einer magischen Analyse des Artefaktes ziehen Sie bitte das Abenteuer **Pforte des Grauens** heran, wo auf S. 63f. vergleichbare Details zu *Yamesh-Aqam*, dem Schwesterschwert Hyrr-Kanhays aufgelistet sind. Mehr zur Loyalität (LO) eines Artefaktes finden Sie auf Seite 194 der **Mysteria Arkana**.

Kyrjaka, Madayraëel genannt, der Fluch der Wölfe, Verderberin des Volkes Firuns

Gloranas Gegenspielerin Kyrjaka ist eine waschechte Dämonin, die in ihrer wahren Gestalt fünf Hörner trüge. Es steht zu vermuten, daß sie einstmals unter Nagrachs Herrschaft stand, denn ihre Macht umfaßt die Pervertierung des Elementes Eis auf ganz ähnliche Weise, wie es den hohen Dienern dieses Erzdämons möglich ist. Zudem zeigt ihre bevorzugte Wahl der Gestalt – der einer prachtvollen Silberwölfin –, daß sie dem Widersacher Firuns verwandt ist.
Tatsächlich ist diese 'Tochter Nagrachs' genannte Dämonin allerdings eine unabhängige Dämonin, die ihrem 'väterlichen' Erzdämon schon bisweilen seine Diener abspenstig macht, und in ihrer Verwandtschaft zu den Wölfen erinnert sie an eine ebenso unabhängige Dämonin: Aphasmayra, die Herrin der Katzen.
Von Kyrjaka (ihr Zhayad-Name lautet *Madayraëel*) weiß man, daß sie, einmal in der Dritten Sphäre manifestiert, dort auch über lange Zeit verweilen kann, selbst wenn der Aufenthalt sie Kraft kostet, die sie aus Heiligtümern Sumus zurückzugewinnen versucht. Das Theriak des Nordens also ist der Grund, warum sie nach ihrer Niederlage im Rorwhed (siehe das Abenteuer **Das Levthansband**) ins Königreich Glorania floh, wo Glorana bereits mit der Theriakförderung begonnen hatte. Ein haßerfüllter Kampf um Macht und Besitz entbrannte zwischen den beiden Gegnerinnen, die von ähnlicher Kraftfülle und Verschlagenheit sind.
Die Fähigkeiten Kyrjakas entsprechen denen einer mehrgehörnten Dienerin Nagrachs, auch wenn sie den Kreaturen des eisigen Jägers üblicherweise nicht freundlich gegenübertritt, wie dies auch umgekehrt der Fall ist. Doch in der Not und gegen zwölfgöttliche Feinde halten selbst feindliche Dämonen bisweilen zusammen ...
Ihre eigenen Diener, Wolfsmenschen und Menschwölfe, erzeugt Kyrjaka aus normalen Menschen (gerne Nivesen) und Wölfen.
Der 'Allerweltsname' dieser Dämonin ist naturgemäß der nivesischen Sprache entlehnt, da sie mit kaum einem anderen Volk Kontakt hatte – sie scheint die unter Firuns Herrschaft stehenden Lande zu bevorzugen.

Kyrjaka
MU 35 **LE** 150 **AT** 15 **PA** 13 **RS*** 3/1 **TP*** 3W+3/1W+2
GS 15/10 **AU** unendlich **MR** 25
*) Die Werte vor dem Strich gelten für die Silberwolfsgestalt, die dahinter für die Menschengestalt.

Kyrjaka versteht sich auf allerlei Magie; orientieren Sie sich am besten an (finsteren) Hexen- und Druidensprüchen und Flüchen, und bedenken Sie dabei die Eiskomponente.

Wahrer Name: unbekannt
Dienste: Kyrjaka ist eine Meisterin des *Suchens und Vernichtens*, erlegt ihre Opfer jedoch nicht schnell und effektiv, sondern erst nach grausamer Hatz. Einmal beschworen, vermag sie jedoch häufig, den Bann des Beschwörers zu brechen und in der Dritten Sphäre ihre eigenen Ziele zu verfolgen. Als Einzigartige ist sie nicht erneut von einem Magiebegabten zu beschwören, solange sie in der Dritten Sphäre manifest ist.

Pardona

Einen weiteren Machtfaktor im Eisreich stellt die uralte Dunkelelfe Pardona dar, die schon vor Jahrtausenden den Untergang der Firnelfen initiierte. Sie war es mit ihrer Macht über die Kraft des Lebens

und das Fleisch, die Borbarad zu Beginn seiner Wiederkehr einen sterblichen Leib schuf.
Glücklicherweise wies der gefallene Alveraniar ihr Angebot einer Allianz zurück – man wagt nicht, sich auszumalen, um wieviel schrecklicher eine gemeinschaftliche Herrschaft dieser beiden Unsterblichen gewesen wäre ...
Nach Borbarads Fall jedoch kann Pardona wieder aus tiefster Seele lachen, wenn sie diese noch besitzt – denn nun gebührt ihr wieder der Titel der machtvollsten Chimärologin Aventuriens. Nicht nur die schrecklichen Harpyien sind ihre Kreaturen, von denen sie jüngst eine schneetauglichere Art schuf, sondern auch die grausamen Gletscherwürmer und die Kristallibellen, die in der letzten Zeit in Glorania auftauchen.
Was die durch und durch eiskalte Firnelfe im Innersten bewegt, mag man jedoch kaum ahnen. Weder Territoriumsansprüche noch Forderungen nach der Krone Gloranias stellte sie – vielleicht aber ist sie damit zufrieden, inzwischen nicht nur bei den Firnelfen als düstere Göttin gefürchtet zu werden, sondern einen ähnlichen Ruf bei den menschlichen und nivesischen Bewohnern des gesamten Landstriches innezuhaben. Zudem munkelt man von ihr, ihr sei gelungen, was selbst Borbarad schlußendlich verwehrt geblieben ist: die legendäre Dämonenzitadelle im Ehernen Schwert in Besitz zu nehmen und ihre Macht zu nutzen – wie auch immer sich dies in Zukunft äußern mag.
Zu Pardonas Beschreibung und Geschichte nehmen Sie bitte Einsicht in den Band **Geheimnisse der Elfen** in der Box **Dunkle Städte, lichte Wälder**.

Kreaturen natürlicher und widernatürlicher Art

Allgemeine Meisterhinweise

—Mehr zu den verschiedenen *Dämonen* des Pandämoniums, zu ihrer Beschwörung und ihrem Auftreten finden Sie in der **Mysteria Arkana** auf den Seiten 125 bis 185, einige weiterführende Hinweise im Kapitel **Der Vorhof der Niederhöllen** in diesem Band. Dort finden Sie auch die Regeln zum Erschaffen und dem Einsatz von *Daimoniden*.
—Weitere Informationen zu *Kälte und Kälteschutz* sowie zum *Marsch in winterlichem Gelände* finden Sie im Band **Rauhes Land im Hohen Norden** auf den Seiten 58 bis 63. Bedenken Sie hierbei auch, daß das Land in Belshirashs Griff fast ständig mindestens eiskalt ist – und gerade beim Thema Temperatur einige unliebsame Überraschungen bereithält.
—Die *Optionalen Kampfregeln für Tiere* finden Sie im Heft **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos** ab Seite 54.

Eisgolem (Golem)

Eine Variante der STEIN WANDLE-Formel erlaubt es, Eisfiguren zu beleben, indem der Beschwörer permanent Yash'oreelya in die Statuen bannt und sie auf diese Art und Weise belebt; der Yash'oreel verliert dadurch seine eigenständige Existenz, weswegen er dem Prozeß auch entsprechenden Widerstand entgegensetzt. Folgend die Werte für einen typischen, ogergroßen Eisgolem:

MU 16 **AT** 10 (2/KR) **PA** 5 **LE** 90 **RS** 6
TP 2W+8 (Faust) **GS** 4 **AU** 500 **MR** 22 **GW** 15 **KL** 4
Optionale Kampfregeln: Niederschlagen
Entsetzen: +0/–4

Eisigel (Seltsame Kreatur)

Die Phileasson-Expedition berichtete vor mehr als zehn Jahren zum ersten Mal über diese seltsamen, kristallinen Lebensformen, stufte sie jedoch als ausgesprochen friedlich ein, da sie zum einen aus eigener Kraft unbeweglich sind, zum anderen ihre Stacheln auch nicht als Jagdwaffe o.ä. einsetzen. (Sie scheinen ohnehin keine Nahrung zu benötigen.)
Eisigel weisen durchschnittlich einen kugelförmigen Leib von etwa zwei Spann Durchmesser auf, aus dem symmetrisch verteilt gut zwei Dutzend ein Schritt lange Stacheln wachsen. 'Ältere' Eisigel (etwa 15 Jahre alt), erreichen einen Rumpfdurchmesser von vier Spann und eine Stachellänge von vier Schritt.
Von ihnen geht jedoch eine seltsam bedrohliche Ausstrahlung aus, die auf der Widerspiegelung der Ängste des Betrachters beruht und die Lebewesen von einem 'reifen' (ausgewachsenen), zerplatzenden Eisigel fernhalten soll: Jeder Held, der sich einem Eisigel auf weniger als 10 Schritt nähern will, muß für jeden Schritt eine MU-Probe gelingen (erschwert nach meisterlicher Maßgabe, wenn der Held besonders hohe Werte in AG, HA, RA oder TA aufweist).
Wenn Eisigel zu ihrer Maximalgröße angewachsen sind, wird die Belastung der langen, schweren Stacheln auf die Außenwand des Rumpfs so stark, daß die Kugel Risse bekommen kann, was eine heftige Implosion auslöst. Auf diese Art vermehren sich Eisigel, denn aus den Kernsplittern wachsen neue Kristalle heran. (Das Zerplatzen des Kerns kann auch durch Schläge oder Schüsse nach der Kernkugel herbeigeführt werden.) Jedes Lebewesen im Umkreis von drei Metern um einen zerplatzenden Eisigel erleidet 4W6 TP durch den Hagel aus bis zu schwertlangen Kristallsplittern. Für je drei weitere Meter Distanz reduziert sich der Schaden um einen W6.
Es besteht eine Chance von 10 %, daß bei Verletzungen durch explodierende Eisigel auch Splitter aus dem Kern in die Wunde geraten und nicht alle Rückstände beim Säubern der Schnittwunde entfernt werden können (Heilzauber, Heiltränke oder eine *Heilkunde Wunden*-Probe +7 tun dies jedoch zuverlässig). In diesem Fall wird sehr langsam in der Wunde ein neuer Kristall zu wachsen beginnen. Er ist nur mit einer erfolgreichen *Heilkunde Wunden*-Probe+5 zu entfernen.
Eisigel sind auf dem Packeis des hohen Nordens bisweilen in 'Kolonien' von 2W6 Wesen anzutreffen, die über eine Fläche von etwa 100 x 100 Schritt verteilt sind. Der Wind singt in ihren Stacheln seltsame Lieder, die bei Sturm zu einem regelrechten Kreischen anschwellen können. Andererseits nutzen die Eisigel auch bisweilen den Wind, um ihre ganze Kolonie an einen anderen Ort treiben zu lassen.
Auf dem Festland sind sie fast nie anzutreffen; sie können sich nur bei firunswinterlichen oder grimmfrostigen Temperaturen bewegen – bei tieferen Temperaturen stellen sie alle Lebenszeichen ein und fallen in eine Starre, bei höheren Temperaturen vergehen sie.
Es heißt, die Firnelfen seien in der Lage, aus den Stacheln bzw. deren Splittern Dolche und Schwerter herzustellen, die sich auch bei höheren Temperaturen halten und die formidable Waffen darstellen sollen.

Eisleiche (Untoter)

Vermittels einer nagrachgefälligen – und auf Nagrachs Land sehr lange andauernden – Variante des SKELETTARIUS können Lebewesen, die durch Kälte zu Tode gekommen sind, zu wandelnden Eisleichen wiederbelebt werden, die dann knarrend auf unsicheren Beinen durch den Schnee tappen
(und aus deren grauweißem Fleisch sich bei Beanspruchung bisweilen kleine Brocken lösen und graurotes Fleisch freilegen).

Um sich einer solchen Monstrosität auf Kampfentfernung zu nähern, muß eine einfache TA-Probe mißlingen. Ist man gezwungen, gegen diese Wesen zu kämpfen, und gelingt die TA-Probe, erleidet man eine AT-Einbuße von 5 Punkten.
Eisleichen können nur durch vollständige Vernichtung aufgehalten werden, ein Abschlagen des Kopfes allein führt zu nichts. Bisweilen werden zwei Dutzend Eisleichen von Nekromanten oder Nagrach-Paktierern zu kleinen 'militärischen Einheiten' zusammengefaßt, meistens aber findet man sie entweder einzeln auf Beute lauernd oder in Gruppen von drei bis sieben Exemplaren planlos über die endlosen Eisflächen stolpernd.
Eisleichen können direktes Sonnenlicht nicht ertragen und erleiden ansonsten tagsüber einen AT-Malus von 3 Punkten; in dichtem Schneetreiben haben sie jedoch auch tagsüber ihren vollen AT-Wert.

MU 25 **AT** 7 **PA** 0 **LE** 20+1W6 **RS** 1–7*
TP 1W+4 (Hände)* **GS** GST2 **AU** unendlich **MR** 7 **GW** 3–5 (in größeren Gruppen aber leicht bis 20)
*) TP/RS je nach Waffe/Rüstung, die die Eisleichen in ihrem Vorleben trugen.
Optionale Kampfregeln: Ringkampf
Entsetzen: +1/–2

Frostwurm (Drache)

Mehr zu diesen schneeweißen Jägern, einer der 'kleineren' Drachenarten, finden Sie im **Bestiarium Aventuricum** auf Seite 260f. Es heißt, daß *Schirr'Zach*, der wohl älteste der Frostwürmer, seinen eigenen Kampf gegen Glorana, Kyrjaka, Pardona und Iloinen ausficht, aber auch, daß zumindest Glorana ein oder zwei Exemplare dieser Art in ihre Dienste gezwungen habe.

Gletscherwurm (Drache)

Die mächtigsten von Pardonas Kreaturen, die bisweilen auch Orte im Eisreich terrorisieren, ansonsten aber über dem Eismeer und neuerdings wohl den Gipfeln des Ehernen Schwertes anzutreffen sind, sollen hier nur der Vollständigkeit halber erwähnt werden. Nähere Informationen finden Sie im **Bestiarium Aventuricum** auf Seite 261f.

Kalter Wanderer (Daimonid oder Zauberkreatur)

Diese fälschlicherweise auch als Eiszombie bezeichneten Kreaturen sind das Endergebnis einer schleichenden Verwandlung, die im Eisreich sowohl Menschen (Elfen, Zwerge ...) als auch Tiere befällt und die Opfer langsam erblinden und wahnsinnig in die eisige Ödnis ziehen läßt. Es heißt, daß Nagrachs Odem daran schuld sei, aber auch, daß die betroffenen Wesen Paktierer oder besonders Nagrach-gefällig gewesen wären. Wie auch immer der Ursprung ist, es beginnt mit grünlich-weißen, gleichermaßen pilz- wie schneekristallähnlichen Flechten auf der Haut, der langsamen Verminderung der Körpertemperatur und der Verhärtung von Finger- und Zehennägeln, bis schließlich eine ghulähnliche, völlig kälteunempfindliche Kreatur entstanden ist, stets auf der Suche nach Wärme – in der Form von Blut und Fleisch ...

MU 22 **AT** 9* **PA** 9 **LE** 40+2W6 **RS** 3 **AU** 200
TP 1W+4 (Klauen)/2W+2 (Biß)* **GS** GST2 **MR** 18 **GW** 12
*) Fällt beim AT-Wurf eine 1, so ist dem Kalten Wanderer nicht nur ein *Gezielter Angriff* gelungen, er hat auch möglicherweise (bei 5-6 auf W6) die schleichende Krankheit übertragen und sich einen Bruder (oder eine Schwester) in Kälte geschaffen ...
Optionale Kampfregeln: Gezielter Angriff, Ringkampf
Entsetzen: +1/–1

Karmanath (Dämon, Mz.: Karmanthi)

Diese etwa kalbsgroßen, reinweißen Hundedämonen mit spannlangen Reißzähnen, Hornfortsätzen an den Gelenken und grünlich schimmernden, im Dunkeln leuchtenden Augen sind meist Teil der Wilden Jagd, werden aber von nagrachpaktierenden Beschwörern auch gerne als Hetzhunde gerufen.

Beschwörung: +18 **Beherrschung:** +10
Wahrer Name: bekannt
Dienste und Kosten: Suchen und Vernichten (17 ASP; als Rudel +1 ASP pro zusätzlichem Dämon), Kampf (11 ASP; als Rudel +1 ASP pro zusätzlichem Dämon), Wache (13 ASP/Tag)
Besondere Eigenschaften: Regeneration, Regeneration im Limbus

MU 22 **AT** 15 **PA** 12 **LE** 25 **RS** 3
TP 1W+7 (Biß) **GS** 12 **AU** unendlich **MR** 12 **GW** 10 (im Rudel leicht bis 20)
Optionale Kampfregeln: Sprung/Niederwerfen
Entsetzen: +0/–4

Kharz'oreel, der Eishauer und Niederhöllische Alchimist, Eingehörnter Diener Nagrachs (Dämon, Mz.: Kharz'oreelya)

»Er ist nicht zu sehen, aber du wirst ihn spüren! Denn er ist der höllische Eiswind, der über die Eiswüste Nagrachs streicht.«
Außerdem ist er der 'Baudämon' für allerlei bizarre und widernatürliche Eiskonstruktionen (unter anderem die Eisnadeln für den Theriak-Abbau). Er ist eigentlich körperlos (er 'beseelt' das zu formende Eis) und vermeidet auch Kämpfe, ist allerdings in der Lage, als niederhöllisch kalter Hauch aus seiner Eiskonstruktion auszufahren (ähnlich einem FRIGIFAXIUS) und eventuelle Angreifer zu verletzen oder gar schlagartig einzufrieren. Wenn er einen solchen Angriff ausführt, ist er als bläuliches Schimmern in der Luft sichtbar.

Beschwörung: +20 **Beherrschung:** +10
Wahrer Name: vermutet
Dienste und Kosten: Formen und Verfestigen von Eis und Schnee und Pervertierung des Elementes (ca. 7 ASP pro Raumschritt Eis; je nach Art der Verformung benötigt er dazu etwa eine Spielrunde pro Raumschritt)

MU 8 **AT** 12* **PA** 4 **LE** 120 **RS** 3
TP 7W6* **GS** 10 **AU** unendlich **MR** 30 **GW** 20
*) Der Eishauch kann nicht pariert werden, eine Probe auf den halben Ausweichen-Wert funktioniert jedoch. Verursacht der Kharz'oreel Schaden, so werden diese Punkte von seiner LE abgezogen; sinkt seine LE unter 15, so flieht er zurück zu seinem Beschwörer.

Kristallibelle (Belshirash-Daimonid)

Auch diese Wesen – regeltechnisch als Daimonide zu behandeln – gehören zu den von Pardona geschaffenen Kreaturen, auch wenn sie nicht ihrer Kontrolle unterliegen, sondern nur Zeichen ihres bösartigen Spieltriebs sind: wunderschön anzusehen und für einzelne Wanderer tödlich. Die taubengroßen, den südlichen Drachenlibellen ähnlichen Tiere scheinen gänzlich aus feinem Kristall zu bestehen, und wer von ihrem Stachel getroffen wird, dem wachsen schlagartig kleinste Kristalle unter der Haut, die das Gewebe zerreißen und brüchig wie dünnes Eis werden lassen.
Kristallibellen können nur bei Temperaturen unter dem Gefrierpunkt existieren.

MU 18 **AT** 10* **PA** 16 **LE** 8+1W6 **RS** 3
TP 1** SP **GS** 18 **AU** 200 **MR** 25 **GW** Schwarmgröße+5***
*) abzüglich dem RS des betroffenen Helden, da die Libellen stets versuchen, ungeschützte Stellen zu treffen; alternativ können Sie auch von einer AT von 5 ausgehen, die dann nicht mehr vom RS modifiziert wird
**) Jeder Treffer einer Libelle erzeugt nach 10 KR einen Folgeschaden von 1W6 SP durch wachsende Eiskristalle. Bei einer guten Attacke der Libelle hat sie sogar ein Ei in ihrem Opfer abgelegt, was dazu führt, daß der Betroffene W6+3 Tage lang nicht mehr regeneriert und am letzten Tag dieser Periode 2W6 SP erleidet. (Glücklicherweise können sich die Kristallibellen in lebenden, warmen Körpern nicht vermehren.)
***) Kristallibellen treten stets in Schwärmen von 2W6+3 Tieren auf.
Optionale Kampfregeln: Schwarm (2W6+3), Fliegende Gegner

Madayka (Zauberkreatur)

Dies ist ein von Kyrjakas Dämonenblut 'infizierter' Wolf (meist ein Silberwolf), auch Blutwolf genannt; siehe auch Seite 122f.

MU 16 **AT** 11 **PA** 5 **LE** 35 **RS** 3
TP 2W+2 **GS** 12 **AU** 80 **MR** 8 **GW** 8
Optionale Kampfregeln: Rudel (W3+3), Gezielter Angriff, Kampfrausch (unter 10 LP)
Optionale Kampfregeln: Gezielter Angriff, Sprung/Niederwerfen

Myrkkeijanuan (Zauberkreatur)

Dies sind die typischen Diener und Dienerinnen Kyrjakas, die diese aus Menschen und Wölfen erzeugt – Kyrjakas Variante von Werwölfen. Haben diese einmal von ihrem Dämonenblut geleckt oder sind von ihrem Geist erfüllt, verwandeln sich die Nivesen langsam in eine schreckliche Parodie der Wolfsnivesen – zunächst gemahnen sie durch die wilde Behaarung mehr und mehr an aufrecht gehende Wolfsmenschen, wie die *Madayka* von dämonischer Blutgier getrieben. Nivesisches Erbe sorgt dafür, daß diese Kreaturen sich häufig in Zeiten von Madas Schande (Vollmond) besonders bestialisch verhalten. Die infizierten Nivesen verwandeln sich dann über die Monde und mit jeder Bluttat mehr in das, was sie eigentlich sind: Werwölfe ohne jegliche Kontrolle über ihre Gestalt oder ihre wahnsinnige Blutgier.
Bei der Vergabe der Werte orientieren Sie sich am besten am Abschnitt Werkreaturen im **Bestiarium Aventuricum**, S. 244ff.

Myrkky-Nikku (Belshirash-Daimonid)

Im hohen Norden finden sich eigentlich nur zwei Wolfsarten: Rauh- und Silberwölfe. Rauhwölfe haben sich bislang jeglichem dämonischen Einfluß – sowohl der Macht Nagrachs als auch den Anfechtungen Kyrjakas und chimärologischen Experimenten – widersetzt (bei letzteren gehen sie einfach zugrunde), aber Silberwölfe – die einzeln betrachtet sogar die gefährlicheren Tiere darstellen – stellen ein beliebtes Opfer für allerlei Verwandlungsexperimente dar. Und so, wie Kyrjaka ihre Madaykas hat, so kennen wir aus Gloranas Umfeld die Myrkky-Nikku, permanent von Usuzoreelya besessene Silberwölfe – glücklicherweise nur sehr wenige.

MU 16 **AT** 10* **PA** 6** **LE** 40 **RS** 3
TP 2W+2 **GS** 11 **AU** 100 **MR** 15 **GW** 8
*) Anstatt mit ihrem mörderisch scharfen Gebiß zuzuschnappen, kann ein Myrkky-Nikku auch einen BÖSEN BLICK FURCHT einsetzen, der nur mit einer MR-Probe 'pariert' werden kann.
**) Anstatt einer Parade kann sich ein Myrkky-Nikku auch für W6 KR entmaterialisieren (gelingt automatisch); er erleidet dadurch aber W6 SP.
Optionale Kampfregeln: Rudel (W3+3), Gezielter Angriff, Hinterhalt (15), Kampfrausch (unter 15 LP)

Nagrachs Hauch (Erzdämonische Präsenz)

Es heißt, daß bisweilen Nagrachs Hauch über die endlosen, vereisten Öden fährt; ein verfluchter, niederhöllisch kalter Wind, der nicht nur Personen schlagartig zu Eis erstarren lassen kann, sondern auch verschiedene Formen nagrachgefälligen Verderbens in sich trägt ...
Wenn sich die Helden im Eisreich aufhalten, können Sie einmal pro Abenteuer an einer geeigneten Stelle mit W20 würfeln:

1–9	Ein kalter Hauch fährt durch alle Betroffenen; der Dramatik halber würfelt jeder eine MR-Probe, bei deren Gelingen oder Mißlingen ... nichts besonderes geschieht.
10–11	Die Temperatur fällt plötzlich und für 2W6 SR auf *Grimmfrostkälte*.
12–13	Die Temperatur fällt plötzlich für W6 SR auf *Namenlose Temperaturen*.
14–15	Die Temperatur fällt plötzlich und für W6 KR auf *Niederhöllische Temperaturen*.
16–17	Alle Wesen im Wirkungsbereich werden von einem CORPOFRIGO-ähnlichen Effekt betroffen, der nur mit einer gelungenen MR-Probe abgewehrt werden kann.
18–19	Alle Tiere, denen eine MR-Probe mißlingt, werden vom Nagrachschen Wahn angesteckt, der jederzeit ausbrechen kann, aber nicht muß.
20	Alle Wesen, denen eine MR-Probe–5 mißlingt, werden vom Schneepilz befallen, der sie langsam aber sicher in *Kalte Wanderer* verwandelt.

Nagrach-Wahnsinn bei Tieren

Nagrachs Domäne ist der verfluchte Ort, wo der Jäger zum Gejagten wird, und so ist es auch bisweilen im Eisreich, wo selbst harmlose Tiere wie Schneehasen oder Möwen plötzlich zu blutgierigen Bestien werden können, ganz zu schweigen von den ohnehin hier hausenden Raubtieren. Solche Anfälle dauern oft nur wenige Stunden, aber wenn andere Lebewesen (namentlich die Helden) in der Nähe sind, kann sich daraus schnell eine gefährliche Situation entwickeln.
Nehmen Sie in solchen Fällen einfach die ursprünglichen Werte des betroffenen Tiers, erhöhen MU und AT um je 3 Punkte, die TP um 1 und senken dafür PA um 2 Punkte.
Übrigens: Auch die Tiere der Helden sind nicht vor solchen Irrsinnsanfällen geschützt, wenn Nagrachs Hauch sie streift ...

Paavi'natam (Belshirash-Daimonid, Mz.: Paavi'natmay)

Sind die gewöhnlichen Paaviponys schon durch ihre außergewöhnlichen Ernährungsgewohnheiten bekannt (sie fressen gerne Fisch), so sind diese durch 'Einkreuzen' von Yash'Natmay entstandenen Monstrositäten reine Fleischfresser, was glücklicherweise dazu führt, daß es von diesen Dämonenchimären, die sogar vermehrungsfähig sind, nur recht wenige Exemplare gibt. Sie sind etwa sieben Spann hoch, haben struppigweißes Fell, unter dem die Innereien zu erkennen sind, rot unterlaufene Augen und zwei Reihen scharfer Zähne im Maul. Besonders mutige (oder irrsinnige) Beschwörer und Nagrach-Paktierer verwenden diese grotesken Pferdeparodien in der Tat als Reit- oder Zugtiere.

Paavi'natmay können nur auf Eis oder Schnee existieren und meiden instinktiv auch alle anderen Gebiete, in Eisregionen verfügen sie jedoch über eine wahrhaft dämonische Ausdauer und Geschwindigkeit.

MU 16 **AT** 13 **PA** 10 **LE** 45 **RS** 2
TP 1W+4 (Tritt) **GS** 6/12 **AU** 20/18 **MR** 7 **GW** 8
Optionale Kampfregeln: Überrennen

Schneelaurer (Belshirash-Daimonid)

Diese seltsamen Wesen sind schon seit längerer Zeit bekannt (siehe **Bestiarium** 240), aber mit den neueren dämonologischen und chimärologischen Kenntnissen muß angenommen werden, daß es sich um früh entstandene Daimonide handelt. Diese dachsgroßen, überaus kräftigen Tiere, die sich im Schnee hervorragend verstecken können, sind zwar Einzelgänger, doch munkelt man, Glorana besitze einen Schlitten, vor den dreizehn dieser Monstrositäten gespannt sind. Seiner thalonischen Natur entsprechend verfolgt ein Schneelaurer seine einmal gewählte Beute oft unerbittlich und schlägt dabei, so oft es geht, aus dem Hinterhalt zu.

MU 12* **AT** 12 **PA** 5 **LE** 20* **RS** 2
TP 1W* **GS** 8 **AU** 20 **MR** 12 **GW** 6
*) Für jeden verlorenen LP erhöhen sich MU und TP um einen Punkt.
Optionale Kampfregeln: Hinterhalt (30); den ersten Angriff führt der Schneelaurer stets aus dem Hinterhalt.

Söldner (menschlicher Gegner)

Die typischen Schergen Gloranas sind ehemalige Goldsucher oder Walfänger, Söldner aus dem Süden, übergelaufene Norbarden, Eisbarbaren und andere Söldnerseelen, die meist nur ihr eigenes Überleben im Sinn haben – deswegen aber auch meist bereits im Ersten Kreis der Verdammnis Belshirashs gefangen sind. Ob als Sammler, Palastwachen, Steuereintreiber oder lokale 'Ordnungshüter', sie sind zu unterschiedlich, um sie hier einheitlich zu beschreiben. Allen ist jedoch gemein, daß sie eiskundig genug sind, die Tücken von Nagrachs Element zu ihrem Vorteil zu nutzen.

Thalon, das Schwarze Wiesel, ein niederer Diener Belshirashs (Dämon, Mz. Thalone)

Diese Wesenheit, die in der Tat meist als ein schwarzes Wiesel von etwa zwei Spann Schulterhöhe erscheint, wird von Nagrach-Paktierern meist gerufen, um Jagdbeute herbeizuschaffen, wenn die Gegend zu öde und zu arm an Wild ist – also genau das richtige Wesen, um sich im Eisreich Nahrung zu verschaffen. Es heißt, daß ein Thalon keine andere Flüssigkeit trinken könne als das Blut seines Beschwörers, doch stammt dies daher, daß der Paktierer beim Erteilen des Jagdauftrags dem Dämon etwas von seinem Blut geben muß, damit der Thalon von seinen (bisweilen über sehr große Entfernungen führenden) Jagden zurückfindet. Die Jagd eines Thalons dauert je nach Gegend W3 bis W20+10 Stunden und erbringt 3W6 Rationen Fleisch als Beute.

Beschwörung: +10 **Beherrschung:** +0
Wahrer Name: vermutet, Nagrach-Paktierern bekannt
Dienste und Kosten: Jagd (3 ASP + W6 LP)
Besondere Eigenschaften: Regeneration

MU 15 **AT** 16 **PA** 18 **LE** 15 **RS** 2
TP 1W+4 (Biß) **GS** 13 **AU** unendlich **MR** 10 **GW** 4
Optionale Kampfregeln: Sprung, Gezielter Angriff

Thalonide (Belshirash-Daimoniden)

Neben dem Schneelaurer scheint es in letzter Zeit noch weitere Kleintiere (bis zu Fuchsgröße) zu geben, die nur noch teilweise derisch sind, sondern der chimärischen Verbindung eines Thalons mit dem entsprechenden Kleintier entspringen. Soweit bekannt, sind diese Wesen jedoch nicht in der Lage, sich zu vermehren. Modifizieren Sie die Kampfwerte eines entsprechenden Daimoniden auf der Basis der Ursprungswerte des Tiers wie folgt:

MU +2 **AT** +1 **PA** +2 **LE** –5 **RS** +/–0
TP +1 **GS** +2 **AU** +50 **MR** +5 **GW** +2
Optionale Kampfregeln: Sprung, Gezielter Angriff

Umdoreel, der Meister der Jagd, ein gehörnter Diener Belshirashs (Dämon, Mz.: Umdoreelya)

Vom 'Jagdmeister' (und meist Anführer) der Wilden Jagd wurde berichtet, daß er meist als eine trollgroße Gestalt mit vier klauenbewehrten Armen, drei Augen (davon eines im Hinterkopf), scharfen, blutig aus der Haut ragenden Hornsplittern und einem mächtigen, elchähnlichen Gehörn sowie drei Hörnern auf seinem Rückenkamm erscheint. Seine mächtige Stimme – ein niederhöllisch kalter Hauch – kommandiert die Wilde Jagd, aber er soll auch schon als einzelne Entität beschworen worden sein.

Beschwörung: +25 **Beherrschung:** +12
Wahrer Name: vermutet, Nagrach-Paktierern bekannt
Dienste und Kosten: Wilde Jagd anführen (27 ASP), Suchen und Vernichten (23 ASP)
Besondere Eigenschaften: Regeneration, Regeneration im Limbus

MU 50 **AT** 14 (2/KR) **PA** 10 (2/KR) **LE** 70 **RS** 4
TP 2W+2 (Klauen) / 3W+5 (Biß) **GS** 10 **AU** unendlich
MR 35 **GW** 20
Optionale Kampfregeln: Niederschlagen, Doppelangriff
Entsetzen: +1/–2

Usuzoreel, Der-dich-in-den-Tod-treibt, ein niederer Diener Belshirashs (Dämon, Mz.: Usuzoreelya)

Die 'Treiber' der Wilden Jagd sind meist körperlose, grotesk verzerrte menschliche Gestalten von der Farbe schmutzigen Eises oder gefrorenen Fleisches, deren Anblick und Gekreische alle außer den Tapfersten fliehen läßt. Oft werden mehrere Usuzoreelya auch ohne den Rest der Meute beschworen, um ein Opfer zu Tode zu hetzen.

Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +2
Wahrer Name: bekannt
Dienste und Kosten: Beute Treiben (11 ASP), Terror (7 ASP)
Besondere Eigenschaften: Regeneration, Regeneration im Limbus, häufig Körperlosigkeit

MU 20 **AT** 18* **PA** 10 **LE** 40 **RS** 3
TP * **GS** 12 **AU** unendlich **MR** 25 **GW** 5 (als Gruppe bis 15)
*) Die Angriffe der Usuzoreelya entsprechen einem BÖSEN BLICK FURCHT (bzw. bei einer guten Attacke einem HORRIPHOBUS); sie können nur mittels einer gelungenen MR-Probe 'pariert' werden.
Entsetzen: +2/–1

Weiße Harpyie (Chimäre)

Diese offensichtlich in neuerer Zeit von Pardona geschaffenen Krea-

turen unterscheiden sich von 'gewöhnlichen' Harpyien (**Bestiarium** 231) nur durch ihr weißes Gefieder und den dichten, weißen Pelz an den 'menschlichen' Teilen ihrer Anatomie, durch den bläuliche Adern schimmern. Sie sind genauso irre und unberechenbar wie ihre weiter südlich lebenden Schwestern; es heißt jedoch, daß Pardona einige von ihnen als 'fliegende Leibwache' gebunden habe.

MU 18 **AT** 15* **PA** 10 **LE** 45 **RS** 2
TP 1W+4 (Klauen) **GS** 15/1 **AU** 70 **MR** 11 **GW** 8 (als Schwarm bis 20)
*) Fällt bei der Attacke eine 1, dann führt die Harpyie einen gezielten Sturzflugangriff aus, um ein Opfer in die Luft zu reißen und dann aus größerer Höhe einfach fallen zu lassen (Schaden je nach Fallhöhe, oft tödlich) – wenn Sie als Meister besonders gut gelaunt sind, entführt die Harpyie das Opfer auch in ihr Nest.
Optionale Kampfregeln: Fliegende Gegner, Schwarm (W6+1), Gezielter Angriff

Weißpelzork (Derischer Gegner)

Seit Mitte 1022 treiben in den westlichen Gebieten des Eisreichs immer häufiger weißpelzige Orks ihr Unwesen, meist nur als kleine Banden von 3 bis 5 Kämpfern, die offensichtlich entschlossen sind, sich ihren Teil des Kuchens zu sichern. Keiner weiß, woher sie kommen und was sie wollen, aber ihre Unempfindlichkeit gegen Kälte und ihre ausgezeichneten Kampffertigkeiten machen sie zu formidablen Gegnern.

MU 14 **KL** 9 **IN** 12 **CH** 7 **FF** 11 **GE** 14 **KK** 17
ST 10 **MR** 7 **LE** 50 **AE** – **AT/PA** 14/12 (vornehmlich Äxte)
Herausragende Talente: Äxte und Beile, Klettern, Selbstbeherrschung, Fährtensuchen, Fallenstellen, Orientierung, Wildnisleben, Sinnenschärfe

Wilde Jagd (Dämonenmeute Belshirashs)

Nähere Informationen zu einem Auftritt der Wilden Jagd finden Sie auf Seite 124.
Eine Wilde Jagd besteht üblicherweise (falls Sie nicht ohnehin auf eine solch tödliche Begegnung als Kampf verzichten wollen, was wir deutlich empfehlen würden ...) aus einem Umdoreel, 2W+4 Usuzoreelya, 1W+5 Karmanthi, W3 Yash'Natmay, 3W6 Thalonen, den heulenden Seelen vieler Verdammter und unterwegs 'aufgesammeltem' Wild – alles in chaotischer Bewegung, jaulend, um sich beißend, den Boden aufkratzend ...
Sollte die Wilde Jagd gar nicht beschworen worden sein, sondern von Nagrach selbst angeführt werden, verdreifachen Sie die Zahlen und fangen an, für die Helden zu beten.

Beschwörung: +49 **Beherrschung:** +21
Wahrer Name: vermutet, wenigen Nagrach-Paktierern höherer Kreise bekannt
Dienste und Kosten: Suchen und Vernichten (um 200 ASP), Terror (100 ASP), Entführen mehrerer Menschen (um 150 ASP)
Entsetzen: ja!

Yash'Natam, das Gläserne Klirren auf dem Eis, das Roß Nagrachs, ein eingehörnter Diener Belshirashs (Dämon, Mz.: Yash'Natmay)

Üblicherweise erscheint der verfluchte Jäger höchstselbst auf einem solchen gläsernen Roß von gut zwölf Spann Stockmaß, aber es scheint sich trotzdem nicht um eine einzelne Wesenheit zu handeln. Das 'Pferd' ist sechsbeinig, durchscheinend und hat anstatt eines Schweifs einen Skorpionschwanz. Ein Yash'Natam ist in der Lage, aus seinen Augen Blitze zu schleudern und mit seinem niederhöllisch kalten Atem Gegner auf kurze Entfernung zu gefrieren.

Beschwörung: +25 **Beherrschung:** +12
Wahrer Name: vermutet, Nagrach-Paktierern bekannt
Dienste und Kosten: Transport (1 ASP pro 10 Meilen über Eis), Manifestation (49 ASP)
Besondere Eigenschaften: Präsenz, Regeneration (beide, wenn manifestiert), Regeneration im Limbus

MU 21 **AT** 14* **PA** 10 **LE** 80 **RS** 5
TP 2W+2 (Hufe) **GS** 12/16 **AU** unendlich
MR 25 **GW** 14
*) Anstatt einer AT mit seinen Hufen kann ein Yash'Natam Blitze schleudern (Reichweite: 7 Schritt, TP: 3W) oder seinen kalten Atem gezielt ausstoßen (Reichweite: 3 Schritt, Wirkung wie CORPOFRIGO).
Optionale Kampfregeln: Überrennen
Entsetzen: +0/–4

Yash'oreel, der Zermalmer, die Eiskalte Seele, die Kristallene Mordlust, ein zweigehörnter Diener Belshirashs (Dämon, Mz.: Yash'oreelya)

»Er ist ohne Körper, aber denke nicht, dadurch sei er ohne Macht! Denn er fährt in den Eisberg, der Dein Schiff zermalmt, in den Hagelsturm, der Dein Zelt zerfetzt, und in den Gletscher, in dessen Spalte Du zerquetscht wirst.«
Dieser Dämon, der durchaus bisweilen auch ungebunden vorkommt und nach Belieben eine Zeit lang seine Umgebung terrorisiert und den die Nivesen myrkkyaa-leitii, giftiges (d.i. dämonisch besessenes) Eis, nennen, wird hauptsächlich gerufen, um die Eisnadeln für den Theriakabbau zu drehen.
Außerdem muß man vermuten, daß viele magische Fallen in Gloranas Eispalästen auf einer Yash'oreel-Beseelung beruhen, ebenso wie die kristallenen Golems ihrer Leibwache.
Neben dem durch die Beseelung des Eises eventuell entstehenden Schaden (fallende Eiszapfen, plötzliches Festfrieren, abgehende Lawinen ...) ist ein Yash'oreel in der Lage, ein massives Eisgeschoß durch die Luft zu werfen.

Beschwörung: +35 **Beherrschung:** +20
Wahrer Name: unbekannt
Dienste und Kosten: Beseelen von Eis- und Schneegebilden (1 ASP pro Woche und Stein Gewicht), stationäres Bewegen von Eis- und Schneegebilden (3 ASP pro Tag und Quader), Bewegungshilfe über, im und unter dem von Nagrach verfluchten Eis (entsprechend einer *Elementaren Bewegung*, je 8 ASP pro Tag), Manifestation (37 ASP)
Besondere Eigenschaften: Präsenz (wenn manifestiert), Körperlosigkeit

MU 4 **AT** 14* **PA** 2 **LE** 150 **RS** 4
TP 2W20+10 (Eisgeschoß)* **GS** 25 **AU** unendlich **MR** 45 **G W** 50
*) Das Eisgeschoß kann nicht pariert werden, um 2 erschwertes Ausweichen ist jedoch möglich.