

# Testsplitter 5: Türme im Eis - Teil 2: Wintholter Winter

## von Tilman Hakenberg und Matthias Klahn

mit Dank an Lars Reißig und Stefan Unteregger

**Pläne:** Tilman Hakenberg und Matthias Klahn

**Karte:** Tilman Hakenberg

**Layout:** Kathrin Dodenhoeft

**Schauplatz:** Wintholt (Albronnen und Drachlingsruinen)  
**Kurzabriss:** Jahrhunderte nach dessen Verschwinden tauchen Informationen über das Schicksal eines Albenprinzen auf. Die Abenteurer müssen in eine alte Drachlingsruine eindringen, um zu erfahren, was mit ihm geschehen ist.  
**Testfokus:** Abenteurer, Zusammenspiel der Gruppe, Fallen und erweiterte Proben



### Durch Kälte und Eis

Nachdem die Abenteurer im ersten Teil des Testsplitters, *Albensommer*, den Standort der *Türme im Eis* herausfinden konnten, brachen sie in die Wildnis von Wintholt auf. Nach etwa zwei Wochen Reise (siehe den ersten Teil des Testsplitters) erreichen sie ihr Ziel: Die Zwillingstürme einer alten Drachlingsruine, die gleichermaßen als Gefängnis und Forschungseinrichtung diente. Hier haben sie die Gelegenheit, das Schicksal des Albenprinzen Maedhrin in Erfahrung zu bringen – und müssen sich dabei zahlreichen Gefahren stellen.

### Der Fall der Türme

Die Türme im Eis wurden an den Ufern eines Sees erbaut und dienten den Drachlingen dazu, die Wesen des Nordens zu erforschen – natürlich auch Menschen, Alben, Varge, Gnome und Zwerge, vor allem aber Frostbestien und bizarre Wesen, die sie als Diener des Eisdrachen in den Frostlanden ansahen. Neben anatomischen Untersuchungen interessierten sich die Drachlinge besonders für das Verhalten und die Fähigkeiten ihrer Gefangenen, weshalb sie Testebenen im Forschungsturm errichteten.

Im Laufe der Jahrhunderte weitete der See seine Ufer aus und schloss den Turm mit ein. Für die Drachlinge war dies kein größeres Problem, da sie die Türme ohnehin fliegend über die Dächer betraten. Als die Türme schon lange Zeit standen, erfuhren die Drachlinge von einer seltsamen Kreatur – einem gewaltigen Gletscherkraken, der in der Lage war, kurze Strecken auch über Land zurückzulegen und so von Fluss zu Fluss, von See zu See zog. Sie sammelten Informationen über die rastlose Kreatur, die in den Legenden der heutigen Wintholter *Whytblut* genannt wird, und errichteten im Keller ein weiteres Verlies für den Kraken.

Die Artefaktschmiede der Drachlinge schufen einen Frostkristall, der permanente Kälte verströmt und Wesen des Eises auf magische Weise anlockt. Dies sollte nicht nur dazu dienen, die gefangenen Frostbestien am Leben und unter Kontrolle zu halten (und sie unter natürlichen Bedingungen zu studieren), sondern auch Whytblut in sein neues Gefängnis locken. Der Kraken vernahm den Ruf und reagierte. Er erreichte den See und schwamm wie geplant in das für ihn vorhergesehen Gefängnis, aber die Drachlinge ahnten nicht, dass Whytblut noch weit mächtiger war, als sie annahmen, und das Gefängnis seiner Kraft nicht standhielt.

Sein Angriff kam wie eine Naturgewalt, der die Drachlinge kaum widerstehen konnten. Ein Priester der Drachlinge vermochte mit seinem letzten Atemzug einen Bann zu wirken, der Whytblut zurückweichen ließ, aber die Türme im Eis waren verloren. Die letzten Überlebenden der Drachlinge verstärkten den Eiszauber ihres Kristalles, so dass der zurückweichende Kraken im Eis gefangen war. Sie verbrannten ihre Toten und verließen den Turm, um mit Verstärkung zurückzukehren und Whytblut auszuschalten. Dazu kam es nie – kurz nach dem Angriff verschwanden die Drachlinge aus Wintholt.

Die Gefangenen, die den ersten Ansturm des Gletscherkraken überlebten und nicht im einströmenden Wasser ertranken, folgten – angeführt von Prinz Maedhrin – der Schneise der Verwüstung und kletterten über den hinuntergelassen Aufzug in die Küche. Da in den obersten Stockwerken des Turmes noch der Kampf wütete, die Frostbestien und anderen Kreaturen sich aber dem Kristall näherten und somit die restlichen Wege frei waren, versuchten sie, über den Forschungsturm zu entkommen, wo sie von einem Durchbruch in den untersten Ebenen wussten. Nur die wenigsten jedoch überlebten die Fallen des Turmes. Prinz Maedhrin starb bei dem Versuch, seine Geliebte Liath zu retten. Tatsächlich gelang Liath als einziger die Flucht, indem sie mit Magie ein Loch in die Wand des Turmes schlugen und entkommen konnte. Als kurz nach der Flucht der Mond barst, brachte sie Maedhrins Tochter zur Welt – eine der ersten Splitterträgerinnen auf Lorakis.

Whytblut schläft noch heute in dem für ihn vorgesehenem Gefängnis unter einer meterdicken Eisschicht, gefangen von dem Kristall, der den See und die Türme in ewigen Winter taucht.

### Ankunft bei den Türmen

Wenn die Abenteurer die Türme erreichen, hat dichter Schneefall eingesetzt. Vor ihnen erstreckt sich eine weite Lichtung, die von einem mächtigen See beherrscht wird. Am Rand des Sees, aber noch vom gefrorenen Wasser eingeschlossen, stehen die Türme.

Das weiße Gestein der beiden Türme ist vom steten, schweren Schneefall kaum zu unterscheiden, und so braucht es einige Augenblicke, bis die Augen der Abenteurer die gewaltigen Ausmaße der Zwillingstürme vollständig erfasst haben. Über sechzig Meter ragen die Türme aus dem Eis des Sees.

Eine meterdicke Eisschicht ermöglicht es, sich durch den Schnee zu den Türmen vorzukämpfen und lässt keine genauen Aussagen zu,

welcher Teil der Türme bereits vom Eis verschlungen wurde. Zumindest lässt sich am Fuße der Türme kein Eingang ausmachen. Deutlich spürbar aber ist die Kälte: Obwohl der Wintholter Winter selbst für frostige Temperaturen sorgt, ist die Kälte in direkter Nähe des Turms noch stärker zu spüren. Durch den Eiszauber herrscht in der direkten Umgebung eine Temperatur von ca. -20 °C (siehe Kälteschaden, S. 225).

## Der Weg hinein

Es gibt verschiedene Wege, in die Türme zu gelangen. Die Abenteurer können durch den Durchbruch (führt in die Küche, A3) oder das kleine Loch, das Maedhrins Geliebte schlagen konnte (führt in die 3. Testebene, B11), in die Türme einsteigen. Sobald die Abenteurer die Türme betreten, wird es merklich wärmer in den Gebäuden und Glyphen an den Wänden des Turmes hüllen diesen in ein blaues Zwielficht.

## Der Durchbruch

Ein Absuchen des ersten Turmes lässt die Abenteurer einen Mauerdurchbruch entdecken, der sich 8 m über ihnen befindet. Um an den Wänden des Turmes nach oben zu klettern, ist eine *erweiterte Athletik-Probe* (Schwierigkeit 25) erforderlich (S. 156). Das Wetter sorgt zudem für *leicht negative Umstände*, jedoch wird durch den tiefen Schnee eventueller *Fallschaden* (GRW S.224) um eine Kategorie reduziert. Insgesamt werden 3 Erfolgegrade benötigt. Oben angekommen kann der Abenteurer ein Seil herablassen, woraufhin seine Gefährten nur eine *einfache Athletik-Probe* (15) bestehen müssen, um ihm zu folgen.

## Das Fluchtloch

Sollten die Abenteurer sich zunächst den zweiten Turm ansehen wollen, können sie das kleine Fluchtloch unter dem Schnee verborgen finden, falls ihnen eine *Wahrnehmungs-Probe* (Schwierigkeit 30) gelingen sollte. Sich hindurchzuzwängen erfordert eine *Akrobatik-Probe* gegen eine *Schwierigkeit* von 10 + Größenklasse.

## Die Erkundung der Türme

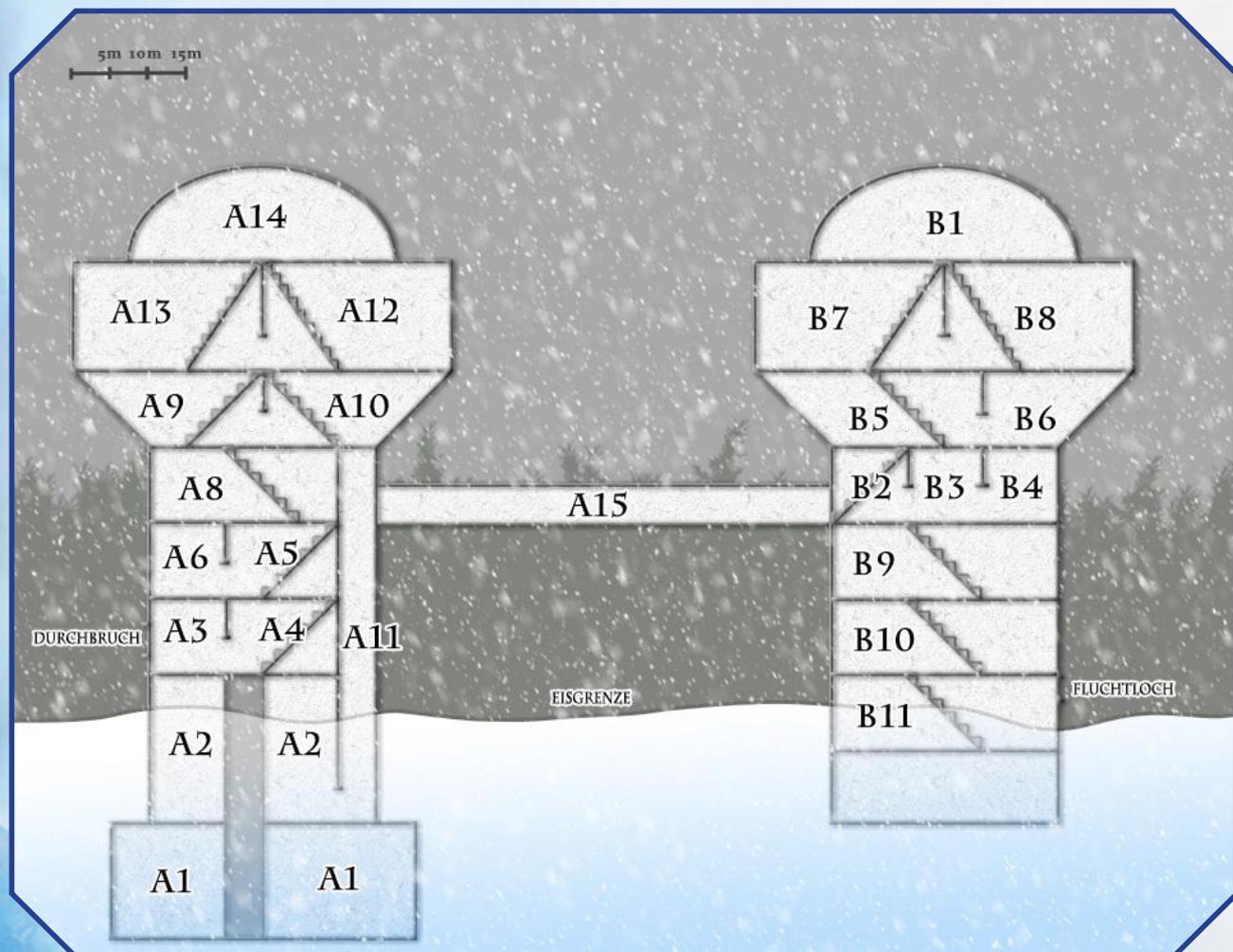
Bei der Erkundung der Türme spielt die Zeit eine wichtige Rolle. Da die Drachlinge damit gerechnet haben, bald zurückzukehren und ihre Türme wieder in Besitz zu nehmen, war der Frostkristall nicht für die Ewigkeit ausgelegt. Sie selbst schützten die Drachlinge mit Wärmeglyphen vor der Kälte des Wintholter Winters. Diese Glyphen werden aktiviert, sobald die Abenteurer den Turm betreten – und der daraus resultierende Temperaturanstieg überlastet den Frostkristall endgültig, so dass er seine Kraft verliert.

Als Resultat beginnt das Eis zu schmelzen. Die kalten Temperaturen sorgen dafür, dass dies eine Weile dauert – aber die Abenteurer werden nur wenige Stunden haben, bis das Eis um Whytbluts Gefängnis weit genug zurückgewichen ist, dass der Kraken erwacht.

Den Abenteurern ist dies vermutlich nicht von Anfang an klar, so dass sie es sich nicht nehmen lassen dürften, die Räume der Türme zu durchsuchen.

## Räume durchsuchen

Die Räume der Türme können nach den Regeln zu *Recherchen und Untersuchungen* (S. 202) durchgeführt werden. Dies erfordert eine erweiterte Probe auf *Wahrnehmung*, jede Probe dauert 10 Minuten.



Bei jedem Raum finden Sie alle notwendigen Angaben:

**Durchsuchen:** Die Schwierigkeit der *Wahrnehmungs*-Probe zum Durchsuchen

**Erfolgsgrad-Tabelle:** Das Ergebnis der erweiterten Probe, gestaffelt nach Erfolgsgraden

**Verheerend:** Vorschläge, was im Falle eines verheerenden Probenergebnisses geschehen kann. Dies sind nur Ideen und Anreize, die Sie selbst ausgestalten können.

Da vermutlich jeder Abenteurer suchen will, kann gemäß der Regel der *Zusammenarbeit* (GRW S.18) ein Hauptverantwortlicher bestimmt werden, der die Probe würfelt und von seinen Freunden unterstützt wird.

Notiere dir nach jedem Raum, wie viel Zeit dieser in Anspruch genommen hat. Eine Durchquerung eines Raumes, ohne diesen zu untersuchen, und Kämpfe nehmen üblicherweise so wenig Zeit in Anspruch, dass sie ignoriert werden können (Ausnahmen bestätigen die Regel, und gerade die Versorgung von Wunden kann natürlich ein wenig dauern).

Bei den Türmen ist alternativ der grobe Zeitaufwand pro Turm angegeben, von einer Gruppe ausgehend, die jeden Raum durchsucht.

#### Das Eis wird dünner

Durch die Aktivierung der Wärmeglyphen und die Deaktivierung des Frostkristalls beginnt das Eis rapide zu schmelzen. Den Abenteurern kann das an verschiedenen Stellen in den Türmen auffallen, wenn Wasser von Eiszapfen und Schneewehen tropft.

Einem *Edelhandwerker* unter den Abenteurern mit den Schwerpunkten *Architektur* oder *Steinmetz* ist klar, dass das Schmelzen des Eises die Integrität der Türme stark belastet und schon bald strukturelle Schäden zu erwarten sind. Mit einer *einfachen Probe* auf Edelhandwerk kann er sogar den Zeitpunkt grob bestimmen: Bei Gelingen erkennt er den Zeitpunkt mit einer Genauigkeit von +/- 30 Minuten, jeder Erfolgsgrad verbessert die Genauigkeit um 5 Minuten.

Zauberer, die über den Spruch *Eisglätte* verfügen, können versuchen das Eisschmelzen hinauszuzögern, indem sie den Zauber im Bereich der Verliese wirken: Erzielte Erfolgsgrade bei der Zauberprobe verlängern das Schmelzen um jeweils fünf Minuten, solange der Zauber aufrechterhalten wird.

#### Verstrichene Zeit Effekt

200 Minuten Das Eis ist größtenteils geschmolzen, die schweren Pfeiler in den Verliesen sacken herab. Ein Ruck geht durch den Turm, der Pfeiler und die oberen Stockwerke rutschen wenige Zentimeter nach unten. Abenteurer, die sich zu diesem Zeitpunkt im Forschungsturm aufhalten, bekommen das Absacken durch umfallende Möbel und Gegenstände mit. Im anderen Turm ist nur ein grollendes Rumpeln zu hören. Der Verbindungstunnel (siehe unten) ist von jetzt an abschüssig.

400 Minuten Die Pfeiler um Whytbluts Verlies stürzen ein, und der Kraken erwacht. Ein infernalisches Brüllen ertönt aus dem Verlies, ein kalter Sog, der nach dem Leben in diesem Turm giert. Whytblut regt sich in seinem Kerker.

430 Minuten Whytblut hat die jahrhundertlange Starre abgeschüttelt. Mauern und Decken bersten, als der gewaltige Kraken sich seinen Weg an die Oberfläche sucht. Die Türme schwanken, Mauerstücke brechen zusammen.

450 Minuten

Whytblut birst aus dem Turm hervor und stürzt sich auf die Abenteurer – die sich zu diesem Zeitpunkt hoffentlich in Sicherheit gebracht haben.

Im Abschnitt „Die Bestie erwacht“ ist das Erwachen des Kraken detailliert beschrieben.

## Die Türme im Eis

### Der Wohnturm (A)

Der Wohnturm diente in erster Linie der Unterbringung der Gefangenen und ihrer Kerkermeister. Die Beschreibung der Räume erfolgt von unten nach oben.

Der ungefähre Zeitaufwand zur Durchsuchung dieses Turms liegt bei 150 Minuten

Die Zusammensetzung der Kristallkugeln kann weitere 80 Minuten in Anspruch (wenn die Abenteurer 7 Kugeln bei 1 Fehlversuch zusammensetzen), sämtliche Informationen herauszuholen erfordert je nach Probe etwa 160 Minuten.

Haben die Abenteurer den Turm also vollständig erkundet und jeden Winkel erforscht, erwacht Whytblut, kurz nachdem sie in den Forschungsturm übergewechselt sind.

Das ist natürlich nur eine Richtlinie – je nach Werten und Würfelglück kann die Zeitdauer massiv schwanken. Wenn ihr aber keine Lust auf ausführliches Buchführen habt, könnt ihr diese Einschätzung verwenden.

#### A1: Whytbluts Kerker und die Zwinger der Frostbestien

Für die Abenteurer unzugänglich sind diese beiden Kammern, die vollständig vom Eis eingeschlossen sind und in denen auch nie Heizglyphen angebracht wurden. Im Zwinger der Frostbestien befinden sich im Eis gefangen noch all jene Kreaturen, die nicht dazu in der Lage waren, schnell genug aus der Kammer zu klettern und errutschen sind.

Whytblut schläft hier im Eis, bis er durch die einstürzende Decke geweckt wird. In seinen Tentakeln umschlungen befindet sich der Frostkristall der Drachlinge.

Sobald er durch die einstürzende Decke geweckt wird, beginnt er mit der Jagd auf die eindringenden Abenteurer. Näheres dazu wird oben im Abschnitt „Das Eis wird dünner“ und unten im Abschnitt „Die Bestie erwacht“ erläutert.

#### A2: Verliese

In diesem einst bis auf wenige Strohsäcke leeren Raum wurden die humanoiden Gefangenen der Drachlinge festgehalten. An den Wänden und dem gewaltigen Pfeiler wurden Glyphen angebracht, die den Raum erhellen und vor allem erwärmen sollten.

An der Decke befindet sich eine geöffnete Luke, die zur Küche führt. Eine Tür, die zum Aufzug führte, ist vollständig im Eis eingeschlossen. Ein Loch in der Decke zeigt, wo Whytblut sich seinen Weg nach oben durchgeschlagen hat.

Der Pfeiler in diesem Raum kommt seiner Funktion als Stützbalken nicht mehr nach, zu groß waren die Schäden, die ihm durch Whytblut und die Jahrhunderte zugefügt wurden. Die oberen Stockwerke werden nur noch durch das Eis gestützt, das den Pfeiler umgibt.

**Durchsuchen:** *Wahrnehmung* gegen Schwierigkeit 15

EG

Ergebnis

1+

Der Raum ist leer, hier ist nichts mehr zu holen.

**Verheerend:** Bei dem Versuch, eine Glyphe auf dem Stützpfiler zu entziffern, beschädigt der Abenteurer versehentlich das Eis. Das Bersten des Pfeilers geschieht 10 Minuten früher.

### A3: Die Küche

Voraussichtlich werden die Abenteurer den Turm über die Küche betreten. Hier befindet sich nur antikes Geschirr und durch die Kälte konservierte Speisereste, eine Tür zum Nebenraum hängt zerschmettert in den Angeln. Eine Luke führt zu den Verliesen herab. Ein uralter Aufzug, mit dem das Essen für die Gefangenen hinuntergelassen wurde, ist erstaunlicherweise noch intakt.

**Durchsuchen:** *Wahrnehmung* gegen Schwierigkeit 20

EG	Ergebnis
1+	Die Abenteurer finden Relikte und Wertgegenstände im Wert von 2W10 Lunaren, aber keine Informationen

**Verheerend:** Bei der Untersuchung des Aufzugs stürzt dieser nach unten und kracht auf das Eis im Verlies. Das Bersten des Pfeilers geschieht 10 Minuten früher.

### A4: Speiseraum

Der Speiseraum bot früher genügend Platz, um 20 Drachlingen das gemeinsame Speisen zu ermöglichen. Heute ist dieser Raum komplett zerstört, getrocknetes Blut und abgenagte Knochen finden sich auf dem Boden neben zertrümmertem Mobiliar. Neben der Treppe, die zu einer offenen Luke führt, sind zwei gewaltige Krater in Boden und Decke zu finden, wo Whytblut sich seinen Weg nach draußen bahnte. An den Krater, der zum oberen Stockwerk führt, klammern sich *zwei untote Frostbestien*, die die Abenteurer angreifen, sobald diese den Raum betreten. Die Frostbestien erinnern an große Affen mit schmutzig-weißem Fell und glühenden blauen Augen. An einigen Stellen sind sie bereits verrottet, durch die Kälte aber größtenteils konserviert.

**Durchsuchen:** *Wahrnehmung* gegen Schwierigkeit 20

EG	Ergebnis
1	Die Abenteurer finden die abgetrennte Spitze eines milchig-weißen Tentakels in den Trümmern. Die Spitze hat den Durchmesser eines Männeroberschenkels und ist mit zahnartigen Klauen besetzt. Eine Probe auf <i>Geschichte und Mythen</i> (Schwierigkeit 25, siehe S. 203) kann den Abenteurern Hinweise auf Whytblut geben. Eine erfolgreiche Probe auf <i>Naturkunde</i> (Schwierigkeit 20) kann einen Hinweis auf die Größenklasse der Kreatur geben.
2	Die Abenteurer finden zwei antike albische Münzen (Wert 2 Lunare).
3	Die Abenteurer finden eine goldene Brosche albischer Machart (7 Lunare).
4+	Die Abenteurer finden eine intakte Kristallkugel (siehe „Die Kristallkugeln“).

**Verheerend:** Bei der Suche bricht einer der Abenteurer durch eine morsche Bodenplanke. Er kann den Sturz noch verhindern, fügt sich an den Splittern der Dielen aber einige Schrammen zu (W6 Schadenspunkte).

### Untote Frostbestie

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL	GK	GES
1	4	2	4	0	4	1	3	5	9
LP	FO	VTD	SR	KW	GW				
9	6	20	1	19	16				

Waffen	Wert	Schaden	WGS	Reichw.	INI
Körper	14	1W6+3	7 Ticks	0	8-W6

**Typus:** Monster, Untoter

**Fertigkeiten:** Akrobatik 11, Athletik 15, Entschlossenheit 9, Zähigkeit 12  
**Meisterschaften:** Athletik (Kletteraffe), Handgemenge (Halten, Tödlicher Schaden, Vorstürmen, Würgen),

**Merkmale:** Furchterregend (15), Untot

### A5: Kristallschmiede

Auch dieser Raum bietet den Abenteurern ein Bild der Zerstörung: Auf zehn Podesten haben die Artefaktschmiede der Drachlinge hier einst die Erinnerungen ihrer Forschungsergebnisse in faustgroßen Kristallkugeln gespeichert. Sieben dieser Podeste sind umgestoßen worden, die Splitter dieser sieben Kugeln befinden sich auf dem Boden verstreut und können ohne Probe aufgesammelt werden. Eine Treppe sowie ein Loch in der Decke führen ins obere Stockwerk. Eine nur leicht beschädigte Tür führt zu einem Nebenraum.

**Durchsuchen:** *Wahrnehmung* gegen Schwierigkeit 20

EG	Ergebnis
1	Die Abenteurer finden Münzen der Drachlinge (5 Lunare, bei Historikern und Sammlern das doppelte)
2	Die Abenteurer finden zwei unbeschriebene Kristallkugeln, jede mit einem Materialwert von 25 Lunaren.
3	Unter einem umgeworfenen Podest liegt ein magisches Poliertuch verborgen. Durch <i>Arkane Kunde</i> (Schwierigkeit 22, siehe S. 203) kann das Artefakt identifiziert werden: Scherben, die in dieses Tuch eingeschlagen werden, fügen sich wieder zusammen. Diese Fähigkeit kann das Tuch noch zwölfmal einsetzen.
4+	Die Abenteurer finden noch eine weitere intakte (und beschriebene) Kugel.

**Verheerend:** Der Abenteurer schneidet sich an einem Splitter (1 Schadenspunkt).

### A6: Das Archiv

Früher befanden sich in dem Archiv hunderte von Kristallkugeln, die die Erinnerungen der Drachlinge speicherten. Die meisten Kugeln wurden von der letzten Überlebenden mitgenommen. Heute befinden sich hier nur noch eine ganze Reihe gut erhaltener Regale sowie ein zentral stehendes Pult mit einer tiefen Fassung darin. Einige Splitter von Kristallkugeln liegen herum, die aber zu stark zerstört und zu bruchstückhaft sind, als dass sie noch zusammengesetzt werden können.

In den Regalen klettern *drei Frostbestien* herum, welche die Abenteurer angreifen werden. Eine Frostbestie hat die letzte intakte Kristallkugel in der Pranke, die sie auf einen Abenteurer schleudert (Angriffswert 18). Mittels einer *Fingerfertigkeit*-Probe (Schwierigkeit gleich dem Angriff der Frostbestie) kann der Abenteurer versuchen, diese aufzufangen:

<b>Verheerend misslungen</b>	Der Abenteurer wird (falls der Angriff der Frostbestie gelingt) an einer empfindlichen Stelle getroffen (W6+2 Schadenspunkte; für zehn Ticks <i>Benommen</i> 2), die Kugel zerbricht.
<b>Misslungen</b>	Der Abenteurer wird (falls der Angriff der Frostbestie gelingt) getroffen (W6 Schadenspunkte) und die Kugel zerbricht.
<b>Knapp misslungen</b>	Der Abenteurer wird leicht getroffen (W3 Schadenspunkte), die Kugel zerbricht.
<b>Knapp gelungen</b>	Der Abenteurer wird leicht getroffen (W3 Schadenspunkte), die Kugel bleibt ganz.
<b>Gelungen</b>	Der Abenteurer kann die Kugel auffangen.
<b>Herausragend gelungen</b>	Wütend über die gefangene Kugel gerät die Frostbestie derartig in Rage, dass sie vom Regal stürzt und den Kampf <i>liegend</i> beginnt.

**Durchsuchen:** *Wahrnehmung* gegen Schwierigkeit 15

EG	Ergebnis
1+	Ansonsten ist das Archiv leer.

**Verheerend:** Der Abenteurer schneidet sich am Splitter einer Kristallkugel (1 Schadenspunkt).

### Die Kristallkugeln

Die Drachlinge haben mittels Magie verschiedenste Glyphen in die Kristalle geätzt, um ihre Forschungen festzuhalten. Dabei sind die Kugeln nicht allein nach bestimmten Spezialgebieten unterteilt, sondern vielmehr nach Individuen, so dass sich manche Erinnerungen auf vielen Kugeln wiederfinden werden.

Das Poliertuch (siehe oben) kann die Scherben der Kugeln zwar wiederherstellen, doch müssen die Scherben zumindest grob richtig aneinandergelegt werden. Dies erfordert eine *einfache Probe* auf *Fingertfertigkeit* oder *Arkane Kunde* (Schwierigkeit 20) und nimmt 10 Minuten in Anspruch.

<b>Verheerend misslungen</b>	Die Kugel ist falsch zusammengesetzt worden, ohne dass der Abenteurer dies bemerkte. Das Tuch konnte diese Kugel nicht zusammenfügen und die innere Glyphen erlischt. Diese Kugel ist unbrauchbar.
<b>Misslungen</b>	Dem Abenteurer gelingt das Zusammensetzen nicht.
<b>Knapp misslungen</b>	Der Abenteurer kann die Kugel zu zusammensetzen, schneidet sich aber an einem Splitter (1 Schadenspunkt).
<b>Knapp gelungen</b>	Dem Abenteurer gelingt es, die Kugel zusammenzusetzen.
<b>Gelungen</b>	Dem Abenteurer gelingt es, die Kugel zusammenzusetzen. Außerdem weiß er nun, wie es geht. Auf weitere Pro-

ben zur Zusammensetzung erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten. **Herausragend gelungen** Zusätzlich dauert das Zusammensetzen nur 5 Minuten.

### Die Kugeln „lesen“

Wer eine intakte Kugel in den Händen hält, erhält einen Einblick in die Erinnerungen der Drachlinge. Diese Erinnerungen verschmelzen mit dem Bewusstsein der Abenteurer. Sie sehen die Erinnerungen der Drachlinge vor ihrem inneren Auge, doch setzen sie das Erlebte mit Dingen aus ihrem realen Leben gleich. So wird zum Beispiel ein Drachling (ein gleichgestelltes Wesen) zu einem Menschen, Alben oder Varg. Ein gefangener Mensch hatte hingegen die Funktion eines Versuchstieres und erscheint daher als Maus, Ratte, Hase oder ähnliches.

Die Informationen zu interpretieren erfordert eine *einfache Probe* auf *Arkane Kunde*, *Empathie*, *Geschichten und Mythen* oder *Länderkunde*. Die Schwierigkeit beträgt 30, pro zusammengesetzter Kristallkugel ist eine Probe möglich. Eine Probe nimmt 15 Minuten in Anspruch.

Es ist möglich, mittels *Zusammenarbeit* einen Abenteurer bei der Interpretation zu unterstützen.

**Verheerend misslungen** Alle beteiligten Abenteurer kommen mit den bizarren Bildern nicht zurecht und versuchen instinktiv, durch Magie die Bilder zu formen. Sie verlieren 3 Fokuspunkte.

**Misslungen** Den Abenteurern gelingt es nicht, Informationen zu extrahieren. Dennoch gewöhnen sie sich langsam an die Gedanken der Drachlinge. Auf zukünftige Proben zur Entschlüsselung der Informationen erhalten sie einen Bonus in Höhe von 2 Punkten.

**Knapp misslungen** Die Abenteurer gewöhnen sich weiter an die Gedanken der Drachlinge. Der Bonus steigt auf 3 Punkte.

**Knapp gelungen** Der Bonus steigt auf 5 Punkte. **Gelungen** Pro Erfolgsgrad können die Abenteurer bestimmte Informationen erlangen (siehe unten). Auf weitere Proben zur Zusammensetzung erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.

**Herausragend gelungen** Die Abenteurer lösen unvermittelt einen Erinnerungsturm in der Kristallkugel aus. Für wenige Herzschläge werden sie mit kristallklaren Erinnerungen eines Drachlings überschwemmt. Sie erhalten auf der Stelle 10 Erfahrungspunkte pro Abenteurer. Dieses Ergebnis ist nur ein einziges Mal möglich.

Mit den angesammelten Erfolgsgraden können die Abenteurer Informationen erlangen. Es gibt zwei Themengebiete, für die sich die Abenteurer interessieren könnten: die Geschichte des Turmes und Maedhrins Schicksal. Bei der Betrachtung jeder Kugel muss sich der Anwender entscheiden, worüber er nun Informationen sammeln möchte. Ins-

gesamt benötigen die Abenteurer also 11 Erfolgsgrade (5 für den Prinzen, 6 für den Turm), um alle Informationen zu erhalten.

### Das Schicksal des Prinzen

#### EG Information

- 1 Maedhrin trug bei der Festnahme einen goldenen Schuppenpanzer, dessen Schuppen wie Laubblätter geformt waren.
- 2 Bei einem der Versuche der Drachlinge wurden dem Prinzen zwei Finger der linken Hand abgetrennt.
- 3 Jemand, der in der Vision als Priester des Wächterbundes dargestellt wird (in Wirklichkeit ein Lichtzauberer der Drachlinge, der sich unerwartet mit Maedhrin angefreundet hatte), lässt heimlich vor den Türmen einen Fuchs mit einer Brosche im Maul frei.
- 4 Maedhrin fand im Gefängnis eine Geliebte, Liath, die ein Kind von ihm trug.
- 5 Der sterbende Prinz überreichte einem seiner Ritter seine Rüstung und trug ihm auf, seine Geliebte in die Freiheit zu führen.

### Die Geschichte der Türme

#### EG Information

- 1 Ein Frostkristall wurde erschaffen, um ein uraltes Wesen in den Seekerker zu locken.
- 2 Der Gletscherkraken Whytblut befreite sich aus seinem Gefängnis und brachte den Tod.
- 3 Whytblut ist gezwungen, ein untotes Dasein zu fristen, ebenso wie jene, die durch ihn den Tod fanden. Er giert nach der Wärme des Lebens.
- 4 Whytblut ist empfindlich gegenüber Licht, nicht etwa Feuer, wie die Drachlinge zu lange fälschlicherweise annahmen.
- 5 Whytblut wird den See nicht verlassen, bevor er nicht wieder zu Kräften gekommen ist.
- 6 Der oben erwähnte „Priester des Wächterbundes“ zwang durch Lichtmagie den Kraken zurückzuweichen. Der Kraken wurde im See eingefroren, die Drachlinge wollten mit Unterstützung zurückkehren. Der Priester starb bei dem Kampf.

### A7: Treppenhaus

Über die Treppe und das Loch in der Decke gelangt man in ein Treppenhaus. Zerschmetterte Türen, aufgebrochene Wände und dunkle Flecken auf den Bodendielen lassen vermuten, dass hier die heftigste Gegenwehr stattfand. Eine zerstörte Treppe führt in das nächste Stockwerk. Sieben Türen führen von hier aus in die Wohnquartiere. Auf den Boden sind Glyphen aufgetragen, die einen Kreis bilden. Eine *einfache Probe* auf *Arkane Kunde* (Schwierigkeit 25) ergibt, dass sie stark den Symbolen des Wächterbundes ähneln und offenbar einen alten Lichtzauber verstärkt haben.

**Durchsuchen:** *Wahrnehmung* gegen Schwierigkeit 20

EG	Ergebnis
1	Das Treppenhaus ist ansonsten leer.

**Verheerend:** Der Abenteurer bricht durch den brüchigen Boden. Er kann sich noch fangen, erleidet aber W6 Schadenspunkte.

### A8: Wohnquartiere

Die Quartiere sind größtenteils unversehrt. Jedes der Quartiere hat drei Drachlingen eine Unterkunft geboten. Schwebende Steinliegen sowie leer stehende Schränke und Truhen befinden sich in den Räumen.

**Durchsuchen:** *Wahrnehmung* gegen Schwierigkeit 20

EG	Ergebnis
1	Die Abenteurer finden Münzen und Wertgegenstände im Wert von 5 Lunaren.
2	Die Abenteurer finden eine intakte Kristallkugel.
4+	In einem Geheimversteck finden die Abenteurer ein Artefakt der Drachlinge: Ein Ring mit dem Zauber <i>Gleißende Barriere</i> . Eine Probe auf <i>Arkane Kunde</i> (Schwierigkeit 25) ist nötig, um das Artefakt zu identifizieren.

**Verheerend:** Die Abenteurer verzetteln sich bei der Durchsicherung der Räume. Sie benötigen für diese Probe 20 Minuten anstatt 10.

### A9: Aufenthaltsraum

Die Abenteurer betreten diesen Raum über eine Treppe. Mehrere Sitzecken sind um vier Pulte angelegt, die ebenfalls Fassungen für die Kristallkugeln vorweisen. Zahlreiche Schränke und Kommoden in diesem Raum sind leer, in zahlreichen sind die Scherben zersplitterter Kristalle zu finden (jedoch keiner Artefaktkristalle). Dieser Raum wird von besonders vielen Heizglyphen erwärmt. Eine weitere Treppe führt zum oberen Stockwerk, eine Tür führt zu einem Nebenraum.

**Durchsuchen:** *Wahrnehmung* gegen Schwierigkeit 20

EG	Ergebnis
1	Die Abenteurer finden Münzen und Wertgegenstände im Wert von 5 Lunaren.
2	Die Abenteurer finden drei intakte Kristallkugel, diese enthalten jedoch eher emotionale Informationen: Sie lassen die Abenteurer an einen freudigen Augenblick denken, an ihre Familien, geliebte Personen und ihre Heimat.
4+	Die Abenteurer finden eine intakte Kugel samt Recherche-Informationen.

**Verheerend:** Die Abenteurer verzetteln sich bei der Durchsicherung der Räume. Sie benötigen für diese Probe 20 Minuten anstatt 10.

### A10: Waffenkammer

Die ehemalige Waffenkammer der Drachlingskrieger steht leer. In den Waffen- und Rüstungsständen waren einst die mächtigen Plattenpanzer und gewaltigen Speiße der Drachlinge zu finden – jetzt sind sie aber bis auf einige rostige Bruchstücke leer. Eine Treppe führt nach oben. Eine Bodenluke führt zu einem noch intakten Aufzug.

**Durchsuchen:** *Wahrnehmung* gegen Schwierigkeit 20

EG	Ergebnis
1	Der Raum ist ansonsten leer.

**Verheerend:** Ein Abenteurer schneidet sich an dem rostigen Klingengstück eines alten Drachlingspießes (W6 Schadenspunkte).

#### A11: Aufzug

Von der Waffenkammer aus lässt sich der Aufzug bedienen, mit dem die Wachen die Gefangenen zum Tunnel bringen konnten.

#### A12: Wachstube

Die Wachstube war der Aufenthaltsraum der Drachlingskrieger. Auch hier befinden sich zwei Pulte, mit denen sich die Kristallkugeln lesen lassen. Auf einem gewaltigen Tisch lassen sich zahlreiche Symbole und Zeichen erkennen – ein ehemaliges Spielfeld, das für Nicht-Drachlinge jedoch nicht ohne Weiteres zu verstehen ist. Eine der Wände zeigt Rußspuren – beobachtet man diese etwas länger, sieht man, dass ihre Steine in unregelmäßigen Abständen aufglimmen und so für Hitze sorgen. Eine Dachluke führt nach oben, eine Tür in den Nebenraum.

**Durchsuchen:** *Wahrnehmung* gegen Schwierigkeit 20

EG	Ergebnis
1	Der Raum ist ansonsten leer.

**Verheerend:** Ein Abenteurer berührt versehentlich die glühenden Steine an der Wand (W6 Schadenspunkte).

#### A13: Empfang

Der Eingang in den Turm liegt hoch über dem Boden – kein Problem für die fliegenden Drachlinge. In einem lichtdurchfluteten Raum befindet sich die 10 m hohe steinerne Statue eines Drachen, der majestätisch auf die Abenteurer herabblickt. Um ihn herum stehen 24 Kanopen, auf denen Schutzglyphen angebracht wurden. Die verkohlten Leichen von mehreren Dutzend Frostbestien befinden sich hier. Eine Rußspur ist um den Kanopenring herum zu sehen. Betreten die Abenteurer den Raum, empfängt die Drachenstatue jeden Nicht-Drachling mit einem *Feuerstrahl* (Angriffswert 20). Da er diesen jede Minute abgibt, ist eine Durchsuchung des Raumes gefährlich. Eine Treppe am Fuße des Drachen führt zu einer Luke.

**Durchsuchen:** *Wahrnehmung* gegen Schwierigkeit 15

EG	Ergebnis
1	In den Kanopen befindet sich Asche. Es sind die Überreste der im Kampf gegen Whytblut gefallenen Drachlinge. Ansonsten ist der Raum leer.

**Verheerend:** Ein Abenteurer gerät beim Durchsuchen des Raumes direkt in den Angriffsbereich der Statue. Der nächste Feuerstrahl auf ihn erhält einen Bonus in Höhe von 5 Punkten.

#### A14 / B1: Wachkuppel (auf beiden Türmen)

Die Wachkuppel ist steinerner Verschlag, hinter dem die Wachen der Drachlinge Schutz vor dem Wind suchten. Zahlreiche niedergebrannte Kohlebecken befanden sich hier.

#### A15: Tunnel

Ein steinerner, sechzig Meter langer Tunnel, der die beiden Türme miteinander verbindet.

## Der Forschungsturm (B)

Der Forschungsturm ist schneller zu erkunden: Falls jeder Raum untersucht wird, ist hier von einem durchschnittlichem Zeitaufwand von 80 Minuten auszugehen – die Testebenen selbst brauchen kaum Zeit.

#### B2: Wachraum

Den Wachraum der Drachlinge mussten die Gefangenen passieren, um die Übungsebenen zu bestehen. Drei Vargenleichen, die durch die Kälte gut erhalten sind, liegen hier. Eine Tür führt zu einem Nebenraum, eine Treppe nach oben.

**Durchsuchen:** *Wahrnehmung* gegen Schwierigkeit 15

EG	Ergebnis
1	Der Raum ist weitgehend leer.

**Verheerend:** Der Abenteurer ist überzeugt, dass sich hier irgendwo eine Geheimtür befinden muss. Die fruchtlose Suche dauert 20 Minuten statt 10 Minuten.

#### B3: Untersuchungsraum

Hier wurden die Gefangenen von der Drachlingen untersucht. Ihr gesundheitlicher Zustand wurde dokumentiert, um das Ergebnis für die Bewältigung der Testebenen festzuhalten. Es ist ein kahler Raum, der nur eine Bodenluke und eine Tür zum Nebenraum aufzuweisen hat.

**Durchsuchen:** *Wahrnehmung* gegen Schwierigkeit 15

EG	Ergebnis
1	Der Raum ist vollständig leer.

**Verheerend:** Der Abenteurer ist überzeugt, dass sich hier irgendwo eine Geheimtür befinden muss. Die fruchtlose Suche dauert 20 Minuten statt 10 Minuten.

#### B4: Ausrüstungsraum

Hier wurde die Ausrüstung für die Gefangenen gelagert, die Drachlinge hatten nicht vor, diese ohne Ausrüstung durch die Testebenen zu schicken. Auch heute befinden sich hier noch zahlreiche Waffen- und Rüstungsstände sowie Truhen mit Werkzeugen, Seilen, Fackeln und anderen Sachen. Die meisten Gegenstände sind vom Zahn der Zeit zerstört – es liegt in der Hand des Spielleiters, welche normalen Gegenstände noch zu gebrauchen sind.

Bei der Durchsuchung des Raumes können die Abenteurer gezielt nach gewünschten Objekten suchen, zum Beispiel nach ausgefallenen oder seltenen Waffen. Mit hochmagischen Artefakten sind die Gefangenen jedoch nicht ausgestattet worden, ebenso wenig mit Heiltränken.

**Durchsuchen:** *Wahrnehmung* gegen Schwierigkeit 20

EG	Ergebnis
2	Die Abenteurer finden den gewünschten Gegenstand, dieser ist jedoch angeschlagen. Suchen sie nichts konkretes, finden sie Wertgegenstände im Wert von 2W10 Lunaren.
3	Die Abenteurer finden den gewünschten Gegenstand.
4+	Die Abenteurer finden ein einzelnes goldenes Schuppenblatt (Wert: 30 Lunare)

**Verheerend:** Bei der Durchsuchung eines Regales bricht dieses zusammen und begräbt den Abenteurer unter sich (2W6 Schadenspunkte).

#### B5: Laboratorien

An zahlreichen Arbeitsplätzen haben die Drachlinge hier Elixire und Tinkturen hergestellt, um deren Auswirkungen auf die Kreaturen des Nordens zu testen. Das Laboratorium ist weitestgehend vollständig zurückgelassen worden und die Zutaten durch die Kälte konserviert, jedoch haben sich hier *zwei Frostbestien* niedergelassen und Chaos in die Werkstätten gebracht. Sie attackieren die Abenteurer, sobald diese den Raum betreten. Vom Laboratorium führt eine Treppe nach oben.

**Durchsuchen:** *Wahrnehmung* gegen Schwierigkeit 20

EG	Ergebnis
1	Die Abenteurer finden Zutaten für ein alchemistisches Produkt der Qualität 1.
2	Die Abenteurer finden Zutaten für ein alchemistisches Produkt der Qualität 2.
3	Die Abenteurer finden einen Heiltrank (sofortige Heilung von 8 Punkten Schaden).
4	Die Abenteurer finden einen starken Heiltrank (sofortige Heilung von 16 Punkten Schaden).
5	Die Abenteurer finden einen Stärketrank (Fertigkeitsproben mit <i>Stärke</i> +2 für 1 Stunde).

**Verheerend:** Die Abenteurer werfen ein Gefäß um, das bei Aufschlag zerspringt und eine Säure freisetzt, die auch die Abenteurer abbekommen (2W6 Schadenspunkte).

#### B6: Obduktionshalle

Auf fünf hochgelegenen steinernen Podesten wurden die verstorbenen Gefangenen aufgeschnitten und untersucht. Das Blut wurde über Abtropfrinnen in Gefäßen gesammelt und im nebengelegenen Laboratorium weiterverwendet. Je drei Leichname von Menschen und Alben befinden sich hier, zwei von Gnomen. Bis auf diese Podeste ist der Raum leer.

**Durchsuchen:** *Wahrnehmung* gegen Schwierigkeit 15

EG	Ergebnis
1	In dem Raum ist nichts Interessantes zu finden.

**Verheerend:** Versehentlich wird bei der Durchsuchung eines der steinernen Podeste umgestoßen. Es kracht gegen ein zweites, und die Leichname stürzen herab. Sie treffen genau den Abenteurer, und für einen Moment wirkt es, als würden die Toten zum Leben erwachen und sich auf ihn stürzen. Dem Abenteurer muss eine *Entschlossenheit*-Probe (Schwierigkeit 20) gelingen, um nicht den Zustand *angsterfüllt* zu erhalten. Misslingt die Probe verheerend, ist er sogar *panisch*.

#### B7: Krankenstation der Drachlinge

Ebenfalls auf steinernen Podesten wurden hier die erkrankten oder verwundeten Drachlinge aufgebahrt und versorgt. Die hier verwendeten Medikamente haben ihre Wirkung verloren und waren ohnehin für Drachlinge bestimmt. Eine Dachluke führt in die obige Wackkuppel, eine Tür zu einem Nebenraum.

**Durchsuchen:** *Wahrnehmung* gegen Schwierigkeit 20

EG	Ergebnis
1	Die Abenteurer finden Wertgegenstände und Zutaten im Wert von 2W10 Lunaren.

**Verheerend:** Die Abenteurer verzetteln sich bei der Durchsuchung der Räume. Sie benötigen für diese Probe 20 Minuten anstatt 10.

#### B8: Krankenstation der Gefangenen

Die Krankenstation für Gefangene ist nahezu das Abbild des vorherigen Raumes, nur dass dieser Raum spärlicheres Mobiliar aufzuweisen hat und die Podeste kleiner sind. Hier wurden die Gefangenen versorgt, wenn es notwendig war.

**Durchsuchen:** *Wahrnehmung* gegen Schwierigkeit 20

EG	Ergebnis
1	Die Abenteurer finden einen Trank, der bei Schwangerschaftsbeschwerden verabreicht wird.
2	Die Abenteurer finden einen Heiltrank (sofortige Heilung von 8 Punkten Schaden).
3	Die Abenteurer finden einen starken Heiltrank (sofortige Heilung von 16 Punkten Schaden).
4+	Die Abenteurer finden einen weiteren Heiltrank und ein Gegengift.

**Verheerend:** Der Abenteurer atmet bei einer Geruchsprobe giftige Dämpfe einer Phiole ein (W6 Schadenspunkte).

#### B9: Testebene 1

Sobald die Abenteurer die Treppe hinabsteigen, wird es wieder merklich kühler und dunkler. Keine Glyphen erwärmen oder erhellen die Testräume.

Sobald die Abenteurer in die 1. Testebene gelangen, durchdringt ein konstant nervtötendes Schreien die Testebene und sorgt für einen *leicht negativen Umstand* für alle Aufgaben, bei denen man sich konzentrieren muss. Schon hier wollten die Drachlinge feststellen, wie die Probanden sich verhalten werden, ob sie die Störung hinnehmen, der Ursache auf den Grund gehen oder sich schlicht etwas in die Ohren stecken (was hilft: kein Malus auf Proben, dafür sind *Wahrnehmung*-Proben zum Hören *fast unmöglich*).

Gehen die Abenteurer dem Lärm auf den Grund (*Wahrnehmung* gegen Schwierigkeit 25), können sie hinter einer losen Holzplatte der drittletzten Stufe eine Glyphen finden, die das Geräusch von sich gibt. Die Glyphen kann mit harten Gegenständen problemlos zerstört werden, was den Lärm verstummen lässt.

Zwei Türen in dem Raum führen weiter. Eine liegt zertrümmert in den Angeln, daneben steckt in einer Halterung eine Axt. Die zweite ist verschlossen, daneben liegen in einer Schale ein paar Dietriche. Dies war ein Test zur Selbsteinschätzung der Gefangenen, die ihren Weg selbst wählen konnten.

#### Der Weg der Gewalt

Kurz hinter dem Türeingang liegen einige Felsquader in dem Gangabschnitt, allerdings ist ein schmaler Wegabschnitt offen geblieben. In einer Halterung neben der Tür hängen einige Spitzhacken. Der Weg verläuft in einem Zickzackkurs zur Treppe ins untere Stockwerk.

Wenn die Abenteurer ein Stück weit den Gang entlanggegangen sind, bewegen sich die Quader aufeinander zu und drohen, die

Abenteurer zu zerquetschen, falls diese sich nicht schnell genug einen Weg frei schlagen können. Die ersten Meter kommen die Abenteurer gewaltlos voran, aber schließlich ist die Spalte zu eng, um passieren zu können. Auch hinter ihnen schließt sich der Fels wieder. Die Abenteurer müssen die Felsen nach vorne zerschlagen (Haltbarkeit 30, Härte 4, die Mauer muss mindestens *demoliert* sein). Zwei Abenteurer können gleichzeitig versuchen sich den Weg nach vorne frei zu schlagen, wofür sie insgesamt 50 Ticks Zeit haben.

Andere Abenteurer können versuchen, die zusammenrückenden Wände aufzuhalten. Dies erfordert eine *vergleichende Athletik-Probe*, der „Fertigkeitswert“ der Wände beträgt 25, jeder Erfolgsgrad verschafft 10 Ticks zusätzlich Zeit. Maximal können Proben in Höhe der *Konstitution* abgelegt werden. Eine *Zusammenarbeit* mit anderen Abenteurern ist möglich.

Rücken die Mauern schließlich vor, erleidet jeder Abenteurer 4W6 Schadenspunkte pro 5 Ticks – bis zum Tod.

### **Der Weg der List**

Wenn sich die Abenteurer für den Weg der List entscheiden, müssen sie zunächst das Schloss der Tür knacken. *Wahrnehmung*-Proben, um Fallen auf der Tür zu finden, haben keinen Erfolg – denn das Gift befindet sich auf den Dietrichen (Blut 2 / Benommen / 5 Minuten). Eine Probe auf *Wahrnehmung* oder *Alchemie* (Schwierigkeit 25) kann rechtzeitig davor warnen.

Das Schloss an der Tür ist durchschnittlich.

Direkt hinter der Tür befindet sich eine fünf Meter breite, sechs Meter tiefe Fallgrube, die mit Dornen gespickt ist (die Fallgrube ist eine reine Illusion, in dieser Tiefe müsste sich bereits das nächste Stockwerk befinden). Über diese Fallgrube führt eine schmale Planke, über die man balancieren kann (*Akrobatik* gegen Schwierigkeit 15). Die eigentliche Falle befindet sich hinter der Planke: eine Trittplatte, die eine *Feurrune* (S. 183) auslöst.

### **B10: Testebene 2**

In diesem Raum wollten die Drachlinge die Aufopferungsbereitschaft der Insassen testen. Die Bodenplatten glühen bläulich, dieses Leuchten vergeht jedoch, sobald jemand die erste Bodenplatte betritt und damit die restlichen Platten aktiviert.

Dies war der Ort, an dem die letzten Gefährten von Maedhrin sowie der Prinz selbst starben. Direkt auf der ersten Bodenplatte liegt der gut erhaltene Leichnam eines dunkelhaarigen Alben, dem zwei Finger fehlen. Andere Leichen sind über die ganze Ebene verstreut – nachdem Maedhrin darauf bestanden hat, das Opfer selbst auf sich zu nehmen, und dabei starb, haben es nur wenige seiner Gefährten weiter geschafft. An einer Stelle findet sich ein von Schnee zugewehrtes Loch – hier ist Liath aus dem Turm entkommen.

Jede Bodenplatte fügt 3W6 Schadenspunkte entsprechend dem Zauber *Lebensraub* zu – bleibt jedoch jemand auf der ersten Platte stehen, sind die anderen Platten deaktiviert, so dass seine Gefährten gefahrlos weiterkommen können. Der Schaden jedoch ist kontinuierlich.

Um so schnell wie möglich über die Bodenplatten zu rennen und seinem Gefährten auf der ersten Platte möglichst viel Leid zu ersparen, ist eine erweiterte *Athletik*-Probe (Schwierigkeit 15) nötig, je 2 Punkte *Geschwindigkeit* geben einen Bonus in Höhe von 1 Punkt. Insgesamt müssen 15 Erfolgsgrade erreicht werden – jede Probe aber fügt demjenigen, der auf der ersten Platte steht, den Schaden zu.

Versuche, einfach ein Gewicht auf die erste Platte zu stellen, funktionieren nicht (die Platte reagiert auf größere Lebewesen), andere Versuche (z.B. *Levitieren*, *Schutzmagie* oder andere magische Tricks) hingegen sehr wohl.

### **B11: Testebene 3**

Der Raum ist fast vollständig überflutet und nun zu Eis gefroren. Auf der Höhe der Eisdecke befindet sich ein kleines Loch in der

Turmwand, durch das man sich hindurch zwängen kann (*Akrobatik* gegen Schwierigkeit 10 + Größenklasse). Im Eis selbst schimmert eine goldene Rüstung durch. Der Träger, ein albischer Krieger, befindet sich etwa zwei Meter unter der Eisschicht (Haltbarkeit 20, Härte 3). Ist das Eis bereits geschmolzen, muss der Schuppenpanzer aus fünf Metern Tiefe geborgen werden.

Maedhrins Panzer passt sich der Größe seines Trägers an und gewährt eine VTD von 4, eine SR von 4 und einen Bonus von +3 auf *Anführen*.

## **Die Bestie erwacht**

Wenn genug Zeit vergangen ist, regt sich *Whytblut der Rastlose* in seinem eisigen Kerker. Das erste, was die Abenteurer hören, ist ein lautes Brüllen, das aus den Tiefen des Wohnturms an ihre Ohren dringt. Es ist ein Schrei aus einer anderen Zeit, ein Geräusch, das das Blut in den Adern gefrieren lässt, das zornige und gierige Tosen eines Wesens, das nach der Lebenswärme anderer Kreaturen lechzt. Spätestens jetzt wissen die Abenteurer, dass sie nicht alleine in den Türmen sind: Der Rastlose ist erwacht.

Kurze Zeit später ist das laute Bersten und Krachen von Stein zu hören, und der Turm erbebt, als *Whytblut* sich den Weg aus seinem Gefängnis bahnt.

Höchste Zeit für die Abenteurer, zu verschwinden. Möglicherweise wissen sie ja bereits, dass *Whytblut* in seinem geschwächten Zustand die Grenzen des Sees nicht überschreiten wird. Machen sie sich sofort auf den Weg, können sie das rettende Seeufer rechtzeitig erreichen und aus sicherer Entfernung sehen, wie eine gewaltige, tentakelbewehrte Kreatur aus dem Turm bricht. *Whytblut* ist ein riesiges Ungetüm mit einer Vielzahl wirbelnder Tentakeln, die nicht nur nach seiner Beute schlagen, sondern ihn auch erstaunlich schnell über Land (und noch vielmehr über Eis) zerren können. Befinden sich die Abenteurer außerhalb seiner Reichweite, brüllt er ihnen frustriert nach, dann zertrümmert er die dicke Eisschicht des Sees und taucht in die Tiefen des Wassers.

Sollten die Abenteurer noch nicht geflohen sein, stürzt er sich auf sie.

### **Flucht aus dem Eis**

*Whytblut* ist erschreckend schnell. Die Abenteurer benötigen 50 Erfolgsgrade, um das rettende Ufer zu erreichen und den Rastlosen hinter sich zu lassen. Wenn die Abenteurer in den Türmen geblieben sind, bis die Bestie hervorbrach, haben sie noch immer einen satten Vorsprung von 40 Erfolgsgraden. Der Rastlose zerschlägt alle Barrieren aus Stein und Eis, die sich ihm bieten, und versucht, seine Beute zu erreichen.

Falls sie sich dem Lärm genähert haben, sind sie entsprechend näher dran – man kann sich gegebenenfalls an der Karte orientieren, wobei 5 Meter 1 Erfolgsgrad Vorsprung bedeuten.

Vor *Whytblut* zu flüchten benötigt vergleichende erweiterte *Athletik*-Proben gegen Schwierigkeit 20, wobei der schnellere Teilnehmer einen Bonus auf die Probe in Höhe der Differenz der Geschwindigkeit der Beteiligten erhält. Ziel der Abenteurer ist es, 50 Erfolgsgrade zu erreichen – *Whytbluts* Ziel ist es, vorher so viele Erfolgsgrade wie die Abenteurer zu haben.

Schnellere Abenteurer können ihre langsameren Freunde mitziehen. Dabei erhalten sie einen Malus in Höhe der Größenklasse ihrer Freunde, diese dafür einen Bonus in Höhe der Größenklasse des Ziehenden. Sollte ein Abenteurer Maedhrins Leichnam tragen, erhält auch er einen Malus in Höhe von 5 Punkten.

*Whytblut* schreckt vor Lichtmagie zurück. Passende Zauber (z.B. *Gleisende Barriere*) können ihn kurz aufhalten, so dass er auf zwei Proben verzichten muss. Sollten die Abenteurer auf irgendeine Art rechtzeitig den Tunnel, durch den *Whytblut* sich vorkämpft, zum Einsturz (Stützpfeiler: Haltbarkeit 25, Härte 5) bringen, erhalten sie einen zusätzlichen Vorsprung von 10 Erfolgsgraden.

Erfolg im Kampf gegen den Rastlosen, selbst in dessen geschwächtem Zustand, sollte für die Abenteurer fast unmöglich sein. Sollten sie doch Erfolg haben, flüchtet Whytblut, sobald er die Gesundheitsstufe *Schwer verletzt* erreicht hat, in den See.

#### Whytblut der Rastlose

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL	GK	GES
3	2*	6	25	7	18	3	9	17	10*
LP	FO	VTD	SR	KW	GW				
42	32	38	5	46	30				

\* an Land

Waffen	Wert	Schaden	WGS	Reichw.	INI
Körper	30	5W6+6	3 Ticks	8 m	4-1W6

**Typus:** Monster, Untoter

**Fertigkeiten:** Athletik 22, Entschlossenheit 24, Zähigkeit 46

**Meisterschaften:** Handgemenge (Halten, Tödlicher Schaden, Umreißen, Vorstürmen)

**Merkmale:** Furchterregend (25, gilt nicht bei Flucht), Taktiker, Untot

## Epilog

Whytbluts Zorn entkommen, können die Abenteurer ihre Wunden versorgen, ihre Funde sortieren und sich schließlich auf den Weg zurück nach Albronnen machen, wo sie einige Zeit später ankommen. Die Bardin Calina lässt sie diesmal nicht lange warten und empfängt sie sofort voller Neugier. Maedhrins Schicksal bewegt sie zutiefst, und sie dankt den Abenteuern von Herzen für diese Nachrichten. Sollten Sie gar etwas mit zurückbringen – die Kristallkugeln, den Schuppenpanzer oder gar Maedhrins Leichnam – verdoppelt sie die versprochene Belohnung.

Einem Menschen- oder Albenkrieger unter den Abenteuern bietet sie zudem an, Maedhrins Schuppenpanzer zu behalten, wenn er der Ansicht ist, das Andenken des Prinzen würdig vertreten zu können.

### Calina

Nach dem Bericht der Abenteurer gerät Calina ins Grübeln – vor allem nach Betrachten des Schuppenpanzers hegt sie insgeheim die Vermutung, sie könne eine Nachfahrin von Maedhrins und Liath sein. Sie wird sich auf die Suche machen.

### Der Rastlose

Whytblut der Rastlose wird, aus seinem Gefängnis entkommen, in der Wildnis Wintholts verschwinden. Sicherlich wurde er nicht das letzte Mal gesehen.

### Godwyna

Obwohl die Grenzerin Godwyna nur unwesentlich an der Entdeckung von Maedhrins Schicksal beteiligt war, bedankt auch sie sich herzlich bei den Abenteuern, bevor sie in ihre Heimat Astleigh zurückkehrt – wo man ihr in der *Dragorea-Anthologie* vielleicht wiederbegegnen kann.

### Lohn und Brot

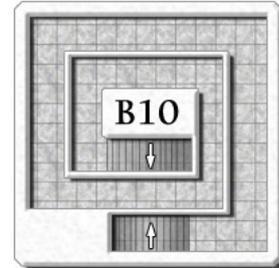
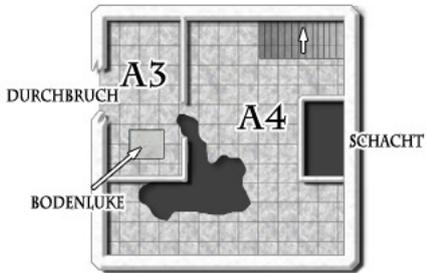
Neben der versprochenen Belohnung erhalten die Abenteurer von Calina je einen Gegenstand der Stufe 2 (außer demjenigen, der den Schuppenpanzer erhielt). Weiterhin steigt ihr *Ansehen* um 1 Punkt – und sie erhalten natürlich 15 Erfahrungspunkte.

## Danke für eure Mithilfe!

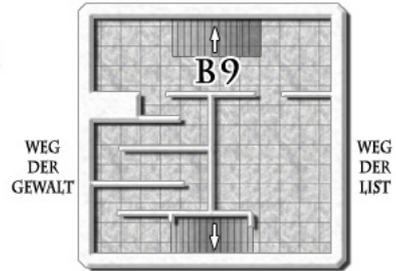
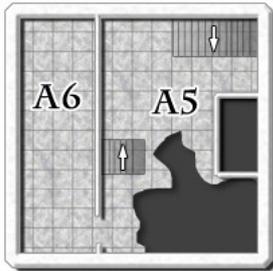
Mit dem Spielen dieses Testsplitters habt ihr dem Betatest einen großen Dienst erwiesen – vor allem, wenn ihr jetzt auch noch Feedback gebt. Für die Testsplitter gilt das selbe wie für den gesamten Betatest: Das Feedback bitte **vollständig über das Splittermond-Betatestforum**. Nutzt die dortigen Forenbereiche, die für die einzelnen Themenbereiche eingerichtet und eröffnet passende Topics. Bitte NICHT alle Erkenntnisse aus diesem Szenario in ein riesiges Posting (oder noch schlimmer: ein riesiges Attachment in einem Posting) verpacken! Ein paar allgemeine Richtlinien dazu, was ihr wie aufschreiben solltet (damit wir alles für die Auswertung möglichst übersichtlich haben), findet ihr direkt im Forum in einem angepinnten Post.

# Karten

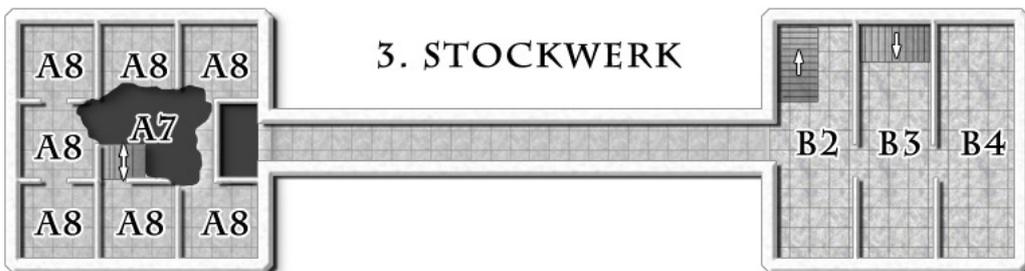
## 1. STOCKWERK



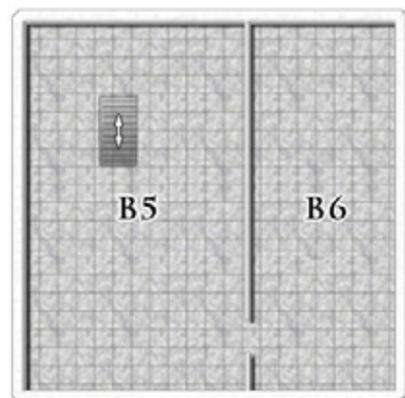
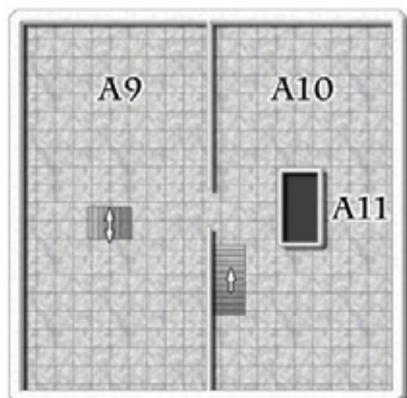
## 2. STOCKWERK



## 3. STOCKWERK



#### 4. STOCKWERK



#### 5. STOCKWERK

