

SPLITTERMOND

The book cover for 'Splittermond' depicts a dramatic fantasy scene. Two massive, dark stone towers stand on a frozen, icy landscape. The tower on the right is partially engulfed in flames, with a bright yellow lightning bolt striking its upper section. A bridge connects the two towers. In the foreground, a woman with long dark hair and pointed ears, wearing a blue dress and a dark cloak, stands amidst a swirling, golden-yellow magical energy. The sky is dark and stormy, with a large, pale full moon and several dark, winged creatures flying. A large, dark, textured sphere, possibly a moon or planet, is positioned behind the title. The overall atmosphere is one of epic fantasy and magical conflict.

TÜRME IM EIS

Inhalt

Einleitung.....	4	Wegpunkte	16
Hintergrund.....	4	Die <i>Gebeugte Mutter</i>	16
Die Türme im Eis	4	Das <i>Albenhorn</i>	17
Maedhrin und Liath	4	Der <i>Windpfeiler</i>	18
Handlung	4	Die Türme	18
Auswahl der Abenteurer		Die Reise als Spielelement	18
und benötigte Fertigkeiten.....	5		
Kapitel 1: Albensommer	6	Kapitel 3: Wintholter Winter.....	21
Albronnen.....	6	Ankunft bei den Türmen.....	21
Stimmung in Wintholt und Albronnen	6	Der Weg hinein	21
Eine Grenzerin in der Stadt.....	7	Die Erkundung der Türme	21
Auf Informationssuche.....	8	Der Wohnturm (A).....	23
Im Goldenen Wolf.....	8	Der Forschungsturm (B)	27
Die Flutmauer.....	9	Maedhrins Schicksal	30
Der Hehler.....	10	Die Bestie erwacht	30
Die kaiserlichen Prospektoren	11	Epilog	32
Die Albenbardin	12	Widmung.....	33
Kapitel 2: Durch die Wildnis	14	Karten.....	34
Wintholter Wildnis.....	14		

Impressum

Autoren:

Tilman Hakenberg, Matthias Klahn

Mit herzlichem Dank an Stefan Unteregger, ohne dessen Engagement die Testsplitter nicht entstanden wären, und an Lars Reißig, dessen blitzschnelle Kommentare so manche Schwachstelle ausgebügelt haben.

Umschlagillustration:

Flavio Bolla

Innenillustrationen:

Christian Schob

Pläne:

Tilman Hakenberg und Matthias Klahn,
Photoshop-Pinsel von Daphne Arcadius

Lektorat:

Uli Lindner

Korrekturat:

Nicole Heinrichs

Layout:

Kathrin Dodenhoeft

Herausgeber:

Patric Götz



Vorwort

Als wir mit dem Beta-Test für die ***Splittermond***-Regeln begannen, wollten wir, dass die Beta-Tester das Regelwerk nicht einfach nur durchlesen. Unser Ziel war es von Anfang an, die Regeln in der Praxis testen zu lassen. Eine unserer Vorgaben, die wir den Beta-Testern machten, war es daher, möglichst oft die Regeln anzuwenden, in „Trockenübungen“, aber vor allem so, wie sie auch später angewendet werden sollen: im direkten Spiel in Abenteuern.

Natürlich war uns klar, dass wir damit auch in der Pflicht waren, Material zum Spielen zu liefern. Daher wurde die Idee der „Testsplitter“ geboren: Kurze Szenarien, die sich einem bestimmten Regelbereich widmen, und die gleichzeitig ein wenig Lorakis-Flair verbreiten. Stefan Unteregger machte sich daran, das Ganze zu organisieren. Auf diese Art entstanden insgesamt sechs Testsplitter, die teilweise schon den Umfang von Kurzabenteuern hatten.

Auch „Türme im Eis“ begann als ein solcher Testsplitter, der den Beta-Testern zur Verfügung gestellt wurde, um die Regeln in einer praktischen Anwendung zu testen. Als der Beta-Test sich dann dem Ende zuneigte, entschieden wir uns, dass es eine schöne Hommage und ein nettes Dankeschön an alle Beta-Tester wäre, einen der Testsplitter auszubauen und als echtes Abenteuer herauszubringen.

Und so ist es nun. „Türme im Eis“ ist zu einem veritablen Abenteuer geworden, das hoffentlich auch jedem Beta-Tester, der es bereits kennt, mit seinen Erweiterungen und ausgebauten Szenen noch ein wenig Spielspaß bescheren kann. Es wird exklusiv nur zur HeinzCon in gedruckter Form erhältlich sein, und jeder Beta-Tester erhält ein Exemplar kostenlos.

Dies ist eine Verneigung vor unseren Testern und auch eine Widmung an sie. Ohne euch, ohne euer Engagement, eure Begeisterung, eure kritischen Anmerkungen und eure geopfert Zeit wäre ***Splittermond*** nicht auf dem jetzigen Stand. Eine vollständige Dank-sagungs-Liste der Tester befindet sich am Ende dieses Heftes.

Aber jetzt genug davon – begeben wir uns stattdessen in die Wildnis Wintholts. Viel Spaß!

Für das ***Splittermond***-Team,

Tilman Hakenberg und Matthias Klahn
Freiburg, Januar 2014

Einleitung

Türme im Eis

Auf der Suche nach dem Schicksal eines seit tausend Jahren verschwundenen Albenprinzen folgen die Abenteurer erst der Spur eines Diebes und begeben sich dann in eine verfallene Drachlingsfestung, in der eine seit langem eingesperrte Kreatur erwacht.

Region: mittleres und nördliches Wintholt

Schauplätze: Albronnen, Wintholter Wildnis, die *Türme im Eis*

Erfahrung: Heldengrad 2

Zeitraum: einige Wochen im ausklingenden Herbst / beginnenden Winter eines beliebigen Jahres zwischen 991 und 995 LZ

Hintergrund

Bis vor tausend Jahren war die Gegend, die heute *Wintholt* genannt wird, noch ein Festungsreich der Drachlinge, die hier Wacht gegen den Eisdrachen *Kaerakh* aus den Frostlanden hielten. Die Drachlinge gaben sich aber nicht damit zufrieden, die immer wieder in das Land einfallenden Diener des Eisdrachen zurückzuschlagen. Sie wollten auch Wissen über ihre Feinde sammeln. Zu diesem Zweck errichteten sie mehrere Bauwerke, in denen sie gefangene Frostbestien und andere Kreaturen studieren und beobachten konnten, darunter auch die *Türme im Eis*.

Die Türme im Eis

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 als Insel 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. Er erreichte den See und schwamm wie geplant in das für ihn vorhergesehene Verlies – 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 Zauberer 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, sodass 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*.

Whytblut schläft noch heute in dem für ihn vorgesehenen Gefängnis unter einer meterdicken Eisschicht, gefangen von dem Kristall, der den See und die Türme in ewigem Winter erstarren lässt.

Maedhrin und Liath

Kurz vor dem Mondfall regte sich bereits erster Widerstand unter den Sklavenvölkern der Drachlinge. Der junge Albenprinz *Maedhrin* hatte es sich zum Ziel gesetzt, möglichst viel über die Peiniger seines Volkes in Erfahrung zu bringen. Er wurde jedoch von den Drachlingen gefasst. *Maedhrin* wurde in die *Türme im Eis* gebracht, wo er in den Kerkern verschwand. Sein Name ging in die Geschichten der Menschen und Alben *Wintholts* ein.

Niemand weiß heutzutage noch, dass die Gefangenen, die den ersten Ansturm des Gletscherkraken überlebten und nicht im einströmenden Wasser ertranken, angeführt von Prinz *Maedhrin* der Schneise der Verwüstung folgten, um ihrem Gefängnis zu entfliehen. Während 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*.

Ein Jahrtausend später findet die junge albische Grenzerin *Godwynna* bei einem Spähgang durch die Wildnis *Wintholts* zufällig eine Brosche an einem zugefrorenen Fluss. Sie erkennt das Zeichen darauf sofort als das Zeichen des Prinzen – und macht sich auf den langen Weg nach *Albronnen*, um es den dortigen albischen Historikern zu zeigen.

Handlung

Die Abenteurer lernen *Godwynna* in *Albronnen* kennen. Die Grenzerin, die eine lange Reise hinter sich hat, hat nicht viel Glück gehabt: Sie ist die kleinen Siedlungen und endlosen Wälder des nördlichen *Wintholt* gewohnt, und ihre anfängliche Desorientierung in der Stadt hat ein Dieb genutzt, um ihr ihre Wertsachen zu stehlen – darunter auch die Brosche des Prinzen.

In **Kapitel 1** begegnen die Abenteurer *Godwynna* und begeben sich auf der Spur des Diebes in die Straßen und Gassen *Albronnens*. Ihr Weg führt sie über Bekannte des Diebes und einen Zwischenfall an der Flutmauer schließlich zu dem Hehler, dem der Dieb die Brosche verkauft hat. Hier erfahren die Abenteurer, dass diese in den Besitz von *Pergar von Schwarzfels*, dem Anführer der kaiserlichen selenischen Prospektoren, übergegangen ist. Sie können auf

diplomatischem oder diebischem Weg versuchen, an die Brosche zu gelangen, und diese mit Hilfe der Albenbardin *Calina* übersetzen.

Kapitel 2 schickt die Abenteurer schließlich in die Wildnis Wintholts. Basierend auf Godwynas Angaben, wo sie die Brosche gefunden hat, sowie der Brosche selbst müssen sie die Wegmarkierungen und Landschaftsmerkmale finden, die Maedhrin auf dem Kleinod hinterlassen hat. Schwierigkeiten bereiten hierbei nicht nur die Wildnis und der hereinbrechende Winter, sondern auch die Tatsache, dass der Mondenfall und die folgenden Jahrhunderte inzwischen die Landschaft teilweise merklich verändert haben.

Dennoch erreichen die Abenteurer in **Kapitel 3** die *Türme im Eis*. Sie machen sich an die Erkundung, wissen jedoch nicht, dass in den gefrorenen Kerkern der Türme eingeschlossen im Eis noch immer Whytblut der Rastlose schläft und dass die Anwesenheit der Abenteurer nicht nur den Gletscherkraken geweckt hat, sondern auch das Eis schmelzen lässt. In den Türmen müssen sie sich mit den Fallen der Drachlinge und den Frostbestien auseinandersetzen und dabei die Geschichte der Anlage ergründen. Hierbei stellt sie die fremdartige Denkweise der Drachlinge vor besondere Herausforderungen. Je nach Erfolg können sie entweder Maedhrins Leichnam oder zumindest einen Hinweis auf seinen Verbleib sicherstellen – und hoffentlich entkommen, bevor Whytblut aus seinem Gefängnis hervorbricht, um erneut Jagd auf alles Lebende zu machen.

Auswahl der Abenteurer und benötigte Fertigkeiten

Das Abenteuer *Türme im Eis* ist in drei Kapitel unterteilt, in denen jeweils unterschiedliche Abenteurer mit ihren Fachgebieten glänzen können. Das Abenteuer richtet sich in den Herausforderungen und Werten der Gegner an Abenteurer des zweiten Heldengrades. Sollten Sie das Abenteuer mit schwächeren oder stärkeren Abenteurern spielen wollen, sind entsprechende Anpassungen nötig.

In Kapitel 1 sind vor allem gesellschaftsfähige und straßentaugliche Abenteurer gefragt, etwa **Schurken** oder **Ränkeschmiede**. *Diplomatie*, *Empathie*, *Redegewandtheit* und *Straßenkunde* könnten hier von großem Nutzen sein, aber auch *Athletik* ist an vielen Stellen notwendig oder zumindest hilfreich.

Kapitel 2 führt durch die Wälder von Wintholt, sodass ein wildniserfahrener Abenteurer, etwa ein **Waldläufer** oder ein **Kundschafter**, empfehlenswert ist. *Überleben*, *Naturkunde*, *Wahrnehmung* und *Jagdkunst* sowie diverse körperliche Fertigkeiten sind hier gefragt, vor allem aber die *Überleben*-Meisterschaft *Vorausschauender Führer*.

In Kapitel 3 betreten die Abenteurer die eigentlichen *Türme im Eis*. Hier schlägt die Stunde der Gelehrten, zum Beispiel der **Priester des Wissens**, denn um die Geschichte der Türme zu ergründen, ist viel Bildung nötig, vor allem die Fertigkeiten *Arkane Kunde*, *Geschichten und Mythen* und *Länderkunde*. Um die Türme zu erkunden, ist aber auch eine gute *Wahrnehmung* erforderlich – und für die Überwindung der Gefahren benötigt man natürlich nicht zuletzt auch *Kampffertigkeiten*.



Kapitel 1: Albensommer

Das Abenteuer beginnt in Albronnen, der Hauptstadt Wintholts. Der Winter ist nicht mehr fern, aber noch zeigt sich die Stadt in aller Pracht: Die Kälte ist für einige Wochen dem Albensommer gewichen, der die herbstlichen Wälder in prachtvolle Farben hüllt. Die Nächte jedoch sind bereits klirrend kalt und lassen erahnen, dass dies nur ein kurzer Aufschub ist: Schon in wenigen Wochen wird der Frost mit aller Macht zurückkehren und ganz Wintholt in tiefem Weiß versinken.

Albronnen

Albronnen

Einwohner: 32.000 (75% Menschen, 20% Alben, 5% Varge)

Herrschaft: Königsstadt unter Aelfric Schwarzhand, unterstützt vom Stadtrat

Wappen: Burg und Fluss in Weiß auf grünem Grund

Besonderheiten: Insellage, Drachlingsruinen, Flutmauer, Königssitz *Wolkenturm*

Gasthäuser und Schenken: *Goldener Wolf* (schummrig, heruntergekommen), *Brückenhaus* (gediegen), *Turmschatten* (komfortabel, in guter Lage), *Mauerzinnen* (direkt an die Oberseite der Flutmauer gebaut, teuer), *Schwarzer Pfeil* (beliebt bei Grenzern)

Albronnen ist die Hauptstadt von Wintholt und mit Abstand die größte Siedlung des Reiches. Sie liegt auf einer Flussinsel mitten in der eisigen *Cealdea*, die Wintholt in Norden und Süden teilt. Mächtige Brücken, die mit uralten Statuen von Drachen geschmückt sind, verbinden die Insel mit beiden Flussufern.

Schon von weitem ist Albronnen ein majestätischer Anblick. Die Stadt erweckt nicht gerade den Eindruck eines kleinen Provinznests: Die Menschen und Alben haben ihre Siedlung vollständig in den Ruinen einer alten Drachlingsstadt errichtet. Schmutzig weiße Türme und Mauern erheben sich auf der Insel, die weißen Gebäude schimmern vor den farbenprächtigen Herbstwäldern wie ein Juwel. Erst, wenn man sich der Stadt nähert, stellt man fest, dass sie von den Jahrhunderten und dem Kataklysmus des Mondfalls nicht verschont worden ist: Einige Gebäude sind zerfallen, andere von den Bewohnern wieder instand gesetzt, wieder andere scheinbar vom Zahn der Zeit unberührt.

Die Stadt selbst ist eine Mischung aus verwinkelten Gassen und weiten, offenen Plätzen, die mit seltsamen, verwitterten Statuen geschmückt sind. Einige der Statuen wurden inzwischen zu menschlichen und albischen Heroen umgearbeitet, wieder andere zeigen Drachen und Drachlinge, und einige sind so verwittert, dass sich nur undeutlich fremdartige Kreaturen erkennen lassen.

Zwar haben die Drachlinge jeden Winkel der Insel ausgenutzt (und zu ihrer Zeit werden die Straßen vor Leben übergequollen sein), die heutigen Bewohner aber nutzen nur einen Teil der gesamten Fläche. Immer wieder findet man Wintholter Behausungen zwischen den Bauwerken der Drachlinge errichtet, teils aus weißem Bruchstein der Stadt, teils aus dem dunklen Tannenholz der Wälder, mal mit menschlichem, mal mit albischem Zierrat versehen.



Besondere Örtlichkeiten

Als Ruinenstadt mangelt es Albronnen nicht gerade an besonderen Örtlichkeiten, zwei sollen hier aber noch einmal gesondert hervorgehoben werden:

Im Westen der Stadt macht der prachtvolle *Wolkenturm* seinem Namen alle Ehre. Weißglänzend strebt er in die Höhe und bietet von seinen höchsten Zinnen einen spektakulären Blick über die umliegenden Lande. Der Wolkenturm ist der Sitz von König *Aelfric Schwarzhand*. Ebenfalls im Wolkenturm, als Ehrengast aus dem Immersommerwald, gastiert die albische Bardin *Calina* (S. 13).

Nicht weniger beeindruckend als der Wolkenturm ist die mächtige *Flutmauer*. Eine gewaltige, mehr als zehn Meter hohe und dicke Mauer, solide im Untergrund verankert und mit zahlreichen Wellenbrechern versehen, umgibt die gesamte Stadt – und schützt Albronnen vor den frühjährlichen Überschwemmungen der Cealdea, während denen die Stadt mitunter von den Ufern abgeschnitten ist.

Stimmung in Wintholt und Albronnen

Die Wintholter sind ein stolzes, raues, aber herzliches und gastfreundliches Volk. Fremde stehen vor bereitwillig geöffneten Türen und werden mit offenen Armen empfangen. Das Leben in Wintholt ist karg und oft einsam, aber dies sorgt vor allem dafür, dass die Bewohner in den Siedlungen eng zusammenrücken, und das Wenige, was sie haben, wird gerne geteilt.

Die Stadt Albronnen ist eine Mischung der Kulturen: Menschen und Alben leben hier harmonisch Seite an Seite inmitten der Ruinen der uralten Drachlingszivilisation. Man kann in ein fröhliches Fest mit musizierenden und tanzenden Alben stolpern und nur eine Straße weiter um die Ecke biegen, um sich unvermittelt in der eingefallenen Ruine eines Drachlingsturms vor einer gewaltigen Statue wiederzufinden. Belebte Straßen wechseln sich mit menschenleeren Plätzen ab. Albronnen ist alt, und die Menschen und Alben sind aus der Perspektive uralter Gemäuer nichts weiter als gerade angekommene Siedler.

Eine Grenzerin in der Stadt

Kurzbeschreibung: Die Abenteurer treffen auf die Grenzerin *Godwyna*, erfahren von ihrem Dilemma und bieten ihre Hilfe an.

Schauplatz: ein beliebiger Ort in Albronnen

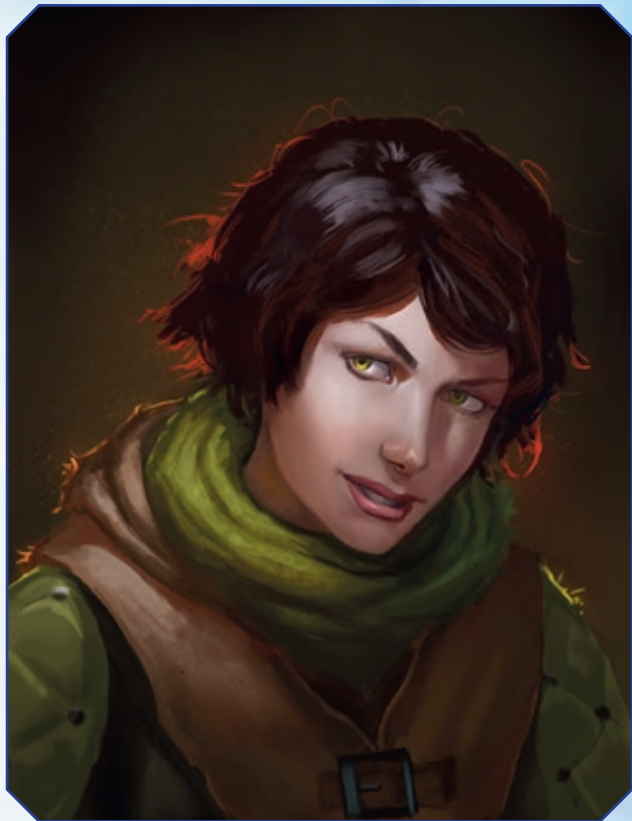
Ziel des Spielleiters: die Abenteurer mit *Godwyna* und dem grundlegenden Abenteureraufhänger vertraut machen

Ziel der Abenteurer: *Godwyna* aushelfen

Anschluss: Auf Informationssuche (S. 8)

Godwyna, Tochter des Leofred

Godwyna (*966 LZ) ist eine Grenzerin aus dem weit entfernten Astleigh, einem kleinen Dorf im Norden Wintholts, die darauf brennt, Abenteuer zu erleben und die Welt zu sehen. Die junge Albin ist erst seit einem halben Jahr bei den Grenzern und eher durch Zufall bei einer Reise durch die Wälder über die Brosche gestolpert. Sie war mehrere Wochen von ihrer Heimat aus unterwegs, bis sie nach Albronnen gekommen ist. Ihr Ziel ist es, zu der Bardin *Calina* vorzudringen, die am Hof des Königs lebt – die albische Bardin gilt als profunde Geschichtsskinnerin und ist sicherlich an der Brosche interessiert.



Godwyna ist üblicherweise gesellig und lebenslustig, einem Abend in der Taverne nicht abgeneigt und immer neugierig auf Erzählungen aus der Ferne. Zu Beginn des Abenteuers ist sie durch den Verlust ihrer Wertsachen, mehr aber noch den der Brosche, zutiefst bestürzt. **Erscheinung:** kinnlange, dunkle Haare, bernsteinfarbene Augen, wetterfeste Kleidung in Braun und Grün, bewaffnet mit Bogen und Schwert

Der Diebstahl

Godwynas Aufenthalt in Albronnen war nicht von Glück gesegnet. Schon kurz nach ihrer Ankunft stahl ihr der Taschendieb *Wymond* ihre Gürteltasche, in der sie neben ihrem Geld auch die Brosche aufbewahrte. Sie bemerkte den Diebstahl erst, nachdem der junge Mann, der sie „versehentlich“ angerempelt hatte, schon in der Menschenmenge verschwunden war. Die Stadtwache war zwar hilfsbereit, hat ihr aber geraten, sich keine großen Hoffnungen zu machen – die Chance, den Dieb noch zu finden, sei äußerst gering.

Das Treffen mit Godwyna

Die Abenteurer können auf verschiedene Weisen auf *Godwyna* treffen:

🔍 Die Albin kann ihnen in einer Schenke auffallen. Sie streitet sich mit dem Wirt, den sie nicht sonderlich subtil nach Informationen gefragt hat. Sie hat ihm ihre allerletzten Münzen für die Information gegeben, woraufhin der Wirt ihr grinsend mitteilte, dass er nichts weiß. *Godwyna* ist außer sich vor Wut, kann aber rasch beruhigt werden.

🗨 Auf der Straße ist *Godwyna* in eine hitzige Diskussion mit einer Stadtwache verstrickt. Die Abenteurer hören mit, wie die Stadtwache ihr abrät, „sich auf eigene Faust auf die Suche nach dem Dieb zu machen“, und dass *Godwyna* ob dieser Abweisung zunehmend verzweifelt wird.

👤 Die Abenteurer und *Godwyna* stoßen regelrecht zusammen. Auf einem Platz ertönt ein Schrei, und kurz darauf sprintet ein junger Mann mit einer gestohlenen Tasche auf eine Gasse zu, verfolgt von *Godwyna*, die fälschlicherweise glaubt, den Dieb ihrer Sachen

gefunden zu haben. Die Abenteurer können den Dieb verfolgen und einfangen und kommen auf diese Art mit der Grenzerin ins Gespräch.

🔍 Vielleicht begegnen die Abenteurer der Grenzerin schon etwas außerhalb der Stadt und schließen sich ihr für den Weg nach Albronnen an. Godwyna wird in das gleiche Gasthaus einkehren wie die Abenteurer, sich aber bedeckt halten, was den Grund ihrer Reise angeht. Man merkt ihr nur an, dass sie sichtlich aufgeregt ist. Einige Tage später tritt sie dann an die Gruppe heran und bittet nach dem Diebstahl um Hilfe.

Godwynas Bitte

Godwyna ist zum ersten Mal in Albronnen, sie kennt niemanden in der Stadt – und fühlt sich inmitten der mächtigen Gebäude auch reichlich verloren. Falls die Abenteurer ihr von selbst ihre Hilfe anbieten, ist sie außer sich vor Erleichterung. Andernfalls bittet sie die Gruppe um Mithilfe, um die Brosche wiederzufinden. Sie selbst kann keine Belohnung versprechen, ist sich aber sicher, dass die Bardin Calina, zu der sie unterwegs war und die das Ohr des Königs hat, sich dankbar und erkenntlich zeigen würde.

Godwyna selbst wird die Abenteurer nicht begleiten (es sei denn, diese bitten darum), sondern stattdessen versuchen, zu Calina vorzudringen.

Auf Informationssuche

Kurzbeschreibung: Die Abenteurer suchen nach Informationen über den Taschendieb.

Schauplatz: Albronnen

Ziel des Spielleiters: den Abenteuern Informationen über Wymond zukommen lassen

Ziel der Abenteurer: Informationen über den Dieb herausfinden

Anschluss: Im Goldenen Wolf (S. 8), Die Flutmauer (S. 9), Der Hehler (S. 10)

Godwyna kann den Abenteuern eine Beschreibung von Wymond liefern, den sie jetzt im Nachhinein für den Dieb hält: Ein junger Mann, etwa Ende 20 oder Anfang 30, mit kinnlangen schwarzen Haaren und auffällig blauen Augen. Er hat eine abklingende Schwellung an der rechten Schläfe, wie von einem Schlag. Für einen Dieb ist er erstaunlich gut gekleidet, er wirkt eher wie ein normaler Handwerker als wie ein Taugenichts. Mit diesen Informationen können sich die Abenteurer auf die Suche machen.

Es gibt in Albronnen eine Reihe von Bettlern, wenn auch nicht sonderlich viele, da die meisten Personen dank der Wintholter Gastfreundschaft ein Zuhause finden (oder einen Winter auf der Straße nicht überleben). Auch Marktschreier, Stadtwachen und Wirte in umliegenden Schenken können geeignete Informationsquellen sein. Außerdem gibt es natürlich auch im vergleichsweise kleinen Albronnen eine Unterwelt: Diebe, Schmuggler und Hehler sind vielleicht nicht so präsent wie in den großen Metropolen von Dragorea, aber dennoch für einen kundigen Abenteurer ausfindig zu machen. Alles in allem erfordert die Informationssuche eine *Straßenkunde*-Probe grade 20.

Erfolgsgrade Ergebnis

-5 und weniger Der Abenteurer liegt völlig daneben und erregt die Aufmerksamkeit von drei Schlägern (Werte siehe S. 11). An diesem Tag kann er keine weitere Probe versuchen. Zusätzlich wird Wymond *gewarnt* (siehe unten).

-4 bis -1	Keine Informationen. Wymond wird <i>gewarnt</i> .
-0	Die Abenteurer können die unter 0 Erfolgsgrade angegebenen Informationen erlangen, wenn sie 10 Kupferstücke investieren. Wymond wird in keinem Fall <i>gewarnt</i> .
0	Der Abenteurer erfährt, dass es sich bei der gesuchten Person möglicherweise um Wymond handelt, der früher häufig in der Schenke <i>Goldener Wolf</i> gewesen ist. Vielleicht weiß dort jemand etwas über seinen Aufenthaltsort.
2	Wymond hat einen Bruder, Cynwald, mit dem er sich allerdings nicht allzu gut versteht. Cynwald arbeitet als Tagelöhner bei unterschiedlichen Herren.
3	Wymond ist schon eine Weile nicht mehr im <i>Goldenen Wolf</i> gesehen worden. Angeblich hatte er Streit mit einem Stammgast, dem Söldner Alger. Sein Bruder Cynwald arbeitet derzeit auf der Flutmauer als Maurer und Ausbesserer.
4	Wymond ist als Dieb bekannt. Er arbeitet angeblich oft mit dem Krämer Eamon zusammen, der gut darin sein soll, Diebesgut an den Mann zu bringen – auch wenn die Stadtwache ihm bisher nichts beweisen konnte. Eamons Krämerladen ist nicht schwer zu finden.
5 und mehr	Dass Wymond und sein Bruder sich nicht gut verstehen, ist ein Irrtum, der daher rührt, dass man die beiden Brüder nie zusammen sieht. Das hat seinen guten Grund: Die beiden Brüder sind ein und dieselbe Person. Wenn es mit den Diebereien nicht gut läuft, gibt Wymond sich als Cynwald aus und verdient sich sein Geld auf ehrliche Art. Er hat mit den Jahren ein regelrechtes Doppelleben aufgebaut, ein Leben als ehrlicher, wenn auch etwas arbeitsscheuer Handwerker, eines als leidlich begabter Dieb.

Je nachdem, welche Informationen die Abenteurer erhalten haben, haben sie verschiedene Möglichkeiten, wohin sie sich als nächstes wenden können.

🔍 Die wichtigste Station ist der Hehler **Eamon**, dem Wymond die Brosche verkauft hat. Um Eamon zu finden, muss die Informationssuche aber sehr gut gelaufen sein („Der Hehler“, S. 10).

👤 Relativ leicht zu finden ist die Schenke *Goldener Wolf*, in der sich der Söldner **Alger**, *Sohn des Alger* aufhält („Im Goldenen Wolf“, siehe unten)

🏠 Wymond selbst befindet sich in seiner Tarnung als **Cynwald** auf der Flutmauer, wo er derzeit arbeitet („Die Flutmauer“, S. 9). Es liegt an den Abenteuern (und den von ihnen erhaltenen Informationen), wen sie als erstes aufsuchen wollen. Je nachdem, welche Reihenfolge die Abenteurer wählen, kann sich der Ablauf leicht ändern – Angaben hierzu finden sich bei den jeweiligen Kapiteln in den Kästen „Einfluss und Veränderungen der Szene“.

Im Goldenen Wolf

Kurzbeschreibung: Die Abenteurer versuchen, den Söldner **Alger** dazu zu bringen, Informationen preiszugeben.

Schauplatz: Taverne „Goldener Wolf“

Ziel des Spielleiters: den Abenteuern Informationen über Wymonds „Bruder“ Cynwald geben, erste Hindernisse streuen, körperlich oder sozial begabte Abenteurer fordern

Ziel der Abenteurer: Informationen über Wymond erlangen, evtl. den Söldner Alger besiegen

Anschluss: Die Flutmauer (S. 9), Der Hehler (S. 10)

Trotz seines hochtrabenden Namens ist der *Goldene Wolf* keine sonderlich beeindruckende Schenke. Sie befindet sich in einem kleinen Holzhaus, das zwischen zwei alten Mauern wie eingequetscht wirkt, und öffnet erst in den Abendstunden. Der Schankraum ist in schummrigen Zwielflicht getaucht, nur eine rußige Feuerstelle und einige Funzeln erhellen den Raum. Die Wirtin *Brigia* (*937 LZ, rundlich) mustert Neuankömmlinge mit einer Mischung aus Neugier und Misstrauen. Sowohl sie als auch die gehetzt wirkende Schankmagd *Athilda* (*973 LZ, drall, meist fröhlich kichernd) können den Abenteurern einige Informationen geben. Dies erfordert eine einfache *Redegewandtheit*-Probe (oder *Anführen*, wenn die Frauen eingeschüchtert werden sollen) gegen ihren geistigen Widerstand (17) oder alternativ eine kleine Spende von mindestens 10 Kupferstücken. Beide können erzählen, dass Wymond tatsächlich bis vor einigen Tagen regelmäßig hier war. Vor drei Tagen kam es aber zu einem Zwischenfall: Er hat sich mit einem seiner Freunde, dem Söldner *Alger*, gestritten, und dabei kam es zu Handgreiflichkeiten. Alger schlug ihn nieder und riet ihm, sich nie wieder blicken zu lassen. Die beiden wissen nicht, was der Hintergrund des Streits ist. Alger ist auch an diesem Abend anwesend und vertreibt sich die Zeit mit Glücksspiel, Trinken, Armdrücken und dem Schäkern mit der Schankmagd.

Alger, Sohn des Algar

Alger (*958 LZ) ist einer der Söldner, die ihre Kraft und ihre Waffen an diejenigen vermieten, die sich in Wintholt nicht ohne Begleitung in die Wildnis wagen wollen. Obwohl er ein rauer Geselle ist und zahlreiche zwielichtige Gestalten kennt, ist er kein schlechter Kerl, sondern loyal zu seinen Auftraggebern und seinen Freunden. Im Wesentlichen schätzt er etwas Geld, hübsche Frauen, hin und wieder eine gepflegte Keilerei und ansonsten seine Ruhe.

Alger hat sich mit seinem alten Bekannten Wymond gestritten, da dieser in Algers Augen ein wenig zu anzüglich mit der Schwester des Söldners umging. Sein Zorn ist aber inzwischen veriraucht, und wenn er dem Dieb auch immer noch etwas grollt, so hat er doch keine große Lust, ihn einfach so zu verraten.

Alger hat nicht vor, an diesem Abend sein Leben aufs Spiel zu setzen. Gegen eine Prügelei hat er nichts einzuwenden, sobald aber Waffen gezogen werden, versucht er zu verschwinden oder ergibt sich. Nur in höchster Not wird er sich mit dem Schwert verteidigen.

Erscheinung: kahlköpfig, blonder Vollbart, zahlreiche Narben an unterschiedlichen Körperteilen, gekleidet in speckiges, aber solides Leder mit einigen Kettenteilen, mit Schwert bewaffnet

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL	GK	GSW
1	4	2	4	2	5	2	3	5	7
LP	FO	VTD	SR	KW	GW				
10	10	23	2	19	17				

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Waffenlos	18	1W6	5	6	Stumpf
Langschwert	18	1W6+4	8 Ticks	6	Scharf (2)

Typus: Humanoider

Wichtige Fertigkeiten: Akrobatik 12, Athletik 16, Entschlossenheit 11, Heimlichkeit 10, Straßenkunde 10, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 16, Stärkungsmagie 13

Wichtige Meisterschaften: Klingenwaffen (I: Entwaffnen, Verwirrung, Vorstürmen; II: Waffenexperte Langschwert), Handgemenge (I: Block, Halten, Umreißen; II: Binden), Entschlossenheit (I: Kühler Kopf I), Zähigkeit (I: Rüstungsträger I; II: Schmerz Widerstand I), Stärkungsmagie (Schwerpunkt Typus Leben)

Wichtige Zauber: 0: Ausdauer stärken; II: Lebenskraft stärken

Merkmale: Taktiker

Umgang mit Alger

Es gibt mehrere Möglichkeiten, ihn gesprächig zu machen und so Informationen aus Alger herauszukriegen, zum Beispiel:

Q Alger ist betrunken genug, dass ein Versuch, ihn einzuschüchtern, zu Aggressionen von seiner Seite aus führt. Nach einer zünftigen Kneipenschlägerei zeigt er sich aber gegenüber Abenteurern, die ihn besiegt oder sich wacker geschlagen haben, aufgeschlossener.

Q Die Abenteurer können versuchen, ihn bei einem Wetttrinken noch betrunken zu machen (*erweiterte vergleichende Probe* auf *Zähigkeit*, Ziel ist die KON des Gegners).

Q Die Abenteurer können versuchen, ihn im Armdrücken zu besiegen (*erweiterte vergleichende Probe* auf *Athletik*, Ziel ist die STÄ des Gegners).

Q Die Abenteurer können versuchen, ihn im Glücksspiel zu besiegen (*erweiterte vergleichende Probe* auf *Straßenkunde*, Ziel ist die INT des Gegners).

Q Eine Abenteurerin kann versuchen, ihm schöne Augen zu machen (Regeln für soziale Interaktion, *Redegewandtheit* / *Diplomatie* gegen Algers *Entschlossenheit*, seine Einstellung ist *neutral*).

Alger kann den Abenteurern nicht nur den Grund für den Streit mitteilen, sondern ihnen auch von Wymonds „Bruder“ Cynwald berichten (nicht aber von den wahren Hintergründen). Er weiß außerdem, dass Cynwald zur Zeit bei der Ausbesserung der Flutmauer mithilft. Fällt bei einer der Proben oben ein *herausragendes* Ergebnis, kann Alger außerdem die Wahrheit über Wymond und Cynwald aufklären und von dem Hehler Eamon erzählen.

Einfluss und Veränderungen der Szene

Sollte Alger nach dem Abend noch dazu in der Lage sein (also nicht betrunken schnarchend unter dem Tisch oder halb totgeschlagen in der Ecke liegen), wird er kurz nach dem Aufbruch der Abenteurer so schnell wie möglich jemanden schicken, um Wymond zu warnen, dass jemand auf seiner Spur ist.

Falls die Abenteurer vor dem Besuch der Schenke schon auf der Flutmauer waren, hat Alger bereits davon erfahren. In diesem Fall lässt er sich nicht auf Spielchen ein, sondern zettelt selbst eine Schlägerei mit ihnen an.

Die Flutmauer

Kurzbeschreibung: Die Abenteurer konfrontieren Wymond / Cynwald auf der Flutmauer.

Schauplatz: die Flutmauer

Ziel des Spielleiters: je nach Verlauf die Abenteurer ein wenig in die Irre führen oder eine spektakuläre Actionszene mit Flucht inszenieren

Ziel der Abenteurer: die Wahrheit über die Identität Cynwalds herausfinden, Wymond zur Rede stellen, um an den Namen des Hehlers zu gelangen

Anschluss: Im Goldenen Wolf (S. 8), Der Hehler (S. 10)

Die mächtige Flutmauer schützt Albronnen seit der Zeit der Drachlinge vor den Überschwemmungen der Cealdea, was die alten Steine aber jedes Jahr aufs Neue belastet. So ist es wenig verwunderlich, dass fast das ganze Jahr an unterschiedlichen Stellen die Mauer ausgebessert wird und große Gerüste sich über Teile der Mauer ziehen. An diesen Stellen ragen Holzkonstruktionen auf beiden Seiten der

Mauer auf, auf denen sich Arbeiter scharen, um Risse zu verfugen und auszubessern, Schwachstellen zu überprüfen oder Eis aus Spalten zu entfernen, bevor diese gesprengt werden können.

„Cynwald“ beziehungsweise Wymond arbeitet an einer dieser Stellen als Maurer und Handlanger. Wenn die Abenteurer herumfragen, erfahren sie, dass „Cynwald“ zur Zeit auf der Krone der mächtigen Mauer arbeitet. Sie können das Gerüst erklimmen, um zu ihm zu gelangen.

Wymond / Cynwald

Wymond (*963 LZ) ist kein großes Licht in der überschaubaren Unterwelt von Albronnen. Er ist zwar handwerklich geschickt, aber zu arbeitsscheu und zu schlampig, als dass er es in seinem Beruf jemals weit bringen könnte, und so hält er sich eher mit Diebstählen über Wasser. Anstatt hart zu arbeiten, schlägt er sich mit geschickten Fingern und einer flinken Zunge durch das Leben, was beides recht gut funktioniert. Tatsächlich hat Wymond mehr Potential, als er es sich selbst zutraut. Sein eigenes Desinteresse hat aber dazu geführt, dass er lieber von einem Tag in den nächsten lebt, anstatt sich um seine Zukunft zu kümmern.

Erscheinung: leidlich attraktiv, kinnlange schwarze Haare, auffällig blaue Augen, gekleidet in Handwerkerkleidung

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WILL	GK	GSW
2	5	4	3	2	2	2	3	5	11
LP	FO	VTD	SR	KW	GW				
8	10	21	0	18	17				

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Waffenlos	13	1W6	5	6	Stumpf
Dolch	17	1W6+1	6	6	Wurfwaffe

Typus: Humanoider

Wichtige Fertigkeiten: Akrobatik 16, Athletik 16, Entschlossenheit 10, Redegewandtheit 14, Zähigkeit 11, Schattenmagie 12, Stärkungsmagie 8

Wichtige Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen), Klingenwaffen (I: Verwirrung), Akrobatik (I: Ausweichen I, Balance; II: Meisterhafte Balance), Athletik (I: Sprinter; II: Flinker Verfolger), Redegewandtheit (I: Ablenken; II: Tarnidentität), Schattenmagie (I: Blick in die Dunkelheit)

Wichtige Zauber: 0: Ausdauer stärken, Schattenspiel; I: Schattenmantel, Zunge des Diplomaten; II: Verhüllung

Merkmale: Taktiker

Wymonds Enttarnung

„Cynwald“ zeigt sich überrascht, dass jemand nach ihm fragt, gibt aber bereitwillig über seinen „Bruder“ Auskunft. Er bestätigt, dass Wymond ein Dieb sei und er deswegen den Kontakt zu ihm abgebrochen habe. Er weiß leider nicht, wo sich sein Bruder aufhält, rät aber dazu, es in der Schenke *Brückenhaus* zu versuchen – was nur eine Finte ist, in der Schenke dort kennt niemand Wymond.

Wymond kann auf mehrere Arten auffliegen:

❏ Wymond ist zwar ein geschickter Lügner, aber möglicherweise ertappen ihn die Abenteurer bei einer Lüge (*vergleichende Probe* zwischen *Redegewandtheit* und *Empathie*).

❏ Wymond hat einen Teil des Geldes für eine Salbe ausgegeben, um die Schwellung zu lindern. Einem aufmerksamen Abenteurer (*Wahrnehmung* gegen 25) kann aber die abklingende Verletzung dennoch auffallen.

❏ Möglicherweise wissen die Abenteurer ja auch bereits, dass Cynwald Wymond ist, und können ihn direkt konfrontieren.

Sobald Wymond auffliegt, versucht er zu flüchten. Die Abenteurer können ihm nachsetzen, nutzen Sie hierfür die Regeln zu *Verfolgungsjagden* aus dem Grundregelwerk. Die wilde Flucht über die

Mauerkrone gilt hierbei als *leicht negativer Umstand*.

Ein *verheerendes* Probenergebnis hat einen Sturz von der Mauer zur Folge. Bei 1-5 auf W10 führt der Sturz auf die Straße (Fallschaden je nach Verlauf der Verfolgungsjagd aus bis zu 10 m Höhe), bei 6-10 in das eiskalte Wasser der Cealdea.

Wenn Wymond eingeholt und überwältigt wird, kann er den Namen des Hehlers Eamon nennen, dem er die Brosche verkauft hat. Er kann den Abenteurern außerdem ein geheimes Klopfsymbol mitteilen, mit dem sie sich an seiner Hintertür Einlass verschaffen können, falls Eamon nicht in seinem Laden ist.

Einfluss und Veränderungen der Szene

Falls Wymond auf die eine oder andere Art *gewarnt* wurde, rechnet er damit, dass Leute nach ihm suchen. Er hat hierfür das Gerüst präpariert, das zu ihm auf die Mauer führt, so dass zwei, drei kräftige Tritte es zum Einsturz bringen – was er sogleich tut, sobald er sieht, dass am Fuß der Mauer die Abenteurer auftauchen.

Allerdings hat Wymond sich verschätzt. Er hatte nicht vor, irgendjemanden zu verletzen, das Gerüst aber so dilettantisch sabotiert, dass es nicht zusammenstürzt, sondern zur Seite kippt und gegen ein anderes Gerüst an der Mauer kracht. Panik bricht aus, als die Holzkonstruktion ins Wanken gerät. Arbeiter stürzen herab, entweder auf die Straße oder in den eiskalten Fluss. Wymond ist einen Moment lang wie gelähmt vor Schrecken, dann flüchtet er wie oben beschrieben.

Zusätzlich dazu, dass die Abenteurer ihn einholen müssen, gilt es jetzt auch, Verletzte zu versorgen und Ertrinkende aus dem Fluss zu retten:

❏ Vier Arbeiter müssen aus dem Fluss geborgen werden. Dies erfordert eine *erweiterte Schwimmen*-Probe (Schwierigkeit 25). Für jeden Arbeiter ist ein Fortschrittspunkt nötig.

❏ Ein weiteres Gerüst droht, einzustürzen und ein halbes Dutzend Arbeiter mit in die Tiefe zu reißen. Die Abenteurer können es entweder hastig befestigen (*Handwerk*-Probe mit Schwierigkeit 25) oder versuchen, es lange genug festzuhalten, bis die Arbeiter sich in Sicherheit bringen können (erweiterte *Athletik*-Probe, Schwierigkeit 25, 3 Fortschrittspunkte sind nötig).

❏ Viele Arbeiter sind durch die Stürze (teils schwer) verletzt und können durch *Heilkunde* oder Heilungsmagie versorgt werden.

Der Hehler

Kurzbeschreibung: Die Abenteurer konfrontieren den Hehler *Eamon*, der die Brosche verkauft hat.

Schauplatz: Eamons Krämerladen, evtl. die Schenke *Brückenhaus*

Ziel des Spielleiters: weitere ernsthafte Herausforderungen für körperlich oder sozial begabte Abenteurer

Ziel der Abenteurer: den Käufer der Brosche erfahren

Anschluss: Die kaiserlichen Prospektoren (S. 11)

Eamon

Der Hehler *Eamon* (*934 LZ) hat einen kleinen Krämerladen unweit der Flutmauer, den er in einem alten Drachlingsgebäude eröffnet hat. Hier verkauft er allerlei Alltagsgegenstände – und insgeheim auch Diebesgut, das ihm von verschiedenen Leuten zugetragen wird. Eamon hat eine ganze Reihe von Kontakten in der Stadt und ein gutes Gespür dafür, wem er bestimmte Dinge anbieten und verkaufen kann.

Erscheinung: Glatzkopf, Spitzbart, unauffällige Kleidung, streicht sich dauernd durch den Bart

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WILL	GK	GSW
4	2	4	2	3	1	4	4	5	7
LP	FO	VTD	SR	KW	GW				
7	14	15	0	18	20				

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Waffenlos	7	1W6	5	6	Stumpf

Typus: Humanoider

Wichtige Fertigkeiten: Athletik 6, Diplomatie 17, Empathie 15, Entschlossenheit 17, Redegewandtheit 17, Wahrnehmung 13, Zähigkeit 8, Beherrschungsmagie 13

Wichtige Meisterschaften: Diplomatie (I: Diplomat; II: Beißender Spott), Empathie (I: Rede mit mir), Entschlossenheit (I: Unbeirrbar; II: Undurchschaubar), Redegewandtheit (I: Ablenken; II: Nicht ins Gesicht!)

Wichtige Zaubern: 0: Einstellung verbessern; I: Furcht, Verwirren; II: Gedankenschutz

Merkmale: Taktiker

Der Krämerladen

Wenn die Abenteurer an Eamons Laden ankommen, finden sie ihn verschlossen vor. Eamon hält gerade ein Treffen mit einem potentiellen Käufer im Keller des Gebäudes ab und hat drei Schläger angeheuert, um das Treffen zu bewachen. Zwei Schläger sind mit ihm und seinem Kunden im Keller, der dritte hält an der Hintertür Wache. Klopfen und Rufen an der Vordertür bewirkt nichts. Verschaffen sich die Abenteurer gewaltsam Einlass, stürzen sich die drei in Lederrüstungen gehüllten Schläger auf sie, um sie aufzuhalten, während Eamon zu fliehen versucht. Die Schläger kämpfen nicht bis zum Tode und versuchen auch nicht die Abenteurer umzubringen – vielmehr werden sie möglicherweise versuchen die Wache zu rufen, falls die Gruppe zu brutal vorgeht.

Mit dem Klopfzeichen von Wymond hingegen öffnet der Schläger ihnen bereitwillig die Tür und führt sie in den Keller, sodass sie die Möglichkeit haben, Eamon zu überraschen oder sich als potentielle Käufer auszugeben.

Beobachten die Abenteurer stattdessen den Laden, können sie sehen, wie Eamon spätabends den Laden verlässt, um im nahen *Brückenhäus* ein Bier trinken zu gehen.

Eamon kämpft nicht, wenn er angegriffen wird, sondern ergibt sich rasch. Er kann sowohl durch Androhung von Gewalt (*Anführen*-Probe gegen seinen geistigen Widerstand, er wehrt aktiv mit *Entschlossenheit* ab) als auch durch Bestechungsgeld in Höhe von mindestens 5 Lunaren oder indem man sich als Interessent ausgibt (*Redegewandtheit* gegen geistigen Widerstand) dazu gebracht werden, seine Informationen preiszugeben.

Schläger

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL	GK	GSW
2	3	2	3	2	4	2	2	5	8
LP	FO	VTD	SR	KW	GW				
8	6	20	1	17	16				

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Waffenlos	12	1W6	5 Ticks	8	Stumpf
Schlagstock	13	1W6+2	6 Ticks	8	Stumpf

Typus: Humanoider

Wichtige Fertigkeiten: Akrobatik 8, Athletik 10, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 10, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 9, Stärkungsmagie 9

Wichtige Meisterschaften: Hieb Waffen (I: Umreißen), Heimlichkeit (I: Meuchelangriff); Wahrnehmung (I: Schwerpunkt Hören)

Wichtige Zaubern: 0: Ausdauer stärken; I: Gehör verbessern

Merkmale: Feigling, Taktiker

Der Käufer

Eamon kann den Abenteurern mitteilen, dass er die Brosche in der Tat von Wymond gekauft hat. Er hat sie allerdings auch schon wieder an den Mann gebracht: Der Käufer war *Pergar von Schwarzfels* – der Anführer der kaiserlich-selenischen Prospektoren in Wintholt.

Einfluss und Veränderungen der Szene

Falls die Abenteurer zuvor in irgendeiner Form besonders aufgefallen sind – etwa durch eine Kneipenschlägerei im *Goldenen Wolf* oder durch das zusammenstürzende Gerüst an der Flutmauer – wird es Eamon ein wenig mulmig. In diesem Fall heuert er nicht drei Schläger an, sondern fünf, um für seine Sicherheit zu sorgen (drei im Keller, zwei an der Hintertür).

Falls die Abenteurer vorher noch nicht bei Wymond waren, wird Eamon nach dem Aufbruch der Abenteurer den Dieb warnen, sofern er noch dazu in der Lage ist.

Die kaiserlichen Prospektoren

Kurzbeschreibung: Die Abenteurer versuchen, die Brosche von den Prospektoren zu erhalten.

Schauplatz: Stützpunkt der Prospektoren in Albronnen

Ziel des Spielleiters: eine letzte Herausforderung in diesem Kapitel schaffen, Einsatzmöglichkeiten für soziale oder heimliche Fertigkeiten bieten

Ziel der Abenteurer: die Brosche oder zumindest die Informationen darauf erhalten

Anschluss: Die Albenbardin (S. 12)

Schon seit mehreren Jahren befinden sich zahlreiche Prospektoren aus dem Kaiserreich Selenia in Wintholt, um die Bodenschätze zu erkunden und eventuell für den Kaiser des nahen Reiches nutzbar zu machen. Das hat zwei Gründe: Zum einen sind die Wintholter von ihrer Anzahl her gar nicht in der Lage, ihre Bodenschätze selbst erschöpfend auszubeuten, zum anderen aber haben nach der jüngsten Erweiterung des Kaiserreiches vor einigen Jahrzehnten mehrere geflohene Adlige aus dem annektierten Feudalreich den Prinzipien der Gastfreundschaft folgend Aufnahme in Wintholt gefunden. Um die Beziehungen zu Selenia nicht zu sehr zu strapazieren, hat der König daher den Prospektoren die Erlaubnis erteilt, Wintholt zu erkunden.

Pergar von Schwarzfels

Pergar von Schwarzfels (*945 LZ) leitet die Prospektoren von Albronnen aus, wo er einen kleinen Stützpunkt in einem alten Eckhaus errichtet hat, das aufwendig wieder restauriert wurde und so an die Pracht der Drachlingszeit erinnert. Der Varg ist sich seines Standes bewusst, aber nicht unfreundlich. Zwar ist ihm klar, dass die meisten einfachen Leute weit unter ihm stehen, aber er behandelt sie dennoch mit distanzierter Höflichkeit. Er es allerdings gewohnt, seinen Willen durchzusetzen.

Pergar hatte schon immer ein hervorragendes Auge für reiche Erzfunden und kostbare Steine. Er ist außerdem begeisterter Historiker und wird regelmäßig von Eamon informiert, wenn dieser interessante Stücke anzubieten hat. Die Brosche des Albenprinzen hat sofort sein Interesse erweckt, und so hat er sie ihm bereitwillig abgekauft.

Erscheinung: graues Fell, teure und aufwändige Kleidung

Wichtige Werte: Geistiger Widerstand 21, Diplomatie 17, Entschlossenheit 13, Redegewandtheit 15, Willenskraft 3

Ein Gespräch mit dem Prospektor

Pergar von Schwarzfels ist ein vielbeschäftigter Mann. Wenn die Abenteurer klopfen und nach Pergar fragen, öffnet ihnen sein Diener, der ihnen freundlich, aber bestimmt mitteilt, dass Herr von Schwarzfels derzeit keine Gäste empfängt. Es gibt dennoch Möglichkeiten, zu ihm vorzudringen, unter anderem:

🔍 Abenteurer von angemessenem Status erhalten problemlos Zugang zu Pergar. Ab einem *Stand* von 2 oder einem *Ansehen* von 4 wird ein Abenteurer sofort zu ihm vorgelassen. Ab einem *Rang* von 2 in einer bedeutenden selenischen Organisation (wie dem Zirkel der Zinne oder einer selenischen Kirche) oder 3 in einer sonstigen bedeutenden Organisation Dragoreas (wie etwa dem Wächterbund) wird man ebenfalls zu ihm vorgelassen.

🗨 Hat keiner der Abenteurer einen entsprechenden Status, ist es möglich, einen solchen vorzutäuschen (*Redegewandtheit* gegen *Empathie* 16 des Leibdieners) oder entsprechende Legitimationen zu fälschen (mittels *Edelhandwerk*; die *Diplomatie* des Leibdieners beträgt 17).

🔒 Pergar ist zwar vielbeschäftigt, verlässt aber gerade deshalb häufig das Haus, um sich mit anderen Prospektoren zu treffen (oder einfach zu Mittag zu speisen). Hierbei wird er von einem Leibwächter begleitet (Werte wie *Alger* auf S. 9). Die Abenteurer können versuchen, ihn abzufangen, was durchaus Erfolg haben kann, aber seine Einstellung von *neutral* auf *reserviert* absenkt und eine *Redegewandtheit*-Probe gegen seinen Geistigen Widerstand erfordert (er wehrt mit *Entschlossenheit* aktiv ab), um ihn persönlich um einen Termin zu bitten.

Pergar selbst erweist sich als standesbewusst, aber kooperativ. Er ist bereit, den Abenteurern die Brosche lange genug zu zeigen, damit sie die eingeritzten Symbole und Zeichen abschreiben können. Schwieriger ist es, ihn dazu zu bringen, die Brosche selbst herzugeben: Das Überreden erfordert eine *erweiterte vergleichende Probe* nach den Regeln zur sozialen Interaktion. Pergars Einstellung ist *neutral*. Siegen die Abenteurer, ist er bereit, die Brosche im Sinne der Wissenschaft herauszugeben – verlangt dafür aber über alle weiteren Erkenntnisse informiert zu werden und an eventuellen Gewinnen aus Entdeckungen mit 20% beteiligt zu werden.

Im Schatze der Dunkelheit

Sollten die Abenteurer nicht zu Pergar vordringen können oder schlicht kein Interesse an einem direkten Gespräch haben, können sie auch nachts in das Gebäude einbrechen.

Der Stützpunkt der selenischen Prospektoren wird von 4 Wachen bewacht (2 außen, 2 innen, Werte wie *Alger* auf S. 9), die Schlösser des Gebäudes sind *durchschnittlich* (Schwierigkeit 20), die der Schublade, in der die Brosche aufbewahrt wird, sogar *gut* (Schwierigkeit 25).

Maedhrins Brosche

Maedhrins Brosche hat die Zeit im Freien nicht sonderlich gut überstanden. Einst war es ein kunstvolles, handgroßes Schmuckstück aus fein verarbeitetem Silber in der Form zweier Ahornblätter, um die sich mehrere Ranken schlängeln, mit einigen eingelassenen grünen Halbedelsteinen. Einige Details sind allerdings durch die Verwitterung nicht mehr gut zu erkennen. Ursprünglich war die Brosche auch angelaufen und fleckig, aber Pergar von Schwarzfels hat sie persönlich auf neuen Glanz poliert.

Dreht man die Brosche um, fallen auf der Rückseite Symbole und Pfeile auf. Maedhrin hat mit einem spitzen Gegenstand Zeichnungen in das weiche Silber geritzt. Den Anfang macht eine grobe Kompassrose, auf der nur die Himmelsrichtungen Norden, Nordosten und Osten eingetragen sind. Dann folgt das Symbol eines *gebeugten Baumes*, von dem ein Pfeil nach oben rechts abgeht. Das nächste Symbol ist die Zeichnung eines *zackigen Berggrates*, ein Pfeil zeigt von ihm aus direkt nach oben. Das dritte Symbol ist ein *hoch aufragender Turm*, neben den ein Auge geritzt ist. Von den Augen geht ein Pfeil aus, der an Zwillingstürmen endet.

Die Zeichnung auf der Brosche bedeutet: Gehe von der *Gebeugten Mutter* aus, einem großen Baum im Norden Wintholts, nach Nordosten, bis du das *Albenhorn*, eine Felsflanke, erreichst. Wende dich dort direkt nach Norden bis zum *Windpfeiler*, einem alten Wegweiser der Drachlinge. Von dort aus kann man in der Ferne die Türme im Eis erspähen.

Die Albenbardin

Kurzbeschreibung: Die Abenteurer lernen die Bardin Calina kennen, die ihnen mit den Zeichnungen auf der Brosche weiterhilft und ihnen einen neuen Auftrag erteilt.

Schauplatz: Gasthaus *Turmschatten*

Ziel des Spielleiters: eine Verbündete für die Abenteurer einführen, den zweiten Teil des Abenteuers einleiten

Ziel der Abenteurer: die Zeichnungen auf der Brosche entschlüsseln

Anschluss: Kapitel 2: Durch die Wildnis (S. 14)

Während die Abenteurer auf der Suche nach der Brosche waren, hat Godwyna versucht, Kontakt zu der Albenbardin *Calina* aufzunehmen.

Es ist ihr gelungen, aber die adlige Albin ist nicht weniger beschäftigt als der vargische Prospektor. Dennoch hat sie sich zu einem Treffen bereiterklärt, das in drei Tagen stattfinden soll. Befindet sich unter den Abenteurern jemand mit einem *Stand* von mindestens 2, einem *Rang* in einer respektablen Organisation von mindestens 3 oder ein Barde oder Geschichtenerzähler mit mindestens *Ansehen* 1, können sie auch sofort zu Calina vordringen.

Calina

Calina (*924 LZ) stammt aus dem Immersommerwald, lebt aber schon seit einigen Jahren am Hofe König Aelfrics in Albronnen, seit sie als Sängerin und Geschichtenerzählerin an den Wolkenturm kam. Sie gilt als eine profunde Kennerin der albischen und menschlichen Geschichte Wintholts und ist über die Grenzen des Reiches hinaus für ihre Stimme und ihre Beherrschung von Harfe und Laute bekannt. Sie ist eine ruhige, zurückhaltende Person, die nur bei ihrem Spiel und Gesang wirklich aufblüht.

Seit langem hält sich hartnäckig das Gerücht, dass es mehr sei als nur das Interesse an der Geschichte, die sie am Königshof festhält. Es heißt, der König habe sein Herz an die stille Schönheit verloren, und die Liebe werde erwidert – mit allen Komplikationen, die dies für den König und seine menschliche Gemahlin bereithält. Darauf angesprochen, verneint Calina derartige Gerüchte jedoch mit für ihre ruhige Persönlichkeit erstaunlicher Vehemenz.

Calina ist eine Splitterträgerin, was ihr selbst nur undeutlich bewusst ist. In ihrer Nähe können die Abenteurer jedoch möglicherweise eine seltsame Verbundenheit fühlen: Calina ist unterbewusst in der Lage, ihre Gabe der *Resonanz* zu nutzen, um den Abenteurern Splitterpunkte zu überlassen oder ihre Splittergabe (die *Gunst des reichen Mannes*) zu verstärken.

Erscheinung: dunkelhaarig, blass, alterslose Schönheit, in Tiefblau und Silber gekleidet

Eine Botschaft aus vergangenen Tagen

Calina empfängt die Abenteurer in dem Gasthaus *Turmschatten* unweit des Wolkenturms. Das Gasthaus ist gemütlich, aber nicht gerade preiswert, Calina lädt die Abenteurer allerdings ohne zu zögern ein. Obwohl sie selbst hohes Ansehen genießt, ist sie von wenig Ständedünkel erfüllt und entschuldigt sich sogar bei Gemeinen unter den Abenteurern dafür, dass sie so lange warten mussten.

Die Nachricht von Godwyna hat die richtigen Saiten bei ihr angeschlagen, und sie ist sofort bereit, den Abenteurern dabei zu helfen, das Rätsel der Brosche zu lösen. Sie lässt sich die Brosche übergeben

(oder die Symbole zeigen) und untersucht sie genau. Sollten die Abenteurer nicht die Brosche selbst, sondern nur die Symbole haben, bittet sie sie, mit einem großzügigen Kaufangebot von 50 Lunaren an Pergar heranzutreten, was dieser schließlich (auch um der guten Verbindungen zum Königshof willen) annimmt.

Calina muss nur kurz über die Brosche grübeln, bevor sie den Abenteurern einen Teil der Lösung präsentieren kann: Offenbar wurde Maedhrin in den *Türmen im Eis* festgehalten, einer alten Drachlingsfestung, die den Berichten zufolge irgendwo im Norden Wintholts liegen soll. Sie weiß leider nicht, wo sie sich genau befindet, aber sie kann einen Teil der anderen Symbole deuten. Zu Zeiten Prinz Maedhrins versammelte sich der Widerstand der Alben vom Immersommerwald am Fuße einer schon damals uralten Tanne, der *Gebeugten Mutter*, wo sie den Schutz der dortigen Baumwandler genossen. Sie ist sich sicher, dass das Symbol auf diese Tanne hinweist, und weiß ungefähr, in welcher Gegend der Baum zu finden sein müsste (etwa 70 km nordnordöstlich von Albronnen). Von dort aus müsste man dann den Richtungsangaben der Brosche folgen.

Ein Angebot

Die Nachricht über einen möglichen Verbleib von Prinz Maedhrin versetzt die ruhige Bardin in ehrliche Aufregung. Wenn die Abenteurer nicht selbst vorschlagen, zu den Türmen zu reisen, kommt dieser Vorschlag von ihr: Falls sie bereit sind, sofort abzureisen, noch bevor der Winter richtig über Albronnen hereinbricht, stellt sie ihnen insgesamt 100 Lunare als Belohnung in Aussicht.

Erfahrungspunkte

Die Abenteurer können für Kapitel 1 bis zu **10 Erfahrungspunkte** erhalten.

📖 **5 Erfahrungspunkte** erhält jeder Abenteurer automatisch mit Bestehen des Kapitels.

🎯 Besonderer Einsatz in riskanten Situationen, zum Beispiel beim Einsturz des Gerüsts an der Flutmauer, kann mit weiteren **2 Erfahrungspunkten** pro Abenteurer belohnt werden.

💡 Außergewöhnliche, gute Einfälle zur Lösung von Problemen können ebenfalls bis zu **3 Erfahrungspunkte** pro Abenteurer bringen.

Kapitel 2: Durch die Wildnis

Nachdem die Abenteurer die Brosche an sich gebracht und vom ersten Wegpunkt, der *Gebeugten Mutter*, erfahren haben, können sie aufbrechen. In Albronnen findet sich alles, was man für eine Wildnisreise benötigt, und Calina ist bereit, den Abenteurern bis zu 15 Lunare pro Person für Ausrüstung und Proviant zur Verfügung zu stellen, sowie falls nötig auch ein Maultier.

Wintholter Wildnis

Kurzbeschreibung: Die Abenteurer schlagen sich durch die Wildnis bis zu den Türmen im Eis durch.

Schauplatz: die Wälder Nord-Wintholts

Ziel des Spielleiters: den Abenteurern die Wildheit, Weite und Einsamkeit von Wintholt präsentieren, Wildnisführer herausfordern

Ziel der Abenteurer: die Wegpunkte finden und ans Ziel gelangen

Anschluss: Die Gebeugte Mutter (S. 16)

Wintholt ist ohnehin fast vollständig von Wald bedeckt, aber nördlich von Albronnen beginnt endgültig die weglose Wildnis. Die Laubwälder weichen zurück und machen mehr und mehr dunklem Tannicht Platz, durchzogen von Flüssen und klaren Seen.

Übergangslos geht Wintholt hier in die Frostlande über, eine feste Grenze wurde nie gezogen.

Stimmung und Atmosphäre

Die Stimmung in den Wäldern von Wintholt ist die von Einsamkeit, Isolation und der Gefahr für Wanderer angesichts der gewaltigen Natur, aber auch von faszinierender, fast idyllischer Schönheit und den versprengten Erinnerungen an eine Zeit, an die sich heute niemand mehr erinnert. Der Wald ist alt und hat Drachlinge, Menschen und Alben kommen und gehen sehen, und so mächtig die Völker auch waren, einen bleibenden Eindruck hat keines von ihnen auf die Wildnis hinterlassen.

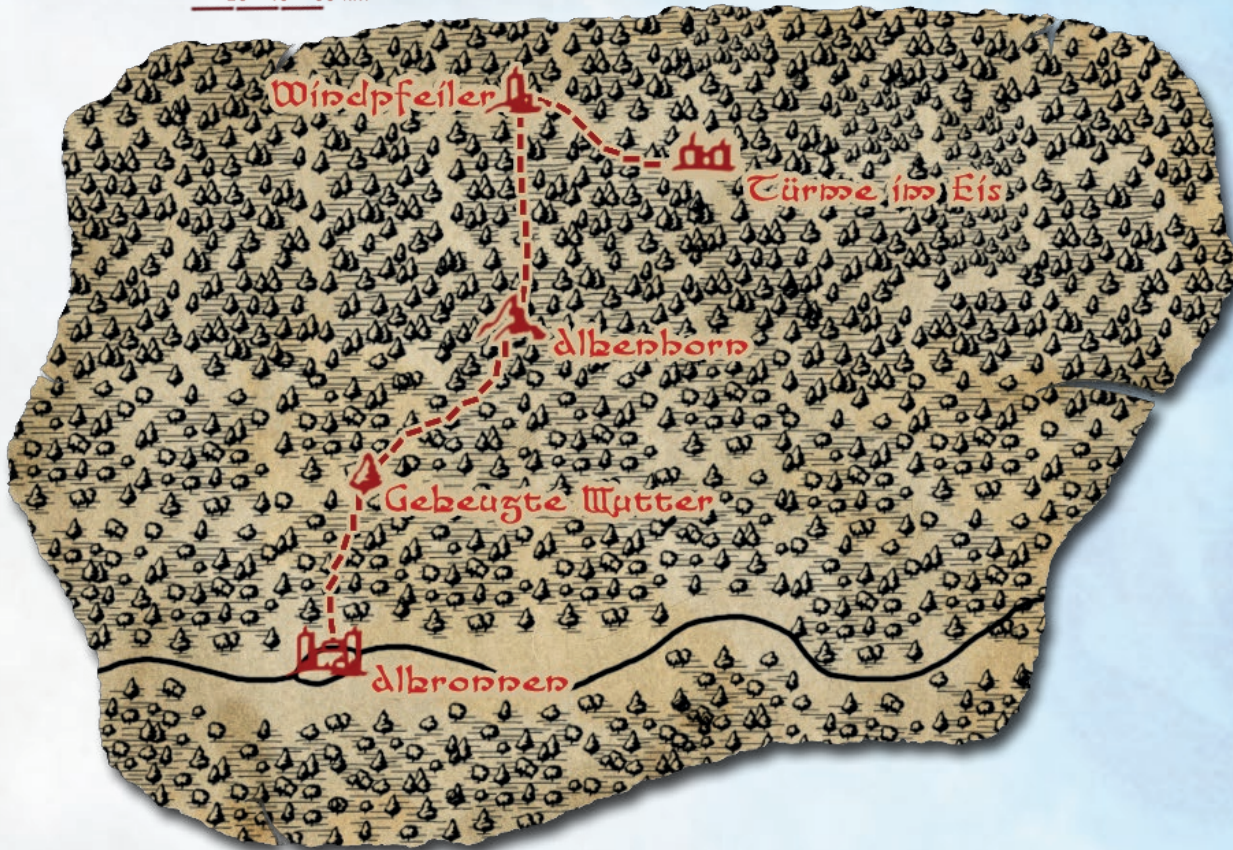
Die folgenden Vignetten können verwendet werden, um ein wenig von der Stimmung in den Wäldern zu veranschaulichen.

Der Boden ist hier leicht abschüssig, und mehr schlitternd als laufend kommt ihr unten an, umgeben von einem Gestöber aufgewehten Schnees. Der dunkle Wald am Fuß des Hangs wirkt wie eine Schlachtreihe, bereit, jeden Eindringling abzuwehren. Mächtige Baumstämme, dicker als fünf Männer sie umfassen können, ragen empor und strecken ihre Äste in eure Richtung, als wollten sie euch herausfordern, euch in ihren Schatten zu begeben.

Unvermittelt weichen die Bäume vor euch zurück und geben den Blick auf eine umgestürzte Statue frei, die selbst im Liegen noch jeden Varg überragt. Der Sturz des Riesen hat eine Schneise in den Wald gerissen,



20 40 60 km



die aber längst von neuen Bäumen bewachsen ist. Die Verwitterung macht jedes Erkennen der Statue unmöglich, aber die Umrisse gewaltiger Klauen sind noch erkennbar.

Als ihr aus dem dunklen Tannicht herastretet, liegt eine gewaltige Lichtung vor euch, auf der sich ein kleiner See mit türkisfarbenem Wasser erstreckt. Der See liegt völlig still und spiegelt seine Umgebung wieder, ein Anblick perfekter Idylle. Hinter der Lichtung führt der Wildwechsel wieder in den Wald hinein, und wenig später seid ihr wieder in der Wildnis.

Ein Knacken im Unterholz, und nur zwei Dutzend Meter vor euch bricht ein rötlicher Hirsch mit mächtigem Geweih und zottigem Winterfell auf den Wildwechsel. Er bleibt starr stehen und blickt euch an, als habe er nie eine Erscheinung wie euch gesehen. Wieder knirscht es im Wald, und der Bann bricht: Der Hirsch sprengt mit einem mächtigen Satz davon und verschwindet zwischen den Bäumen.

Zu eurer Linken ragt ein niedriger Berghang über die Bäume, auf dessen Spitze die Überreste einer Festung aus weißem Gestein thronen. Drei Türme, geborsten und gezackt wie gesplitterte Zähne, ragen in den grauen, schneesweren Himmel. Ein Dutzend Raben kreist ohne Unterlass krächzend um den höchsten Turm.

Reisestrecke

Die Türme im Eis liegen nicht ganz 300 km nordöstlich von Albronnen in seinem See mitten in den Wintholter Wäldern. Aufgrund des dichten Waldes und des einsetzenden Schnees sind Pferde nur als Lasttiere von Nutzen und müssen am Zügel geführt werden, da der Weg nicht über Pfade und Straßen, sondern mitten durch die Wildnis führt. Da die Reise über drei Wegpunkte bis zu den Türmen führt, ist die Reisestrecke in mehrere Abschnitte aufgeteilt.

Abschnitt

Reisestrecke

Albronnen – Gebeugte Mutter	70 km
Gebeugte Mutter – Alberhorn	80 km
Alberhorn – Windpfeiler	75 km
Windpfeiler – Türme im Eis	60 km

Im Wald beträgt die durchschnittliche Tagesstrecke einer Gruppe zu Fuß etwa 20 km, sodass die Abenteurer voraussichtlich etwa zwei Wochen benötigen.

Lagerplätze und Versorgung

Es ist nicht leicht, sich in den Wäldern von Wintholt zurechtzufinden, aber für kundige Führer bieten sich zahlreiche Möglichkeiten. Gelagert wird üblicherweise unter großen Nadelbäumen, die auch im Winter noch Schutz vor dem Wetter bieten, oder an Hügelflanken, an denen man vor dem Wind abgeschirmt ist. Auch umgestürzte Baumstämme bieten oftmals einen willkommenen Unterschlupf. Gelegentlich trifft man auf Höhlen, die aber möglicherweise von Bären, Wölfen oder anderen Tieren bewohnt sind.

Nahrung gibt es in den Wäldern ausreichend, wenn man weiß, wo man suchen muss. Wintholt ist reich an Rehen, Hirschen, Wildschweinen, Bibern, Wisenten und unterschiedlichen Vögeln, aber nach einer Konfrontation schmeckt zur Not auch Bärenfleisch. An nahrhafte Pflanzen kommt man im beginnenden Winter allerdings nur schwierig.

Wetter

Im Laufe der ersten Woche der Reise ist das Wetter noch freundlich, und der warme Albensommer sorgt für eine angenehme Reise. Danach aber verblasst er und weicht klirrender Kälte. Ab diesem

Zeitpunkt bricht der Winter herein und begrüßt die Abenteurer mit eisigen Winden und Schneefall und Temperaturen von bis zu -10°C . Nach insgesamt 3 Wochen hat der Winter seine volle Kraft entfaltet und lässt mit Temperaturen von bis zu -20°C und Wind selbst hartgesottene Abenteurer zittern. Hier wird den Abenteurern auch *Kälteschaden* zu schaffen machen.

Stufe	Temperatur	Schaden/ Intervall	Zustände
1	-1° bis -10°	1W6/Tag	-
2	-11° bis -20°	2W6/Tag	Sterbend 1 (Kälte)
3	-21° bis -30°	3W6/Stunde	Sterbend 1 (Kälte), Verwundet 1

Warme Kleidung oder passende Feuermagie kann die Kältestufe bis auf ein erträgliches Maß senken. Mehr Informationen zu *Kälteschaden* finden Sie im Grundregelwerk.

Wegpunkte

Maedhrin hinterließ auf seiner Brosche Hinweise auf Wegmarken, die in seinen Augen schwer zu verfehlen waren: Die *Gebeugte Mutter*, eine uralte Tanne, unter der sich der albische Widerstand traf, das *Albenhorn*, eine markant geformte Felsflanke, und den *Windpfeiler*, einen alten Wegweiser der Drachlinge. Er ging davon aus, dass seine Gefährten zumindest eine dieser Wegmarken erkennen und so die Türme im Eis finden könnten.

Jetzt allerdings sind über tausend Jahre vergangen, und Wintholt hat sich geändert. Gerade der Mondfall kurz nach Maedhrins Tod hat wahre Breschen in das Antlitz von Lorakis geschlagen. Zwei von drei Wegpunkten, die *Gebeugte Mutter* und das *Albenhorn*, sind verschwunden, der *Windpfeiler* gestürzt. Die Abenteurer müssen die Standorte dennoch möglichst genau feststellen: Schon wenige Meilen Abweichung könnten in den dichten Wäldern bedeuten, dass sie an ihrem Ziel vorbeilaufen.

Die Gebeugte Mutter

Kurzbeschreibung: Die Abenteurer müssen mit den Baumwandlern verhandeln, großen Feenwesen, die als Hüter des Waldes gelten, um den Standort der *Gebeugten Mutter* zu finden.

Schauplatz: ein Tannicht in den Wäldern

Ziel des Spielleiters: den Abenteurern einen Zeitzeugen aus der Vergangenheit präsentieren

Ziel der Abenteurer: die Baumwandler überzeugen, sie zur *Gebeugten Mutter* zu führen

Anschluss: Das Albenhorn (S. 17)

Die *Gebeugte Mutter* war der Name einer mächtigen Tanne, die zu Zeiten Prinz Maedhrins in den Wäldern stand und den Wesen des Waldes heilig war. Sie war einer der Versammlungsorte für den albischen Widerstand, der sich mit den Baumwandlern verbündete, um dort sicher vor den Drachlingen zu sein.

Inzwischen ist jedoch viel Zeit vergangen. Schon vor einiger Zeit wurde die *Gebeugte Mutter* von einem Blitz getroffen und brannte nieder. Heute wachsen andere Bäume dort, wo sie sich einst erhob. Die Baumwandler, die den Alben halfen, sich vor den Drachlingen zu verbergen, leben noch immer dort.

Die Ankunft

Calina konnte den Abenteurern nur ein ungefähres Gebiet nennen, in dem sich die *Gebeugte Mutter* befinden soll. Sie ging davon aus, dass der uralte Baum sofort ins Auge fallen würde. Wenn die Abenteurer aber in der Gegend ankommen, müssen sie feststellen, dass weit und breit nur Wald und Wildnis herrschen. Kein einzelner Baum ragt über die anderen hinaus, keiner mit charakteristischer Krümmung. Die *Gebeugte Mutter* ist verschwunden.

Die Baumwandler

Wenn die Abenteurer sich auf die Suche nach der Mutter machen, dauert es nicht lange, bis sie auf die Baumwandler stoßen. Einige Möglichkeiten:

☞ Undeutlich sind durch den Wald auf- und abschwellige Töne wie von großen Holzblasinstrumenten zu hören. Folgen die Abenteurer den Tönen, gelangen sie an einen kleinen Fluss mit einem Ahornhain. Einer der Ahornbäume ist ein Baumwandler, der den Gesang sofort beendet und die Abenteurer zunächst beobachtet, bevor er sich bemerkbar macht.

☞ Ein Krachen und Bersten geht durch den Wald. Drei Baumwandler sind damit beschäftigt, einen toten Baum niederzubrechen und den Strunk aus dem Boden zu entfernen, um Platz für neues Leben zu machen.

☞ Spätestens beim abendlichen Holzsammeln wird ein Baumwandler die Abenteurer konfrontieren, sofern sie dabei auch Äste und Holz brechen. Generell führt Respektlosigkeit gegenüber dem Wald früher oder später zu einem (nicht unbedingt freundlichen) Treffen mit den Kreaturen.

Die Baumwandler (sollten weitere Werte als die hier angegebenen nötig werden, finden Sie diese im Grundregelwerk) sind gegenüber den Abenteurern zunächst skeptisch eingestellt (Einstellung *Ablehnend*), einem Alben in der Gruppe begegnen sie aber freundlicher (Einstellung *Reserviert*), da sie sich noch an das alte Bündnis erinnern. Die Verhandlungen mit ihnen sind anstrengend: Die Baumwandler betrachten die Welt aus einer ganz anderen Perspektive, der Perspektive eines ewigen Waldes, und haben wenig Sinn für die Machenschaften kurzlebiger Sterblicher. Oft sind lange Erklärungen notwendig, um sie von einer Sache zu überzeugen.

Früher oder später aber werden die Abenteurer zu *Norovel* gebracht, dem ältesten unter den Baumwandlern, einem fünf Meter großen Hünen in Form einer Tanne.

Norovel ist zunächst nicht sehr an den Abenteurern interessiert, für ihn sind Menschen und andere Rassen nichts weiter als Störenfriede im Wald. Die Erwähnung Prinz Maedhrins aber verändert seine Meinung: Er war mit dem Prinzen gut bekannt, und die Nachricht von seinem Schicksal ist genug, um ihn zu überzeugen, den Abenteurern zu helfen. Norovel weiß nicht, was aus Maedhrin wurde – kurz nach dessen Verschwinden versank alles im Chaos des Mondfalls. Er kann den Abenteurern aber berichten, dass der Prinz einen goldenen Schuppenpanzer trug, als er verschwand, und dass er später Gerüchte hörte, eine Albenfrau namens *Liath* habe behauptet, die Geliebte des Prinzen gewesen zu sein.

Wichtige Werte: Geistiger Widerstand 25, Diplomatie 9, Entschlossenheit 19, Redegewandtheit 8, Willenskraft 6

Das Grab der Mutter

In den frühen Morgenstunden bringt Norovel die Abenteurer zu einem dichten Tannicht, in dem sich ein kleiner Hügel erhebt. Eine alte und einige junge Tannen wachsen direkt auf dem Hügel. Das

ist der Ort, an dem die Gebeugte Mutter einst stand und den die Baumwandler noch heute bewachen. Von hier können die Abenteurer weiterziehen.

Das Albenhorn

Kurzbeschreibung: Die Abenteurer suchen nach der Stelle, an der sich einst eine Felsflanke befand, und müssen dafür möglicherweise kurz in die Feenwelt wechseln.

Schauplatz: die Wälder Nord-Winholts, die Feenwelt

Ziel des Spielleiters: den Spielern Mittel und Wege aufzeigen, wie sie ihr Ziel erreichen können, ihnen dabei aber einige Herausforderungen zukommen lassen

Ziel der Abenteurer: das Albenhorn finden, um den weiteren Weg zu bestimmen

Anschluss: Der Windpfeiler (S. 18)

Albenhorn war vor langer Zeit der Name einer charakteristisch geformten Felsflanke, die sich wie ein geschwungenes Horn über die Wälder erhob. Es hatte seine Form bekommen, da an dieser Stelle die Grenze zwischen der diesseitigen Welt und der Feenwelt sehr dünn war, und immer wieder sickerte wilde Magie in die Welt, die den Fels im Laufe der Zeit formte.

Dann kam der Mondfall. Ein Trümmerstück stürzte direkt in den niedrigen Berg und zerschlug seine Flanke. Heute, nach tausend Jahren, ist kaum noch etwas zu sehen: Nur eine geschwungene Hügellandschaft mit einer schroffen Felsseite, von der sich ein Wasserfall in einen weiten (und im Winter zugefrorenen) Kratersee ergießt. Der Mondstein ist längst geborgen, und die aufgeworfenen Trümmer abgeschliffen und überwachsen.

Auf den ersten Blick unterscheidet sich die Landschaft kaum vom Rest der Wildnis in Winholt.

Erste Hinweise

Die Abenteurer wissen natürlich nicht, wie weit es von der Gebeugten Mutter zum Albenhorn ist, also wissen sie auch nicht genau, wann sie nach etwas Ausschau halten müssen. Weit und breit ist keine Felsflanke in Sicht, die der auf Maedhrins Botschaft ähnelt. Es gibt aber mehrere Möglichkeiten, zu erkennen, was geschehen ist:

❏ Je näher die Abenteurer dem früheren Albenhorn kommen, desto häufiger finden sich mächtige Gesteinstrümmer in den Wäldern. Zunächst mag dies nicht sehr auffällig erscheinen, aber die Anzahl wächst beständig, bis der Untergrund regelrecht felsig und geröllig wird. Eine *einfache Naturkunde*-Probe (Schwierigkeit 25) kann die Abenteurer schließlich darauf aufmerksam machen, dass sich in dieser Gegend wohl einmal eine felsige Klippe befand.

❏ Wenn die Abenteurer nur noch wenige Meilen entfernt sind, befällt sie eine seltsame Unruhe. Dies ist das Ergebnis des herabgestürzten Mondsteins: Das Trümmerstück schlug damals nicht nur das Albenhorn nieder, sondern riss auch eine Bresche in die Grenze zwischen den Welten. Die wilde Mischung aus Feenmagie und der Kraft der Mondtrümmer reagiert auf die sich nähernden Splitterträger. Es ist kaum auszumachen, woher diese seltsame Resonanz kommt, aber Abenteurer mit einer *Intuition* von 5 oder mehr haben deutlich das Gefühl, an einem bedeutenden Ort zu sein. Ein Abenteurer mit der Stärke *Feensinn* kann dies gar als seltsame Ausprägung von Feenmagie erkennen.

Berechnungen

Wenn den Abenteuern klar wird, dass sie sich in der Nähe des Albenhorns befinden, das Albenhorn selbst aber verschwunden ist, müssen sie einen Weg finden, den alten Standort der Felsflanke festzustellen.

Eine Möglichkeit ist es, zu versuchen, anhand der weit verstreuten Trümmer zu berechnen, wo das Felsgestein seinen Ursprung hat. Dies erfordert Schreibgerät zum Zeichnen von Karten, eine profunde Kenntnis der natürlichen Welt und viel Geduld, sprich: Eine *erweiterte Naturkunde*-Probe gegen Schwierigkeit 25. Insgesamt müssen 6 Fortschrittspunkte angesammelt werden, jede Probe dauert einen halben Tag. Gelingt dies, kann der Abenteurer auf einer Skizze der Landschaft rekonstruieren, von wo die Trümmer stammen.

In die Feenwelt

Eine andere, potentiell schnellere, aber auch riskantere Methode ist ein Übertritt in die Feenwelt. So wie die wilde Magie der Feenwelt dabei half, das Albenhorn zu formen, verhält es sich auch umgekehrt: Die Stabilität der Felsflanke brachte dem ewigen Wandel jenseits der Grenze eine Form, so dass sich dort ein Abbild der diesseitigen Landschaft bildete. Dieses Abbild kann quasi als Fenster in die Vergangenheit dienen: So sah das Land vor langer Zeit aus, und so kann der Standort der Felsflanke festgestellt werden.

Übergang

Der Übergang in die Feenwelt ist geradezu klassisch: Das Trümmerstück riss eine Bresche in den Fels, und heute fließt der Wasserfall darüber. Um zu dem Durchgang zu gelangen, müssen sich die Abenteurer über vereiste Felsen bis zum Wasserfall durchschlagen und sich dahinter durch eine Lücke zwingen. Dann treten sie in die Feenwelt ein.

Kaum haben sie die Lücke hinter sich gelassen, wird es warm um sie herum. Anstatt einer dunklen Höhle erwartet sie ein sonniger Waldpfad, der von der Lücke wegführt. Folgen sie ihm, treten sie in einen Wald, der Winholt im Albensommer gleicht: Laub- und Nadelbäume in den Farben des Herbstes, blauer Himmel, summende Insekten. Sie müssen nur wenige hundert Schritte zurücklegen, bis die Bäume zurückweichen und die Sicht auf das Albenhorn freigeben. Ohne jedes Problem können die Abenteurer sich einprägen, wie die Landschaft vor tausend Jahren aussah, und daraus Schlüsse auf das Heute ziehen.

Doch gibt es ein Problem: Wenn sie sich umdrehen, um den Weg zurückzugehen, ist der Pfad verschwunden.

Rückweg

Die Feenwelt jenseits des Übergangs ist erstaunlich stabil, verwirrt aber dennoch den sterblichen Geist, so dass die Abenteurer nicht ohne weiteres zurückgehen können. Versuchen sie, sich durch Rufe mit Gefährten am Höhleneingang zu verständigen, ist dies nutzlos: Die Rufe scheinen von überall zu kommen. Sie müssen den Pfad aus eigener Kraft finden.

Der Pfad ist noch da, er ist nur vor den Augen der Abenteurer verborgen. Es gibt keinen Wächter der Feenwelt, und so ist es nur der eigene *Glimmer* der magischen Domäne, der die Sinne der Abenteurer verwirrt.

Einmal pro Stunde legt „die Feenwelt“ eine Probe auf einen Wert von 18 ab, die Schwierigkeit ist der *Geistige Widerstand* der Abenteurer (mit *Feensinn* ist dieser wie üblich um 2 erhöht). Gelingt die Probe, ist dieser Abenteurer weiter nicht in der Lage, den Pfad zu erkennen. Misslingt die Probe, erkennt der Abenteurer langsam Details. Er darf einmal pro Stunde eine *Überleben*-Probe ablegen (Schwierigkeit 20), jedoch mit einem Malus von 6 Punkten (auch hier hilft *Feensinn* mit dem üblichen Bonus). Gelingt diese, kann er die Gruppe zurückführen. Misslingt sie, muss er weiter durch die Feenwelt irren.

Wenn die Abenteurer die Feenwelt verlassen, stellen sie fest, dass

dort nicht nur der Raum, sondern auch die Zeit verrücktspielen: Für jede Stunde, die sie durch die Feenwelt geirrt sind, ist in Wintholt ein Tag vergangen.

Der Windpfeiler

Kurzbeschreibung: Die Abenteurer finden die Reste des Windpfeilers und müssen die fremdartige Drachlingsmagie erkunden.

Schauplatz: die Wälder Nord-Winholts

Ziel des Spielers: erste Andeutungen auf spätere Drachlingsmagie streuen

Ziel der Abenteurer: einen ersten Blick auf die Türme im Eis werfen, um die finale Strecke zu bestimmen

Anschluss: Kapitel 3: Wintholter Winter (S. 21)

Der *Windpfeiler*, den Maedhrin auf die Brosche geritzt hat, war einer von einst einer ganzen Anzahl Wegweiser, die die Drachlinge benutzten, um sich in der Wildnis ihres damaligen Festungslandes zurechtzufinden. Da die Drachlinge den größten Teil der Strecken fliegend zurücklegten, waren sie vor allem aus der Luft gut zu erkennen und man konnte bequem auf ihnen landen.

Diese Wegweiser waren von der Magie der Drachlinge erfüllt: Benutzte man sie auf richtige Art, bekam man nicht nur durch Erkenntnis magie einen Blick auf sein Ziel, gleichzeitig wurde auch noch ein Windzauber aktiviert, der den Drachlingen den richtigen „Rückenwind“ mit auf den Weg gab.

Nach tausend Jahren ohne Wartung ist der Windpfeiler längst zusammengefallen, aber die Magie ist noch immer in Teilen aktiv.

Die Ankunft

Den Windpfeiler selbst zu finden, ist nicht sonderlich schwierig: Der mächtige Turm, einst rund vierzig Meter hoch und mehrere Meter breit, liegt zusammengefallen mitten im Wald, teilweise von Pflanzen überwuchert, sein schmutzig-weißes Gestein wirkt auf den ersten Blick wie ein Teil des Schnees.

Weit und breit ist jedoch kein Aussichtspunkt zu erkennen.

Treibende Gedanken

Die Basis des Turmes steht noch, ist allerdings von Pflanzen und Schnee verschüttet, sodass es einige Mühe kostet, sich einen Weg hinein zu bahnen. Der kreisrunde Turm hatte keine Treppen – die Drachlinge sind stets geflogen. Das Erdgeschoss und ein Teil der Decke stehen noch, aber Trümmerstücke, Schnee und Unrat sind in den großen Raum gestürzt. Geduldige Suche fördert dennoch etwas zu Tage: Eine Schatulle aus selbst nach tausend Jahren noch glänzendem Metall, und darin eine Kristallkugel mit eingezähten Gravuren. Die Kristallkugel ähnelt jenen, die später in den Türmen wichtig werden, um von Maedhrins Schicksal zu erfahren (S. 25). Sie diente jedoch nicht nur als Erinnerungsspeicher, sondern auch als Möglichkeit, dem Windpfeiler sein Ziel mitzuteilen. Nimmt ein Abenteurer die Kristallkugel in die Hand, stürzt ein Gedankensturm auf ihn ein, und er sieht vor seinem inneren Auge den intakten Windpfeiler, um dessen Spitze geflügelte Gestalten kreisen.

Die Kristallkugel reagiert nicht auf Fragen, aber auf Gedanken an Örtlichkeiten: Der Abenteurer kann gezielt versuchen, an die Türme im Eis zu denken, um den Windpfeiler zu aktivieren. Dies erfordert eine einfache Probe auf *Arkane Kunde* oder *Empathie*, die Schwierigkeit beträgt 30. Es ist möglich, dass mehrere Abenteurer *zusammenarbeiten*.

Gelingt die Probe, erhält der Abenteurer einen kurzen Blick auf zwei hoch aufragende Zwillingstürme, und das Gefühl größter Gefahr, der Bedrohung eines uralten Geschöpfes, die von dort ausgeht: die ersten Hinweise auf Whytblut.

Gleichzeitig beginnt über dem Windpfeiler der Wind zu tosen – er weht direkt in Richtung der Türme.

Misslingt die Probe, können die Abenteurer es am nächsten Tag erneut versuchen. Die Kugel kann zwar an sich genommen werden (Pergar wäre sie etwa als historisch wertvolles Stück bis zu 20 Lunare Wert), entfaltet ihre Magie aber nur an diesem Ort. Auch lassen sich mit ihr nur jene Orte finden, die von den Drachlingen in ihr altes Festungsnetz integriert waren.

Ein Blick auf das Ziel

Die Türme sind noch rund 60 km vom Windpfeiler entfernt – zu weit, als dass sie außer bei sehr klarer Sicht mit bloßem Auge zu erkennen wären. Die Aktivierung des Windpfeilers allerdings löst nicht nur den Windzauber aus, sondern in all jenen, die an der Aktivierung beteiligt waren, auch den Zauber *Sinne verstärken*. Damit ist es möglich, die weit entfernten Türme zu erspähen, wenn der Aussichtspunkt ausreichend hoch genug ist. Sollten die Abenteurer den Windpfeiler nicht aktiviert haben, können sie sich auch selbst mit passenden Zaubern (*Sicht verbessern*, *Sinne verstärken*) ausstatten. (Und wenn die Abenteurer bis hierhin schon genug Schwierigkeiten hatten, kann der Spieler auch entscheiden, dass heute ein außergewöhnlich klarer Tag ist, was die Sicht auf die Türme ohne Probleme erlaubt.)

Mehrere Aussichtspunkte sind denkbar, zum Beispiel:

☞ Ein fliegender Tierbegleiter oder ein gefangener Vogel kann mit dem Zauber *Tiersinne* belegt und in die Lüfte geschickt werden. Je nach Tier ist hierfür eventuell nicht einmal die Aktivierung des Windpfeilers nötig, ein Falke erblickt die Türme auch so ohne Probleme.

☞ Ein Baum kann erklettert werden. Hierzu muss der Baum aber hoch genug sein (mindestens 35 m), was 12 Fortschrittsunkte bei einer *erweiterten Athletik-Probe* gegen Schwierigkeit 20 erfordert (7 Fortschrittsunkte mit Meisterschaft *Kletteraffe*). Die letzten 15 m erfasst hierbei gegebenenfalls der Wind des Windpfeilers den Kletterer, was für einen *leicht negativen Umstand* sorgt.

☞ Die Abenteurer können einen Umweg von 2 Tagen in Kauf nehmen, um einen ausreichend hohen Hügel zu besteigen, und dort passende Erkenntnis magie wirken.

Gelingt den Abenteuern eines dieser Dinge, sehen sie in weiter Ferne einen großen, zugefrorenen See, und an seinem Ufer zwei weiß in den Himmel ragende Türme: Ihr Ziel ist zum Greifen nahe.

Die Türme

Am Ziel! Der vierte Wegpunkt sind die Türme im Eis. Sobald die Abenteurer sie erreicht haben, beginnt das letzte Kapitel: „Wintholter Winter“ (S. 21).

Die Reise als Spielelement

Je nachdem, ob die Reise eher erzählerisch gehandhabt oder nach den optionalen *Reiseregeln* aus dem Grundregelwerk ausgespielt werden soll, stehen andere Möglichkeiten zur Verfügung – es ist allein die Entscheidung der Gruppe und des Spielers.

Die Reise nach den Reiseregeln auszuspielen, rückt die Wildnis in Wintholt und die Bedeutung von Wildnisführern in den Vordergrund und dient als zusätzliche spieltechnische Herausforderung für Wildnisexperten unter den Abenteuern, sorgt aber auch für zusätzliche Hindernisse und Gefahren und entzieht dem Spieler ein

Stück weit die Kontrolle über den Handlungsverlauf. Besonders gefragt ist in diesem Fall hier die Fertigkeit *Überleben*, im Idealfall mit der Meisterschaft *Vorausschauender Führer*. Ohne diese Meisterschaft kann die Suche viel Zeit in Anspruch nehmen. Im Folgenden finden Sie alle nötigen Angaben, um die Reise gemäß der *Reiseregeln* auszugestalten. Wo keine Sonderangaben vorhanden sind (etwa für *Wildnisführung* und *Lagerbereitung*), können Sie einfach die Angaben im Grundregelwerk nutzen.

Erzählerischer Zweck	Erkundungsreise
Probenintervall	4 Tage
Zone	Wildnis
Schwierigkeit	25
Versorgung	20
Tagesleistung	20 km
Leistung pro Intervall	durchschnittlich 80 km
Ereignisse	1-3 Feinde, 4-6 Hindernisse, 7-8 Kein Ereignis, 9 Reiseglück, 10 Freunde

Einen Wegpunkt finden

Nach über tausend Jahren sind die von Maedhrin beschriebenen Wegpunkte nur noch schwierig aufzufinden, sodass den Abenteurern eine lange Suche in der Wildnis bevorsteht. Einen Wegpunkt finden die Abenteurer genau dann, wenn zwei Voraussetzungen eingetreten sind:

- 🔍 Sie haben die notwendige **Reisestrecke** zurückgelegt, sind also zumindest in der Nähe des Wegpunktes.
- 📜 Beim *Ereigniswurf* fällt das Ergebnis **9: Reiseglück**.

Sind beide Voraussetzungen erfüllt, stoßen die Abenteurer auf den gesuchten Wegpunkt. Der Wildnisführer kann also mit seiner Wildnisführungs-Probe das Auffinden des Wegpunktes massiv beeinflussen: Je 2 Erfolgsgrade ermöglichen es ihm, die nächsthöhere oder nächstniedrigere Kategorie beim *Ereigniswurf* zu wählen, mit der Meisterschaft *Vorausschauender Führer* benötigt er hierfür sogar nur

1 Erfolgsgrad pro Kategorieverschiebung. Ein guter Wildnisführer sorgt also dafür, dass aus dem Auffinden eines Wegpunktes keine reine Glückssache wird.

Beispiel: Die Gruppe bricht von der Gebeugten Mutter aus auf. Nach einigen Tagen in der Wildnis würfelt Arrou (als Wildnisführer mit der Meisterschaft Vorausschauender Führer) bei seiner Wildnisführungs-Probe (Schwierigkeit 25) ein Ergebnis von 31, also 2 Erfolgsgrade. Er setzt beide Erfolgsgrade ein, um den Ereigniswurf zu beeinflussen (um bis zu 2 Kategorien). Beim Ereigniswurf fällt eine 5: Hindernisse. Normalerweise würde die Gruppe also auf ein Weghindernis treffen – Arrou als Wildnisführer kann die Kategorie aber um 2 Stufen nach oben verschieben, bis auf „Reiseglück“. Anstatt die Gruppe an ein Weghindernis zu führen, bringt er sie sicher zum Ziel: den nächsten Wegpunkt, das Albenhorn.

Einfluss des Wetters

Für die ersten beiden Probenintervalle ist das Wetter noch freundlich und sorgt für keinerlei Schwierigkeit. In dieser Zeit können alle Ereignisse, die sich auf Eis und Schnee beziehen (Wetterereignisse, Frostbestien) nach eigenem Ermessen ignoriert oder durch andere Ereignisse der gleichen Kategorie ersetzt werden.

Danach herrscht für drei Probenintervalle Winter, der zwar Kälteschaden mit sich bringt (siehe unten), aber sonst keine Auswirkungen hat.

Erst, wenn die Abenteurer nach dieser Zeit noch auf der Suche nach den Türmen sind, wird es kritisch: Die klirrende Kälte, der ständige Schneefall und der eisige Wind sorgen nicht nur für zusätzlichen Kälteschaden, sondern auch für eine Erhöhung der Schwierigkeiten für *Wildnisführung*, *Lagerbereitung* und *Versorgung* um 5 sowie für eine reduzierte nächtliche Heilung.

Probenintervall	Kälteschaden	Schwierigkeit	Versorgung	Nächtliche Heilung
1-2	/	25	20	Normal
3-5	Stufe 1	25	20	-1
6+	Stufe 2	30	25	-2

Ereignisse

Feinde (2W10)

- 2-4: **Raugarr.** Die Abenteurer treffen auf eine fünfköpfige Gruppe *Raugarr*-Krieger (ein wildes Vargenvolk, das oft Siedlungen in Wintholt überfällt), entweder durch einen Hinterhalt oder weil sie auf deren Lager stoßen. Verhandlungen sind möglich, aber schwierig. Zwei haben Werte wie *Alger*, S. 9, drei wie *Schläger*, S. 11.
- 5-7: **Frostbestien.** Die Abenteurer stoßen auf vier *Frostbestien*, die weißlichen Bären mit stachelig-struppigem Fell und Zähnen wie Eiszapfen ähneln und von denen klirrende Kälte ausgeht (Werte wie *untote Frostbestien*, S. 24).
- 8-15: **Wilde Tiere.** Wilde und potentiell aggressive Tiere kreuzen den Weg der Abenteurer, zum Beispiel ein *Bär*, der sich vor dem Winter noch Winterspeck anfrisst, oder ein Rudel *Wölfe*, das durch den Schnee Probleme bei der Nahrungssuche hat und daher auch Wanderer als Beute betrachtet (Werte siehe Grundregelwerk).
- 16-18: **Baumwandler.** Beim abendlichen Brennholzsammeln tritt den Abenteurern ein *Baumwandler* entgegen. Verhalten sie sich freundlich und höflich und lassen sie die Pflanzen in Frieden, ist ein Gespräch möglich (und ein Hinweis auf die Baumwandler der *Gebeugten Mutter*, S. 16). Es kann aber auch zu einem Kampf kommen (Werte siehe Grundregelwerk).
- 19: **Geisterwolf.** In der Nacht bricht unvermittelt ein *Geisterwolf*, ein riesiger und kräftiger Wolf, über das Lager der Abenteurer herein (Werte siehe Grundregelwerk).
- 20: **Dämmerweide.** Als die Abenteurer unter einem scheinbar einladenden Baum rasten, beginnen auf einmal die Äste zu peitschen und versuchen, die Abenteurer zu zerquetschen – ein von der Finsternis berührter und beseelter Baum trachtet ihnen nach dem Leben (Werte siehe Grundregelwerk).

Hindernisse (2W10)

- 2-4: **Reißender Fluss.** Ein 15 m breiter, schnell dahinfließender Fluss, auf dem einige Eisschollen treiben, kreuzt den Weg der Abenteurer. Sie müssen eine Möglichkeit finden, ans andere Ufer überzusetzen (z.B. durch das Fällen eines ausreichend großen Baumes oder den Bau eines Floßes) oder einen Umweg von 2 Tagen in Kauf nehmen, bis sie eine Stelle erreichen, die seicht genug ist, um den Fluss zu überqueren.
- 5-9: **Schlechtes Wetter.** Kalte Winde, Regen, Schnee und ähnliches machen den Abenteurern zu schaffen. Ihre Reisstrecke in diesem Intervall ist um 20% reduziert.
- 10-13: **Zerstörter Weg.** Die Strecke, die die Abenteurer nehmen wollten, ist zerstört oder auf andere Art blockiert. Der Weg ist unterspült, ein Felsabrutsch ist niedergegangen oder ähnliches. Sie müssen die Stelle umgehen, was die zurückgelegte Reisstrecke in diesem Intervall um 10% reduziert.
- 14-16: **Schneewehen auf dem Weg.** Vor den Abenteurern türmen sich gewaltige Massen frischen Schnees auf, die selbst Varge überragen. Die Abenteurer können die Schneewehen umgehen, was sie 1 Tag kostet. Alternativ ist es möglich, zu versuchen, sich einen Weg hindurchzubahnen: Dies erfordert eine *erweiterte Athletik*-Probe gegen 25, insgesamt sind 10 Fortschrittspunkte nötig, um einen Weg für die anderen zu bahnen. Jede Probe dauert 30 Minuten. Mehrere Abenteurer können nacheinander einspringen.
- 17-18: **Lawine.** Als die Abenteurer eine Hügelflanke entlangwandern, donnert mit einem Mal eine gewaltige Schneemasse auf sie herab. Jeder Abenteurer erleidet 4W6 Punkte Schaden. Eine *Athletik*-Probe gegen 25 erlaubt den Schaden um einen Würfel sowie einen weiteren pro Erfolgsgrad zu reduzieren. Gelingt einem Abenteurer vor der Lawine eine *Wahrnehmung*-Probe gegen 25, kann er die Gruppe warnen, was der *Athletik*-Probe einen Bonus von 1 + EG der *Wahrnehmung*-Probe verleiht.
- 19-20: **Schneesturm.** Die Abenteurer geraten in einen Schneesturm. 6 Stunden lang herrschen Temperaturen von bis zu -30° (Kälteschaden Stufe 3). Die nächste Wildnisführung-Probe erleidet einen Malus in Höhe von 5 Punkten.

Freunde (2W10)

- 2-4: **Reisegruppe.** Eine kleine Reisegruppe, bestehend aus einer Gelehrten, die Tiere und Pflanzen in Wintholt untersucht, zwei Beschützern und einer Handvoll Helfern, kreuzt den Weg der Abenteurergruppe. Die Gelehrte kann den Abenteurern helfen, veränderte Landmarken zu erkennen: Beim nächsten *Ereigniswurf* darf das Ergebnis um eine weitere Kategorie nach oben oder unten geändert werden.
- 5-9: **Jäger.** Die Abenteurer begegnen zwei Jägern, einem Alb und einer Menschenfrau. Die beiden haben einen Hirsch geschossen. Sie können den Abenteurern bis zu 15 Tagesrationen Proviant für 5 Kupferstücke pro Ration anbieten.
- 10-15: **Grenzer.** Drei Grenzer halten die Abenteurer an und fragen nach dem Woher und Wohin. Sie kennen sich in der Gegend gut aus und können den Abenteurern mit Informationen weiterhelfen. Die nächste Probe auf *Wildnisführung* sowie die nächsten beiden Proben auf *Lagerberei-tung* und *Versorgung* erhalten einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.
- 16-17: **Kaiserliche Prospektoren.** Eine Gruppe kaiserlich-selenischer Prospektoren kreuzt den Weg der Abenteurer. Sie haben den frühen Winter- einbruch unterschätzt und sind nicht besonders gut dafür ausgestattet. Falls die Abenteurer überschüssige Ausrüstung an sie abtreten wol- len, erhalten sie dafür einen guten Preis (bis zu 50% über Listenpreis).
- 18-20: **Immersommeralben.** Am Abend dringt Musik, Gesang und Gelächter an die Ohren der Abenteurer. Von einer Lichtung strahlen Licht und Wärme: Eine Gesellschaft aus rund einem Dutzend Alben aus dem Immersommerwald, die den Wald von Wintholt durchstreifen, hat sich unter der Wirkung einer magischen *Laterne des Sommers* auf der Lichtung bequem gemacht und feiert ein kleines Fest. Die Abenteurer wer- den herzlich empfangen und sofort in die Gesellschaft eingeladen. Neben einem Abend in Wärme und freundlicher Gesellschaft stocken die Alben den Proviant der Abenteurer auf und geben ihnen wertvolle Hinweise: Beim nächsten *Ereigniswurf* darf das Ergebnis um eine weitere Kategorie nach oben oder unten geändert werden.

Reiseglück (Wegpunkt erreicht)

Die Abenteurer haben Glück gehabt: Sie haben den nächsten Weg- punkt gefunden. Sollte die zurückgelegte Strecke hierfür noch nicht ausreichen, tritt kein Ereignis ein, aber beim nächsten *Ereigniswurf* darf das Ergebnis um eine weitere Kategorie nach oben oder unten geändert werden.

Erfahrungspunkte

Die Abenteurer können für Kapitel 2 bis zu **10 Erfah- rungspunkte** erhalten.

🎯 **5 Erfahrungspunkte** erhält jeder Abenteurer automa- tisch mit Bestehen des Kapitels.

🕒 Weitere **3 Erfahrungspunkte** erhält jeder Abenteurer, wenn sie bei Verwendung der Reiseregeln maximal 21 Tage gebraucht haben, um die Türme zu finden.

🔍 Haben die Abenteurer bei Verwendung der Reiser- egeln gar nur maximal 17 Tage gebraucht, erhalten sie zu- sätzlich weitere **2 Erfahrungspunkte** pro Abenteurer.

👑 Sollten die Reiseregeln nicht verwendet worden sein, können die zusätzlichen Erfahrungspunkte auch für be- sondern gute Einfälle während der Reise oder sonstige Ak- tionen der Abenteurer verliehen werden.

Kapitel 3: Wintholter Winter

Nachdem die Abenteurer sich durch die Wildnis gekämpft haben, 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.

Ankunft bei den Türmen

Kurzbeschreibung: Die Abenteurer erreichen die Türme im Eis, erkunden die Umgebung und suchen einen Weg hinein.

Schauplatz: der zugefrorene See um die Türme im Eis

Ziel des Spielleiters: die Abenteurer mit dem grundlegenden Aufbau der Türme vertraut machen, einen ersten Eindruck von der Größe der Ruine verschaffen

Ziel der Abenteurer: einen Weg in die Türme finden

Anschluss: Der Wohnturm (S. 23), Der Forschungsturm (S. 27)

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 Bauwerke aus dem Eis des Sees.

Eine dicke 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 schon 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 bis zu -20 °C (Kältestufe 2: 2W6 Schadenspunkte pro Tag, Zustand Sterbend 1 (Kälte)).

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 Liath 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. Glyphen an den Wänden des Turmes hüllen diesen in ein blaues Zwielficht.

Der Durchbruch

Ein Absuchen des ersten Turmes lässt die Abenteurer bei gelungener *Wahrnehmung*-Probe gegen 15 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, 3 Fortschrittspunkte benötigt) erforderlich. Das Wetter sorgt zudem für *leicht negative Umstände*,

jedoch wird durch den tiefen Schnee eventueller *Fallschaden* (siehe Grundregelwerk) um eine Kategorie reduziert.

Oben angekommen kann ein 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 *Wahrnehmung*-Probe gegen 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. Sich 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, sodass 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* (siehe Grundregelwerk) durchgeführt werden. Dies erfordert eine *erweiterte Probe* auf *Wahrnehmung*, jede Probe dauert 10 Minuten (sollten mehrere Proben unterschiedlicher Abenteurer parallel durchgeführt werden, dauern diese natürlich nur zusammen 10 Minuten).

Bei jedem Raum finden Sie alle notwendigen Angaben:

Durchsuchen: die Schwierigkeit der *Wahrnehmung*-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* ein Hauptverantwortlicher bestimmt werden, der die Probe würfelt und von seinen Freunden unterstützt wird. Dies muss aber natürlich nicht erfolgen.

Nach jedem Raum sollte vom Spielleiter notiert werden, wie viel Zeit die Durchsuchung in Anspruch genommen hat. Eine Durchquerung eines Raumes, ohne diesen zu untersuchen, nimmt üblicherweise so wenig Zeit in Anspruch, dass sie ignoriert werden kann. Dies gilt auch für Kämpfe. (Ausnahmen bestätigen die Regel, und gerade die Versorgung von Wunden kann natürlich ein wenig dauern.)

Bei den Türmen ist, sollte Ihnen dies zu aufwändig sein, alternativ der grobe Zeitaufwand pro Turm angegeben, ausgehend von einer Gruppe, die jeden Raum durchsucht.

Das Eis wird dünner

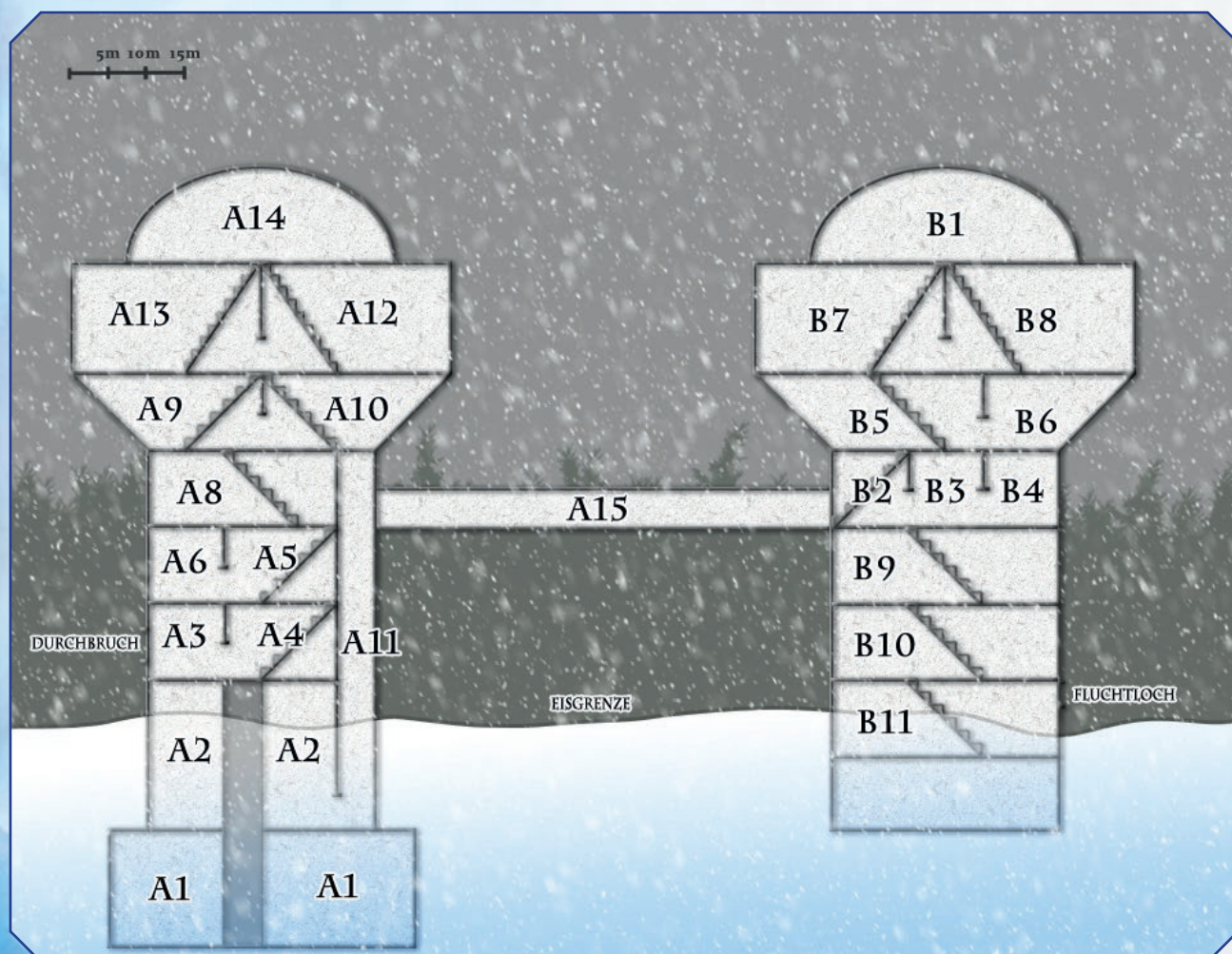
Durch die Aktivierung der Wärmeglyphen durch das Betreten der Türme und die Deaktivierung des Frostkristalls beginnt das Eis rapide zu schmelzen. Den Abenteurern kann das an verschiedenen Stellen in den Türmen auffallen, wenn Wasser von Eiszapfen und Schneewehen tropft.

Einem *Edelhandwerker* unter den Abenteurern mit den Schwerpunkten *Architektur* oder *Steinmetz* (oder der Meisterschaft *Geselle* in einem dieser Schwerpunkte) ist klar, dass das Schmelzen des Eises die Integrität der Türme stark belastet und schon bald

strukturelle Schäden erwarten lässt. 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. Whytblur regt sich in seinem Kerker.
430 Minuten	Whytblur hat die jahrhundertelange 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	Whytblur 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“ (S. 30) ist das Erwachen des Kraken detailliert beschrieben.

Der Wohnturm

Kurzbeschreibung: Die Abenteurer durchsuchen den Wohnturm und erfahren die Geschichte der Türme und des Albenprinzen

Schauplatz: Wohnturm (Turm A)

Ziel des Spielleiters: den Abenteurern die Geschichte der Türme zugänglich machen, ihnen einige Gefahren präsentieren, Zeit verstreichen lassen, eine bedrückende Stimmung aufbauen

Ziel der Abenteurer: möglichst viel über die Geschichte der Türme erfahren

Anschluss: Der Forschungsturm (S. 27), Die Bestie erwacht (S. 30)

Der Wohnturm diente in erster Linie der Unterbringung der Gefangenen und ihrer Kerkermeister. Die Beschreibung der Räume erfolgt von unten nach oben. Detailkarten der Stockwerke finden Sie im Anhang ab Seite 34.

Zeitaufwand

Der ungefähre Zeitaufwand zur **Durchsuchung** dieses Turms liegt bei **150 Minuten**.

Die **Zusammensetzung der Kristallkugeln** kann weitere **80 Minuten** in Anspruch nehmen (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. Diese Einschätzung kann verwendet werden, wenn ausführliche Buchführung unerwünscht ist.

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 ertrunken 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“ (S. 30) 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 Glyphen auf dem Stützpfeiler zu entziffern, beschädigt der Abenteurer versehentlich das Eis. Das Bersten des Pfeilers geschieht 10 Minuten früher.

Zur Identifikation des Zwecks der Glyphen ist eine Probe auf Arkane Kunde gegen 15 nötig. Wer mindestens 6 Fertigkeitspunkte in Feuermagie besitzt, der erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf die Probe.

EG	Ergebnis
1	Die Glyphen sind magisch und offensichtlich aktiv.
2	Sie scheinen Feuermagie zu wirken und ziehen ihre Kraft selbstständig aus der Umgebung.
3	Die Glyphen sorgen für ausreichend Wärme und Licht innerhalb ihrer Reichweite. Die magischen Muster sind fremdartig.
4+	Die Magie stammt vermutlich von Drachlingen. Die Aktivierung der Glyphen erfolgte jedoch erst vor sehr kurzer Zeit, vermutlich durch die Anwesenheit größerer lebender Wesen.

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) kann den Abenteuern Hinweise auf Whytblut geben. Eine erfolgreiche Probe auf <i>Naturkunde</i> (Schwierigkeit 20) kann einen Hinweis auf die Größenklasse der Kreatur (17) geben.
2	Die Abenteurer finden außerdem zwei antike Münzen der Drachlinge (Wert 2 Lunare).
3	Die Abenteurer finden außerdem eine goldene Brosche alter albischer Machart (7 Lunare).
4+	Die Abenteurer finden außerdem eine intakte Kristallkugel (siehe „Die Kristallkugeln“, S. 25).

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 (1W6 Schadenspunkte).

Untote Frostbestie

LP	FO	VTD	SR	KW	GW	GK	GSW
8	6	19	2	22	14	5	6

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Waffenlos	14	1W6+3	7 Ticks	8	–

Typus: Monster, Untoter

Wichtige Attribute: KON 4, STÄ 4

Fertigkeiten: Akrobatik 11, Athletik 17, Entschlossenheit 9, Zähigkeit 15

Meisterschaften: Athletik (I: Kletteraffe; II: Flinker Verfolger), Handgemeine (I: Halten, Vorstürmen; II: Binden; III: Würgen),

Merkmale: Furchterregend (15), Untot, Verwundbarkeit gegen Feuerschaden

45: Kristallschmiede

Auch dieser Raum bietet den Abenteuern 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	Unter einem umgeworfenen Podest liegt ein magisches Poliertuch verborgen. Durch <i>Arkane Kunde</i> (Schwierigkeit 22, siehe auch die Regeln zum Identifizieren im Grundregelwerk) kann das Artefakt identifiziert werden: Scherben, die in dieses Tuch eingeschlagen werden, fügen sich wieder zusammen. Diese Fähigkeit kann das Tuch noch zwölfmal einsetzen.
2	Die Abenteurer finden außerdem Münzen der Drachlinge (im Wert von 5 Lunaren, bei Historikern und Sammlern das Doppelte)
3	Die Abenteurer finden außerdem zwei unbeschriebene Kristallkugeln, jede mit einem Materialwert von 25 Lunaren.
4+	Die Abenteurer finden außerdem eine weitere intakte (und beschriebene) Kugel.

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

46: 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 könnten.

In den Regalen klettern **drei untote 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:

Verheerend misslungen	Der Abenteurer wird (falls der Angriff der Frostbestie gelingt) an einer empfindlichen Stelle getroffen (1W6+2 Schadenspunkte; für zehn Ticks <i>Benommen</i> 2), die Kugel zerbricht.
Misslungen	Der Abenteurer wird (falls der Angriff der Frostbestie gelingt) getroffen (1W6 Schadenspunkte) und die Kugel zerbricht.
Knapp misslungen	Der Abenteurer wird leicht getroffen (1W3 Schadenspunkte), die Kugel zerbricht.
Knapp gelungen	Der Abenteurer wird leicht getroffen (1W3 Schadenspunkte), die Kugel bleibt ganz.
Gelungen	Der Abenteurer kann die Kugel auffangen.
Herausragend gelungen	Wütend über die gefangene Kugel gerät die Frostbestie derartig in Rage, dass sie vom Regal stürzt und den Kampf <i>legend</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 pro Kugel eine Probe auf *Fingerfertigkeit* oder *Arkane Kunde* (Schwierigkeit 20) und nimmt 10 Minuten in Anspruch.

Verheerend misslungen	Die Kugel ist falsch zusammengesetzt worden, ohne dass der Abenteurer dies bemerkte. Das Tuch konnte diese Kugel nicht zusammenfügen und die innere Glyphe erlischt. Diese Kugel ist unbrauchbar.
Misslungen	Dem Abenteurer gelingt das Zusammensetzen nicht.
Knapp misslungen	Der Abenteurer kann die Kugel zusammensetzen, schneidet sich aber an einem Splitter (1 Schadenspunkt).
Knapp gelungen	Dem Abenteurer gelingt es, die Kugel zusammenzusetzen.
Gelungen	Dem Abenteurer gelingt es, die Kugel zusammenzusetzen. Außerdem weiß er nun, wie es geht. Auf weitere Proben zur Zusammensetzung erhält er einen Bonus in Höhe von 3 Punkten für die nächste Kugel.
Herausragend gelungen	Zusätzlich dauert das Zusammensetzen dieser Kugel 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 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 Abenteuern gelingt es nicht, Informationen zu extrahieren. Dennoch gewöhnen sie sich langsam an die Gedanken der Drachlinge. Auf die nächste Probe 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.

Gelingen	Pro Erfolgsgrad können die Abenteurer bestimmte Informationen erlangen (siehe unten). Auf die nächste Probe zur Zusammensetzung erhalten sie einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.
Herausragend gelungen	Die Abenteurer lösen unvermittelt einen Erinnerungsturm in der Kristallkugel aus. Für wenige Herzschräge 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. Ab sofort können die beteiligten Abenteurer nach Maßgabe des Spielleiters immer wieder von Erinnerungen des Drachlings heimgesucht werden, dessen Kugel sie analysiert haben.

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. Insgesamt 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 seiner 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.

47: Treppenhaus

Über die Treppe und das Loch in der Decke gelangt man in ein Treppenhaus. Zerschmetterte Türen, aufgebrochene Wände und rot gefärbte 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 Probe auf *Arkane Kunde* (Schwierigkeit 25) ergibt, dass sie entfernte Schutzsymbolen 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.

48: Wohnquartiere

Die Quartiere sind größtenteils unversehrt. Jedes der Quartiere hat drei Drachlingen eine Unterkunft geboten. Schwebende Steinliegen (deren Magie außerhalb der Räume sofort verfliegt) 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 außerdem eine intakte und „unbeschriebene“ Kristallkugel.
4+	In einem Geheimversteck finden die Abenteurer außerdem ein Artefakt der Drachlinge: ein Ring mit dem Zauber <i>Gleibende Barriere</i> . Eine Probe auf <i>Arkane Kunde</i> (Schwierigkeit 25) ist nötig, um das Artefakt zu identifizieren. Es handelt sich dabei um einen Strukturgeber (siehe Grundregelwerk).

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

49: 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 außerdem 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. Dies ist nicht zwingend übereinstimmend mit den Erinnerungen der Drachlinge, da diese sich an anderen Dingen (großen Leistungen, Macht, etc.) erfreuten – doch der Geist der Sterblichen setzt ihre Emotionen in entsprechende Bilder um. |
| 4+ | Die Abenteurer finden außerdem eine intakte Kugel samt Recherche-Informationen (siehe oben). |

Verheerend: Die Abenteurer verzetteln sich bei der Durchsuchung 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 Spieße 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 Klingenbruchstück eines alten Drachlingspießes (1W6 Schadenspunkte).

A11: Aufzug

Von der Waffenkammer aus ließ 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 Fußspuren – 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 Fußspur ist um den Kanopenring herum zu sehen. Betreten die Abenteurer den Raum, empfängt die Drachenstatue die Nicht-Drachlinge mit einem einzelnen *Feuerstrahl* auf die vorderste Person (Angriffswert 20, Werte wie der entsprechende Zauber). Da die Statue einen solchen Feuerstrahl jede Minute einmal 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 ein steinerner Verschluss, hinter dem die Wachen der Drachlinge Schutz vor dem Wind suchten. Zahlreiche längst niedergebrannte und verrostete Kohlebecken befinden sich hier.

A15: Tunnel

Ein steinerner, 60 m langer Tunnel, der die beiden Türme miteinander verbindet.

Der Forschungsturm (B)

Kurzbeschreibung: Die Abenteurer durchsuchen den Forschungsturm und suchen nach Maedhrin, dabei müssen sie sich gegebenenfalls den Tests stellen.

Schauplatz: Forschungsturm (Turm B)

Ziel des Spielleiters: den Abenteurern verdeutlichen, was damals mit den „Forschungsobjekten“ geschah, Zeit verstreichen lassen, die Abenteurer mit weiteren Herausforderungen konfrontieren

Ziel der Abenteurer: Maedhrins Leichnam oder einen Hinweis auf seinen Verbleib finden

Anschluss: Der Forschungsturm (S. 27), Die Bestie erwacht (S. 30)

Der Forschungsturm ist schneller zu erkunden: Falls jeder Raum untersucht wird, ist hier von einem durchschnittlichen 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, sind hier zu finden. 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 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 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 Spielers, 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 (sofern diese vor fast tausend Jahren realistisch existiert haben könnten). 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 <i>angeschlagen</i> (Malus von -3). 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 Elixiere 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 untote Frostbestien* niedergelassen und Chaos in die Werkstätten gebracht. Sie werden die Abenteurer attackieren, 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 außerdem Zutaten für ein alchemistisches Produkt der Qualität 2.
3	Die Abenteurer finden außerdem einen <i>Heiltrank</i> .
4	Die Abenteurer finden außerdem einen <i>starken Heiltrank</i> .
5+	Die Abenteurer finden außerdem einen <i>Stärketrank</i> .

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 konservierte 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*. Die Zustände halten maximal 10 Minuten an.

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 statt 10 Minuten.

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 und wünschenswert war.

Durchsuchen: *Wahrnehmung* gegen Schwierigkeit 20

EG	Ergebnis
1	Die Abenteurer finden einen Trank, der bei Schwangerschaftsbeschwerden verabreicht wird.
2	Die Abenteurer finden außerdem einen Heiltrank.
3	Die Abenteurer finden außerdem einen starken Heiltrank.
4+	Die Abenteurer finden außerdem einen weiteren Heiltrank und ein Gegengift.

Verheerend: Der Abenteurer atmet bei einer Geruchsprobe giftige Dämpfe einer Phiole ein (1W6 Schadenspunkte).

B9: Erste Testebene

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

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.

Die Glyphe

Sobald die Abenteurer in die erste Testebene gelangen, durchdringt ein konstantes 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 würden, ob sie die Störung hinnähmen, der Ursache auf den Grund gingen oder sich schlicht etwas in die Ohren stecken würden (was tatsächlich 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 Glyphe finden, die das Geräusch von sich gibt. Die Glyphe kann mit harten Gegenständen problemlos zerstört werden, was den Lärm verstummen lässt.

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 60 Ticks Zeit haben (5 Schläge mit der Spitzhacke, Schwierigkeit 15).

Spitzhacke: Schaden 3W6+2 / Ticks 12 / KON+STÄ / Improvisiert, Primitiv, Wuchtig, Zweihändig

Andere Abenteurer können versuchen, die zusammenrückenden Wände aufzuhalten. Dies erfordert eine *erweiterte vergleichende Athletik-Probe*, der „Fertigkeitswert“ der Wände beträgt 25, eine gelungene Probe verschafft 12 Ticks + 12 Ticks pro Erfolgsgrad zusätzlich Zeit. 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 (25 / Blutend 2 / Benommen 1 / 5 Minuten). Eine Probe auf *Wahrnehmung* oder *Alchemie* gegen 25 kann rechtzeitig davor warnen.

Das Schloss an der Tür ist *durchschnittlich* (Schwierigkeit 20 / 2 EG notwendig).

Direkt hinter der Tür befindet sich eine 5 m breite, 6 m 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 *Feuerrune* auslöst.

Feuerrune: Entdecken 25 / Entschärfen 25 / Erfolgsgrade 2 / Zauber *Kometenwurf*

B10: Zweite Testebene

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.

Jede Bodenplatte fügt 1W6 Schadenspunkte entsprechend dem Zauber *Lebensraub* zu. Bleibt jedoch jemand auf der ersten Platte stehen, sind die anderen Platten deaktiviert, sodass 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 Fortschrittspunkte 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.

Maedhrin

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 (dies fällt nur auf, wenn die Abenteurer bereits von dem Verlust der Finger wissen und eine *Wahrnehmung*-Probe gegen 25 gelingt). 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.

B11: Dritte Testebene

Die dritte Testebene ist fast vollständig überflutet und nun zu Eis gefroren. Auf der Höhe der Eisdecke befindet sich ein kleines, von Schnee zugewehtes Loch in der Turmwand, durch das man sich hindurch zwängen kann (*Akrobatik* gegen Schwierigkeit 10 + Größenklasse). Dies ist das Loch, durch das Liath aus dem Turm entkam.

Maedhrins Schuppenpanzer

Im Eis selbst schimmert eine goldene Rüstung durch. Der Träger, ein albischer Krieger, befindet sich etwa 2 m unter der Eisschicht (Haltbarkeit 20, Härte 3). Ist das Eis bereits geschmolzen, muss der Schuppenpanzer aus 5 m Tiefe geborgen werden (erweiterte *Schwimmen*-Probe, Schwierigkeit 20, 3 Fortschrittspunkte benötigt, einmalig Kälteschaden wie auf Kältestufe 4 für den Taucher).

Maedhrins Schuppenpanzer: Last 4 / Härte 7 / VTD +4 / SR 3 / Behinderung -3 / Tick-Zuschlag -2 / Mindest-STÄ 3

Maedhrins Panzer ist für Größenklasse 5 geeignet, passt sich innerhalb dieser Klasse aber der Körperform eines Trägers magisch an. Er gewährt einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Anführen*.

Maedhrins Schicksal

Die Abenteurer haben in beiden Türmen Möglichkeiten, etwas über das Schicksal des Prinzen zu erfahren. Wirkliche Beweise erhalten sie jedoch nur im Forschungsturm.

Maedhrins Leichnam

Maedhrins Leichnam befindet sich in der zweiten Testebene. Das einzige, was ihn als Maedhrin kennzeichnet, sind allerdings die fehlenden Finger. Die Abenteurer können dies erfahren, wenn sie die Kristallkugeln aus dem Wohnturm ausreichend studieren. Haben sie diese Information, ist es möglich, dass sie den richtigen Leichnam aus dem Turm bergen.

Maedhrins Schuppenpanzer

Es ist einfacher, herauszufinden, dass Maedhrin einen goldenen Schuppenpanzer trug. Dass er diesen allerdings einem seiner Ritter überreichte, ist schwer zu erraten. Wenn die Abenteurer nichts von den fehlenden Fingern wissen oder nicht daran denken, die Leiche des Ritters darauf zu überprüfen, ist es daher gut möglich, dass sie den falschen Leichnam bergen und dieser als Maedhrin angesehen wird.

Um Maedhrins Schicksal vollständig aufzuklären und seinen Leichnam zurückzubringen, müssen die Abenteurer also erfahren haben, dass Maedhrin zwei Finger verloren hat, und ihnen muss aufgefallen sein, dass dem Leichnam in der zweiten Testebene diese Finger fehlen.

Die Bestie erwacht

Kurzbeschreibung: Whytblut erwacht aus seinem Schlaf, und die Abenteurer müssen um ihr Leben rennen.

Schauplatz: die Türme im Eis und der umliegende See

Ziel des Spielleiters: unmittelbare Bedrohung aufbauen; Whytblut ist ein für Abenteurer dieses Heldengrades praktisch unbezwingbarer Gegner, die Abenteurer sollten um ihr Leben fürchten, wenn sie sich nicht schleunigst aus dem Staub machen.

Ziel der Abenteurer: ihr Leben und möglichst die Fundstücke aus den Türmen retten

Anschluss: Kapitel Epilog (S. 32)

Wenn genug Zeit vergangen ist, regt sich Whytblut der Rastlose in seinem eisigen Kerker. Der genaue zeitlichen Ablauf findet sich oben unter „Das Eis wird dünner“ (S. 22).

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 m 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 Fortschrittspunkte zu erreichen. Whytbluts Ziel ist es, vorher so viele Fortschrittspunkte wie die Abenteurer zu haben. Gelingt ihm dies, wird die Initiative bestimmt und der Kampf beginnt.



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, was ersichtlich ist, wenn die entsprechenden Informationen aus den Kristallkugeln geborgen wurden (S. 25/26). Passende Zauber (z.B. *Gleisende Barriere*) können ihn kurz aufhalten, sodass 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, dürfte 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

LP	FO	VTD	SR	KW	GW	GK	GSW
42	32	32	5	46	30	17	10 (an Land)

Waffen	Wert	Schaden	WGS	Reichw.	INI	Merkmale
Tentakel	30	5W6+6	3 Ticks	8 m	4	Durchdringung (2)

Typus: Monster, Untoter

Wichtige Attribute: BEW 3 (an Land), KON 25, STÄ 18

Wichtige Fertigkeiten: Athletik 22, Entschlossenheit 24, Zähigkeit 46

Wichtige Meisterschaften: Handgemeine (I: Halten, Umreißen, Vorstürmen)

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

Erfahrungspunkte

Die Abenteurer können für Kapitel 3 bis zu **10 Erfahrungspunkte** erhalten.

📌 **5 Erfahrungspunkte** erhält jeder Abenteurer automatisch mit Bestehen des Kapitels.

🔍 Weitere **3 Erfahrungspunkte** erhält jeder Abenteurer, wenn Maedhrins Leichnam korrekt identifiziert und geborgen wurde.

🛡️ Maedhrins Schuppenpanzer zu finden und zu bergen bringt jedem Abenteurer **2 Erfahrungspunkte**.

Epilog

Whytbluts Zorn entkommen, können die Abenteurer ihre Wunden versorgen, ihre Funde sortieren und sich schließlich auf den Weg zurück nach Albronnen machen. Der Winter und etwaige Fundstücke, vor allem größere Funde wie Maedhrins Leichnam, machen die Reise nicht eben einfacher. Als die Abenteurer Albronnen erreichen, ist daher bereits tiefster Winter, und die Stadt liegt unter einer idyllischen Schneedecke. Sie können die Reise der Abenteurer erneut mit den Reiseregeln aus der Anreise durchspielen, es ist jedoch empfehlenswert, nach dem Klimax des Abenteurers die Rückreise nicht zu sehr auszugestalten.

Die Bardin Calina lässt die Abenteurer diesmal nicht lange warten und empfängt sie sofort voller Neugier, um sich von ihnen berichten zu lassen. Maedhrins Schicksal bewegt sie zutiefst, und sie dankt den Abenteuern von Herzen für diese Nachrichten. Sollten sie besondere Fundstücke mit zurückbringen – die *Kristallkugeln* oder den *Schuppenpanzer* – verdoppelt sie die versprochene Belohnung.

Haben die Abenteurer gar *Maedhrins Leichnam* geborgen, rührt sie das zutiefst. Nicht nur erhalten die Abenteurer in diesem Fall die dreifache Belohnung, sie bittet sie auch noch, ihr ein weiteres Mal zu helfen: Sie will den Leichnam in den Immersommerwald überführen, damit Maedhrin dort unter seinen Nachfahren bestattet werden kann, und sie bittet die Abenteurer, den Leichenzug zu geleiten.

Einem Menschen- oder Albenkrieger unter den Abenteuern bietet sie zudem an, Maedhrins Schuppenpanzer zu behalten, wenn er der Ansicht ist, das Andenken des Prinzen, der für die Freiheit seines Volkes und gegen die Herrschaft der Drachlinge kämpfte, würdig vertreten zu können.

Calina

Nach dem Bericht der Abenteurer zieht Calina sich zurück, um in Ruhe nachzudenken (und sich mit einigen Personen zu beraten). Die Abenteurer haben sie ins Grübeln gebracht. Vor allem nach Betrachten des Schuppenpanzers hegt sie insgeheim die Vermutung, sie könne eine Nachfahrin Maedhrins und Liaths sein. Haben die Abenteurer den Leichnam des Prinzen zurückgebracht, wird diese Vermutung zur Gewissheit. Nach albischem Zeitverständnis sind nicht sehr viele Generationen zwischen ihr und Maedhrin vergangen, und Calina entdeckt im Gesicht des Prinzen vertraute Züge.

Wenige Tage später bricht Calina (eventuell zusammen mit Maedhrins Leichenzug) in den Immersommerwald auf. Die nächsten Monate streift sie durch den Immersommerwald und durch Wintholt, auf der Suche nach ihrer Herkunft.

Der Rastlose

Whytblut der Rastlose wird, aus seinem Gefängnis entkommen, irgendwann die Grenze des Sees überwinden und in der Wildnis Wintholts verschwinden. Nur Tage nach der Flucht der Abenteurer aus den Türmen im Eis wird unweit des Sees ein kleiner Grenzposten völlig verwüstet, die Bewohner tot aufgefunden. In den nächsten Wochen und Monaten häufen sich immer wieder die Sichtungen: Grenzer finden tote Tiere, Reisende berichten von Lärm und Brüllen in der Ferne, von einer gewaltigen Kreatur, die sich in Richtung Norden bewegt. Whytblut, so scheint es, zieht es unweigerlich in die Frostlande.

Sicherlich wurde er nicht das letzte Mal gesehen.

Godwynna

Obwohl die Grenzerin Godwynna nur unwesentlich an der Entdeckung von Maedhrins Schicksal beteiligt war, bedankt auch sie sich herzlich bei den Abenteuern und lädt sie ein, sie doch einmal in ihrer Heimat Astleigh zu besuchen, wobei sie zugeben muss, dass das von Albronnen aus eine weite Reise ist und es in dem Dorf gar nicht allzu viel zu sehen gibt. Sie wird noch einige Tage in Albronnen bleiben – zwischen ihr und Calina ist eine gewisse Freundschaft entstanden und sie verbringt auch gerne einige Abende mit den Abenteuern. Dann aber wird sie in ihre Heimat zurückkehren.

In Astleigh kann man ihr in der Mitte 2014 erscheinenden *Dragorea-Anthologie* wiederbegegnen.

Lohn und Brot

Neben der versprochenen Belohnung (üblicherweise 100 *Lunare*, 200 *Lunare*, wenn sie Kristallkugeln oder Schuppenpanzer bergen, 300 *Lunare*, wenn sie Maedhrins Leichnam zurückbringen) erhalten die Abenteurer, wenn sie den Schuppenpanzer bergen, von Calina *je einen Gegenstand mit Qualität 2* (außer demjenigen, der den Schuppenpanzer erhielt). Sollten sie Maedhrins Leichnam mit zurückbringen, erzählt Calina nahezu all ihren Bekannten von den Heldentaten der Abenteurer. Da sie eine bekannte Bardin ist und ihr Wort Gewicht hat, steigt das *Ansehen* der Abenteurer in diesem Fall um 1 Punkt.

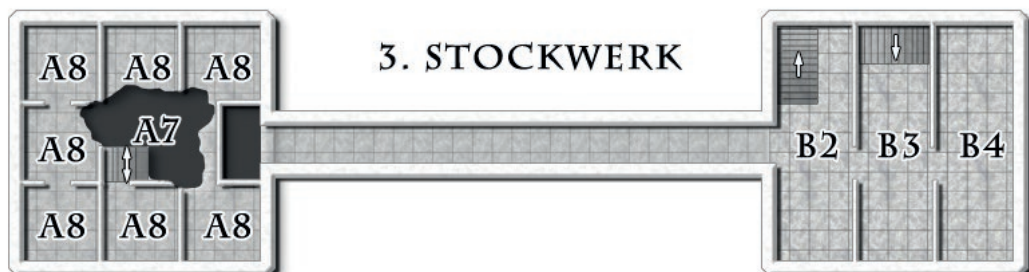
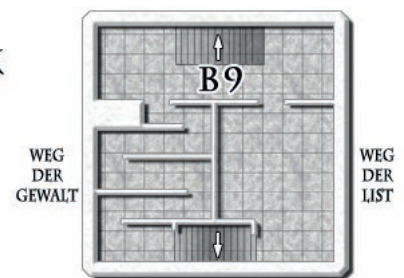
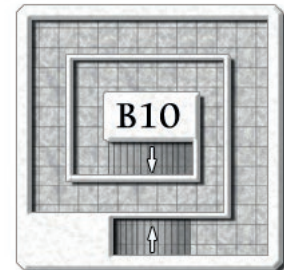
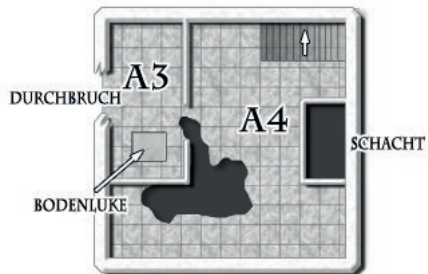
Außerdem erhalten die Abenteurer natürlich *Erfahrungspunkte* je nach Abschnitt.

Widmung

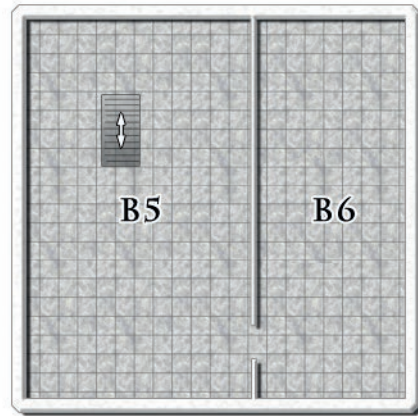
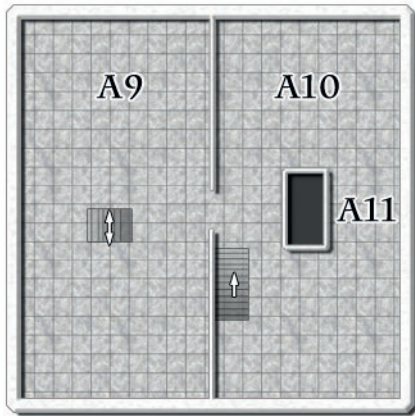
Dieses Buch ist den aktiven Beta-Testern des *Splittermond*-Grundregelwerks gewidmet, für die dieses Abenteuer ursprünglich entstand. Durch ihre unermüdliche Arbeit und Hilfe haben sie dazu beigetragen, dass *Splittermond* ein besseres Spiel geworden ist. Dafür gilt ihnen sowie ihren Spielrunden unser Dank.

Achim Preß	Eike Mangelmann	Manuela Schink	Rollenspielclub Thornesch e.V.
Adrian Breul	Eike Schwarz	Marc Schmitz	Ronald Bauer
André Pönitz	Fabian Sewing	Marcel Hauser	Rudolf Maier
Andreas Götzl	Felix Jordan	Marcin Kacprzak	Sarah Manthey
Andreas Hüttig	Florian Greß	Marco Rower	Sebastian Bohm
Andreas Kettig	Frank Röhr	Marcus Renner	Sebastian Nikl
Andreas Müller	Frank Sauer	Marion Kreuz	Sebastian Rick
Andreas Steigenberger	Fritz Grebner	Marius Wodniok	Simon Breitenbach
Autoren	Gerald Resch	Markus Ruth	Simon Moskala
Benjamin Ernst	Gunnar Scholz	Markus Wagner	Simone Gagla
Benjamin Werner	Heike Most	Martin Bitterling	Stefan Angerer
Bernd Teichert	Helge Müller-Bunz	Martin Schöneck	Stefan Baumann
Carsten Praefcke	Helmut Grillenberger	Martin Thönes	Stefan Faber
Carsten Thiel	Ifram	Marvin Schink	Stefan Hauke
Casjen Merkel	Jakob Schmidt	Michael Lyczek	Stefan Hüsches
Cay-Henning Hastedt	Jan Draffehn	Michael Wuttke	Stefan Krumsdorf
Chris Baumann	Jan Hendrik Gravert	Miguel Estevez Milan	Stefan Lehnhardt
Christian Baruffke	Jan Janßen	Mirko Geibel	Stefan Müller
Christian Emmerich	Jan Mathias Krebs	Mona Lindenthal	Sven Heyroth
Christian Feddern	Jan Rodewald	Nico Nußbaum	Thomas Büttner
Christian Moldaschl	Jana Sonnek	Nicolas Frenzel	Thomas Gaub
Christoph Balles	Joachim-Falk Liedtke	Niko Hoch	Thomas Meinke
Christoph Daether	Johannes Rehborn	Oliver Nick	Thomas Müller
Daniel A. Rupp	Johannes Schwieger	Onno Tassler	Thore Schmidt
Daniel Bruxmeier	John Ford	Patrick Haller	Thorsten Dellbrügge
Daniel Kreyling	John Poltermann	Patrick Kurrat	Thorsten Holler
David Biernatowski	Jonas Geibig	Patrick Runke	Tim Wehrs
David Frankenbach	Jonas Wilsch	Patrick Schäffer	Tobias Schmitt
David Krannich	Jörg Beckmann	Peter Kissenkötter	Ulrich Müller
David Lutz	Jörg Diener	Philip Picker	Volker Gaus
Dennis Heckendorf	Jörg Löhnerz	Philipp Gisbertz	Werner Dammermann
Dennis Rüter	Jörg Löhnerz	Philipp Seeger	Wilhelm Nikl
Dominic Niederhoff	Julian Possekel	Ralf Krüger	Wolfram Langpape
Dominik Jablonowski	Lukas Schink	Ramona Steigenberger	
Dominik Werner	Lukas Völker	Rene Hufnagel	

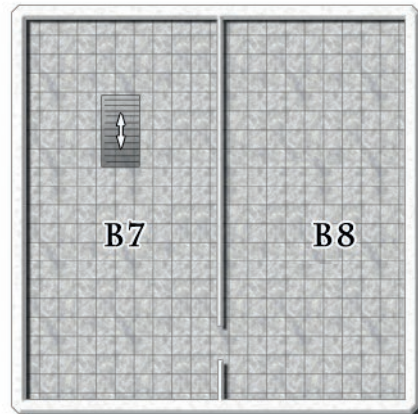
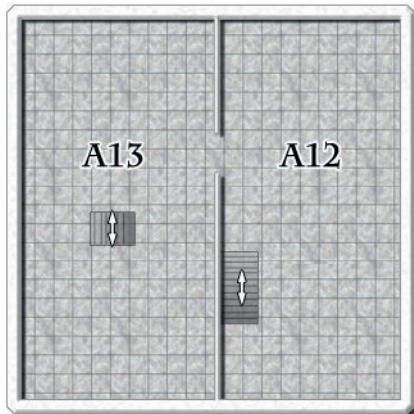
Karten



4. STOCKWERK



5. STOCKWERK



TÜRME IM EIS

EIN SPLITTERMOND-ABENTEUER FÜR ABENTEUERER DES 2. HELDENGRADES

Hoch im Norden Dragoreas, in den tiefen Wäldern des Königreiches Wintholt, stehen die Ruinen uralter Drachlingsfestungen, Zeugen einer längst vergangenen Ära. Der Diebstahl eines Schmuckstückes führt die Abenteurer aus den Gassen der Hauptstadt Albronnen tief in die Geschichte von Wintholt, und hinaus in die undurchdringliche Wildnis, auf der Suche nach einem Geheimnis aus einer Zeit, als der Splittermond noch ungeborsten am Himmel stand.

Spieler

1 Spielleiter und 3-6 Spieler

Heldengrad

Wanderer (Heldengrad 2)

