REGIONALBAND II

DUNGEONSLAYERS

EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL

WYNDLAND

DER RUF DER WÖLFE

DUNGEONSLAYERS FANWERK

IMPRESSUM

Autoren:
Christoph Balles, Bernhard Dittrich, Nils Marheinecke und Christoph Weiß

Covermotiv:
Christoph Balles

Covergestaltung:
Christoph Balles

Innenillustrationen:
Christoph Balles

Karten und Piktogramme:
Nils Marheinecke und Christoph Weiß

Lektorat und Korrektur:
Silvia Herrmann und Nils Marheinecke

Satz und Layout:
Silvia Herrmann und Nils Marheinecke

Helfende Hände:
Jane Balles, Alexander Caesar, Christian Kennig und Christian „PayThan“ Mayrock

Besonderer Dank...
... ergeht an die Familien der Redakteure für ihre Geduld, Nachsicht und Unterstützung, ohne die dieses Projekt niemals hätte realisiert werden können!

Die in diesem Fanwerk zum Rollenspiel DUNGEONSLAYERS (© Christian Kennig) enthaltenen Texte und Inhalte – nicht aber das Covermotiv, die Grafiken, Illustrationen, Karten und Logos – stehen mit den hier genannten Einschränkungen unter folgender CC-Lizenz:

CC BY-NC-SA 3.0

Namensnennung - Keine kommerzielle Nutzung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen
© 2013 unter Creative Commons 3.0 Deutschland

DER RUF DER WÖLFE

Regungslos stand der graubärtige Mann in der einfachen ledernen Jagdtracht für geraume Zeit auf dem schneebedeckten Bergkamm. Ein dicker Umhang aus Wolfspelzen schützte den alten Jäger, der in das Tal hinab blickte, in dem sich die Umrisse einer verfallenen Burg dunkel gegen den glitzernden Schnee abzeichneten, vor der Kälte der sternklaren Winternacht.

Er spürte, dass in den tiefen Grüften unter der Ruine erneut ein altes Übel sein abscheuliches Haupt erhoben hatte – ein alter Feind, den er nur zu gut kannte. Er wusste, dass er heute wieder auf die Jagd gehen musste.

Sanft tätschelte er den Kopf der hellgrauen Wölfin, die ruhig neben ihm gesessen hatte und die ihm nun dankbar die schwielige Hand leckte. Dann kniete er sich in den Schnee und streckte die Arme zum Nachthimmel empor. Dabei betete er lautlos zu Harlan, seinem Herrn, und bat ihn um Kraft für den bevorstehenden Kampf. Während er um die Gunst seines Gottes flehte, umklammerte er mit beiden Händen die Kette aus Wolfszähnen, die er um den Hals trug. Dankbar schloss er die Augen, als er den Schmerz der bevorstehenden Verwandlung fühlte.

Einige Augenblicke später stand an seiner Stelle ein riesiger Wolfsrüde mit silbergrauem Fell, der seinen gewaltigen Schädel zurückwarf und ein lautes Geheul anstimmte, in das seine Gefährtin sogleich einfiel.

Während sie gemeinsam den steilen, verschneiten Berghang in großen Sätzen hinab sprangen, wurde ihr Geheul aus den Wäldern ringsum beantwortet, bis die Nacht schließlich von den Stimmen ganzer Wolfsrudel erfüllt war.

WILLKOMMEN IM WYNDLAND, FREMDER!

INHALT

1. EINLEITUNG 4

Tagebuch eines Überlebenden I..... 4
Sturmklippe, 29.6.1195GF..... 4
Die Reise 5
Salzküste, 2.7.1195GF..... 6
Boskhörn.....7

2. LÄNDEREIEN 8

Lehnswesen..... 8
Geschichte des Wyndlandes 9
Boskhörn 10
Wölfisches Mittwinterfest..... 11
Bosk – die Salzige.....12
Morde in Nordhafen.....14
Geschichten aus Boskhörn.....15
Düsterlund..... 17
Geschichten aus Düsterlund 19
Grolland..... 20
Rokanok 21
Die blutige Hand Baarns 24
Geschichten aus Grolland 25
Hohe Wolgar.....27
Geschichten der Hohen Wolgar 29
Jammersund..... 30
Geschichten aus Jammersund.....31
Salzende..... 32
Geschichten aus Salzende 34
Sturmspitz 35
Geschichten aus Sturmspitz 37
Windenstein 38
Geschichten aus Windenstein..... 39
Wolfsgrund..... 40
Die versunkene Stadt 40
Vandrianer im Wolfswald.....41
Geschichten aus Wolfsgrund 42

3. LOKALITÄTEN 44

Die Kaltöden..... 44
Bewohner der Kaltöden 45
Geschichten der Kaltöden I..... 46
Geschichten der Kaltöden II 48
Die Sage vom Hirten Lundger.....51
Die Salzküste..... 54
Geschichten der Salzküste 55
Der Wolfswald 56
Geschichten des Wolfswaldes 56
Erweitertes Kartenwerk..... 60

4. „DIE ANDEREN“ 62

Vampire..... 62
Vampirgeschichten..... 64
Werwölfe.....65
Werwolfgeschichten 67
Tagebuch eines Überlebenden II 68
Boskhörn, 3.7.1195GF 68
Die alte Linde..... 70
Hohe Wolgar, Erntezeit 1195GF..... 71
Sylvester, 28.12.1195GF.....72

5. REGIONALE KULTE 74

Baarnsjünger 74
Harlan-Kult 74
Hefrach-Kult.....75
Templer der Sonne 75
Wölfe des Lichts 75
Geschichte eines Verräters.....76

6. FLORA & FAUNA 78

Flora 78
Alter Aal, Anoke *78*
Grüne Fee, Grüne Heide *78*
Harlanskraut, Irion *78*
Jasilion-Schwamm, Mafar *79*
Maywald, Melino *79*
Muronen Brau, Nelbur *79*
Salzkruste, Wolfsbann *79*
Wolfskraut *81*
Kräutersuche im Wyndland 80
Fauna 81
Boerderik *81*
Heringsdiebe *81*
Merende, Ödbør *82*
Ödmul, Ølrabe *82*
Salzameise *83*
Sauchs, Schwarzer Tod *84*
Weißer Reißer *85*
Weißer Schleicher *85*

7. SEEFAHRT 86

Boote 86
Ein typisches Drachenboot *86*
Eine typische Salzkogge *88*
Geschichten der Seefahrt 89
Tagebuch eines Überlebenden III 90
Grolland, 2.1.1196GF *90*
Rokanok, 20.1.1196GF *91*

8. ABENTEUER 92

Die Wyndland-Kampagne 92
Purpurträume 92
Das Heulen des Waldes 93
Der faulige Atem Baarns 106
Überleitung 114
Blutgier 115

9. ANHANG 124

Bestiarium 124
Nichtspielercharaktere 126
Die Schattentochter *126*
Gerdtja von Tarmis *127*
Griswulf, der „Wolfsmann“ *128*
Harl Wulvstep *128*
König Wolframm *129*
Kroblah *131*
Ludger von Vinlarr *132*
Meister Jorgar *133*
Meister Obwyn *133*
Mikael „Harlans Fluch“ *134*
Normyn „Gelbauge“ *136*
Runtje, die Sturmbraut *137*
Stanislav von Czesch *138*
Svejkhardt Wyrmfluch *139*
Xagyg Yrag *140*
Saint Slay’n 142
Die Legende vom Hl. Schlächter ... *144*
Wyndländer-2-Go 145
Wyndländische Ausrüstung 149
Rüstungen *149*
Set-Gegenstände *150*
Waffen *151*

EINLEITUNG

Liebe Leserin, lieber Leser,

bei dem Fanwerk, das Du hier in Händen hältst, handelt es sich um eine Erweiterung der 2012 erschienenen **Caera-Kampagnenbox**.

Die nun folgenden Informationen sind natürlich alle optional und haben nur im Ansatz etwas mit der offiziellen Beschreibung von *Wyndland* (**AvC**, S. 119) zu tun. Es steht Dir wie immer frei, aus diesen Materialien zu verwenden, was Du willst.

Wir wünschen Dir und Deiner Gruppe mindestens genauso viel Spaß beim Lesen und Bespielen, wie wir bei der Erstellung dieses zweiten Regionalbandes hatten!

Die Redakteure, November 2013

TAGEBUCH EINES ÜBERLEBENDEN

Sturmklippe, 29.6.1195GF

Steinalte Douglasien und Fichten, undurchdringliches Dickicht, Dunkelheit und dieses ständige Gefühl, beobachtet zu werden – all dies war mein erster Eindruck des alten Wolfswaldes. Und das ist noch das Beste, was ich von diesem unwirklichen Fleckchen Erde zu berichten habe…

Aber ich will mit meiner Geschichte ganz von vorne anfangen: Mein Name ist Jonathan Schacht, Kartograf im Dienst des Vaestwarts von Pradnek.

Der Vaestwart und meine Wenigkeit teilen eine Leidenschaft für das Mystische. Mysteriöse Literatur, Sagen und Legenden, das sind die Dinge, die uns faszinieren – insbesondere jedoch deren Aufklärung. Und so stießen wir auf viele Mythen aus einem Land, das man „Wyndland“ nennt. Und der Vaestwart beschloss, mich dorthin zu entsenden, um diesen Geschichten nachzugehen.

Doch von Anfang an arbeitete das Schicksal gegen mich und das ist kein Gerede, denn ich kann wahrlich von mir behaupten, schon so manche Expedition geleitet zu haben. Ich habe die grüne Hölle von Czuhl durchwandert, die Grenzen von Damorra kartografiert und viele andere sagenhafte Orte besucht. Doch was ich im Wyndland erleben musste, entzieht sich jeglicher Vorstellungskraft.

Es gestaltete sich schon äußerst schwierig, ein Schiff samt erfahrener Crew anzuheuern. Viel Geld und noch mehr Geduld musste ich dafür aufbringen. Niemand wollte meine Expedition so recht unterstützen, ob es nun der Fleischhändler war, dem auf einmal die komplette Lieferung für uns abhanden gekommen war, oder der Seilmacher, der plötzlich keine Taue einer bestimmten Dicke für unser Schiff, die „Sturmtrotz“, mehr vorrätig zu haben schien.

Wie auch immer, wir konnten die Stadt jedenfalls erst mit dreiwöchiger Verspätung hinter uns lassen. Unter dem Kommando von Kapitän Ignatius Seelmann segelten wir gen Norden, in das Land der Wilden und Wolfsanbeter, in das Land der Aufsässigen. Im Nachhinein würde ich sogar sagen, dass wir größtes Pech hatten, nicht von einem ihrer Drachenboote aufgestöbert und gekapert – oder zumindest zur Rückreise gezwungen – worden zu sein.

Die Reise

Von Sturmklippe aus umsegelten wir den Ort Kelben, von wo aus wir in nordöstlicher Richtung in die Salzsee stachen. Dann sah ich sie endlich, die weißen Klippen des Wyndlandes. Tausende und abertausende Seemöwen, Heringsdiebe genannt, kündigten unsere Ankunft schon von Weitem an.

Die Küste des Wyndlandes ist schon beeindruckend. Die Klippen funkeln im Sonnenlicht, als wären sie aus Diamanten, und ihre steilen Wände sind durchlöchert wie ein altes Pradneker Käserad. Es müssen hunderttausende dieser Heringsdiebe sein, die in den Höhlen und Nischen dieser Klippen nisten. Die starke Brandung der Salzsee bearbeitet unaufhörlich die Klippen, so dass die Kraft des Wassers an manchen Stellen Höhlen entstehen lassen hat, ganz so, als würde diese riesige Felswand auf filigranen Beinen stehen. Vor der Küste tauchen in regelmäßigen Abständen große, schwarze Finnen aus dem Wasser auf.

Einer der Seemänner sagte, dass es sich um schwarze Jäger handeln würde, riesige Fische, die hier Jagd auf Robben und Seelöwen machen. Dieser Seemann behauptete sogar, gesehen zu haben, wie fünf dieser Kreaturen einen großen Buckelwal angegriffen hätten. Und in den Untiefen der Salzküste soll „Jë-Klâr", der große schwarze Tod, in seinem unterirdischen Reich regieren. Ein Monstrum von Fisch soll er sein, noch zehnmal riesiger als die normalen schwarzen Jäger. ‚Alles Seemannsgarn', so dachte ich zumindest damals...

Wir segelten immer in westlicher Richtung an der Küste entlang. Ich bin kein erfahrener Seefahrer, aber ich kann bezeugen, dass Kapitän Seelmann und seine Männer alle Hände voll zu tun hatten. Das Meer um das Wyndland ist rau – und die messerscharfen Spitzen, die manchmal nur knapp unter der Wasseroberfläche liegend darauf warten, einen Schiffsrumpf aufzuschlitzen, tun ihr Übriges.

Kurz bevor die Küste sich wieder nach Süden schlängelte, fanden wir eine Stelle, an der unsere Chancen ganz gut standen, mit unseren Beibooten zu landen. Die Sturmtrotz ging eine Meile vor der Küste vor Anker. Wir bestiegen die vier Beiboote und ruderten mit achtzehn Männern zur Felswand. Nach einer äußerst gefährlichen Kletterpartie schafften wir es schließlich, die Klippen zu erklimmen. Beim Klettern stürzte zum Glück nur ein Rucksack in die Tiefe, anstatt dass es einen meiner Männer traf. Und dann sah ich es zum ersten Mal, das Land, um das sich so viele Sagen und geheimnisvolle Legenden ranken: das Wyndland.

Salzküste, 2.7.1195GF

Die Ankunft

Da standen wir also, am Rande der Klippe, vor uns erstreckte sich das Wyndland. Mein erster Eindruck bestand aus Kälte und Wind. Mein erster Gedanke galt daraufhin der Ausrüstung, die ich deutlich zu sommerlich gewählt hatte, doch das ließ sich jetzt nicht mehr ändern.

Während die Männer Helias Segen von Pater Anton empfingen, machte ich schon meine ersten Aufzeichnungen. Das Land war flach und hohes, bläulich-graues Gras bog sich im Wind. In nördlicher Richtung waren die Ausläufer eines riesigen Waldes zu erkennen – der Wolfswald, wie ich vermutete.

In östlicher Richtung stieg das Land an und wurde hügeliger, ich konnte weit entfernt so etwas wie Berge erkennen. Die Zwerge würden sich zwar köstlich über diese Begrifflichkeit amüsieren, aber die „Berge" schienen schätzungsweise immerhin fünfhundert bis tausend Fuß hoch zu sein.
Nach Westen fiel das Land ab und am Horizont dahinter stiegen winzig kleine Rauchsäulen zum Himmel empor. Wahrscheinlich handel-

te es sich um Bosk, die Hauptstadt von Wyndland. Mein Auftraggeber hatte mich davor gewarnt, Bosk anzulaufen. König Wolframm würde solch eine ‚Expedition' in seinem Reich nicht dulden. Nicht von Freiländern, nicht von ‚Pfeffersäcken', wie die Wyndländer uns abschätzig nennen. Ich war heilfroh, bis dato auf keinen dieser schroffen Nordmänner getroffen zu sein – meine Meinung von ihnen sollte ich allerdings bald ändern.

Boskhörn

Wir durchstreiften die Graslandschaft. Die Gräser hier waren dickhalmig und von blasser Farbe. Sie rissen an der Kleidung und manche Gräser waren gar so scharfkantig, dass ich mich das ein oder andere Mal an ihnen schnitt. Der Boden war durch und durch gefroren und vereinzelt erhoben sich kleinere Hügel, auf deren Kuppen sich ein paar windschiefe Laubbäume befanden. Der Himmel an diesem ersten Werktag war wolkenlos und die Mittagssonne schien auf uns herab. Der Weg bis zum Waldrand war nicht sehr weit. Wir liefen drei oder vier Stunden, dann entschied ich, an einem nahegeliegenden Hügel, noch vor dem Waldrand unser Lager aufzuschlagen, um die Nacht hier zu verbringen und erst am Morgen weiterzuziehen. Sichtlich dankbar schauten mich meine Männer an und schickten sich an, die Zelte aufzubauen und eine Feuerstelle auszuheben.
Als ich mich niederließ und eine Pfeife rauchte, bemerkte auch ich, wie erschöpft ich tatsächlich von der bisherigen Reise war...

• FORTSETZUNG FOLGT AB SEITE 68 •

LÄNDEREIEN

LEHNSWESEN

Im Wyndland herrscht ein strenges Lehnswesen, an dessen Spitze der König in Bosk steht. Die einzelnen Ländereien, „Grauländer“ genannt, unterstehen den sogenannten „Graumännern“, die dem König den Treueschwur geleistet haben und ihm tributpflichtig sind. So wandert zum Beispiel der dritte Teil aller Beute der Raubzüge auf See nach *Bosk* in die *Feste Sturmtrutz*. Abgesehen davon regieren die Graumänner allerdings absolut souverän in ihren Gebieten. Sie vergeben ihrerseits Lehen, die sie „Reviere“ nennen, an ihre Gefolgsleute, die als „Rudelführer“ bezeichnet werden.

Stirbt der König, treten alle Graumänner zusammen, um einen neuen König aus ihren Reihen zu wählen; in der Regel ist dies der Sohn des Verstorbenen. Es kann jedoch auch vorkommen, dass die Beratung einen anderen Graumann zum neuen König ausruft, falls der erbliche Nachfolger als unfähig angesehen wird oder nicht hinreichend „wölfische“ Eigenschaften zu besitzen scheint.

GESCHICHTE DES WYNDLANDES

Jahr	Historisches Ereignis
68ND	Erste Ansiedlung von Celben zwischen Großem Salzsee und Stormer Enge.
579ND	Gründung der Hafenstadt Wolfenholm.
745ND	Erster Fjordinger Seekrieg zwischen Wyndland und Fjordorstet. Wolfenholm wird von den Fjordingern geplündert.
798ND	Beginn des Zweiten Fjordinger Seekrieges.
804ND	Wyndländer Drachenboote versenken vor Navgrod viele Schiffe und beenden dadurch den Seekrieg mit Fjordorstet.
0GF	Infolge des Dämmerungsspaltens bricht der südöstliche Uferstreifen des Großen Salzsees ab und versinkt im Meer.
32GF	„Wolfswinter“: In diesem besonders strengen Winter fallen große Rudel der Wölfe aus dem Wolfswald und Unwölfe aus den Kaltöden in Windenstein und Wolfsgrund ein. Viele Wyndländer finden den Tod, die Überlebenden flüchten sich nach Wolfenholm.
131GF	Gorma besetzt das Wyndland.
520GF	Graf Stanislav von Czesch wird Statthalter von Rokanok.
544GF	Heimliches Treffen der „Graumänner“ auf dem Wolfsrücken: Sie schwören im Namen Harlans, alle Gormanen aus ihrer Heimat zu vertreiben.
546GF	Der Wyndlandaufstand beendet die Epoche der gormanischen Besatzung.
548GF	„Große Vampirhatz“: Der zum Vampir gewordene Graf Czesch macht Düsterlund und die Hohe Wolgar unsicher. Harlanpriester rufen zum Gegenschlag auf, der mit dem spurlosen Verschwinden des Grafen endet.
732GF	König Thard, genannt „der Häuter“, besteigt den Thron zu Bosk.
736GF	Der Schwarzmagier Mikael wird zum Werwolf und fällt mit Horden seiner Genossen in Boskhörn und Salzende ein.
740GF	Gynjard von Rokanok gründet die „Wölfe des Lichts“.
742GF	Wulfbann wird geschmiedet. Thard der Häuter besiegt Mikael damit und beendet auf diese Weise die Werwolfplage.
760GF	Ein weißer Drache verwüstet Jammersund, wird aber schon bald darauf von Gunwald Wyrmfluch erschlagen.
1122GF	Eine große Sturmflut lässt halb Wolfenholm im Meer versinken.
1152GF	Sturmklipper Kaufleute verbünden sich gegen die Piraterie der Wyndländer, deren Drachenboote die Allianzflotte vor den Nebelinseln versenken.
1184GF	Ludger von Vinlarr begibt sich nach einer Vision von Helia ins Wyndland.
1212GF	Baarnisten bergen Mikaels Leichnam aus einer alten Gruft im Wolfswald.

BOSKHÖRN

Wenn im Hochstrauch die Sonne auf die *Salzküste* von Boskhörn scheint, muss man die Augen schließen, um nicht von den glitzernden Reflexionen der Salzkristalle geblendet zu werden. Überall am felsigen Meeresufer findet man diese bizarren Gebilde aus Salzablagerungen, die der Küste ihren Namen gaben. Dort sind die Salzsammler unterwegs, um das kostbare Mineral zu gewinnen, mit dem die Salzfahrer zu Handelsfahrten in See stechen. Salz ist der Reichtum des Wyndlandes und allgegenwärtig; so ist zum Beispiel der Boskhörner Eintopf eine Lieblingsspeise vieler Wyndländer: eine Suppe aus Rindfleisch und Rüben, in der ganze Salzbrocken schwimmen.

Folgt man jenem Küstenstreifen weiter gen Süden, stößt man letztendlich auf *Bosk*, die Hauptstadt des Wyndlandes. Reges Treiben herrscht hier im Schatten der alten *Feste Sturmtrutz*, die sich auf einem Felsen wachend über der Stadt erhebt.

Das Hinterland von Boskhörn besteht aus hügeligem Grasland, das bis an den Rand des *Wolfswaldes* reicht. Der Boskhörner Teil des Waldes wirkt besonders düster und unheimlich. Oft treibt der Wind die feuchte Meeresluft bis an den Waldesrand heran, woraufhin sich undurchdringlicher Nebel bildet, der zwischen den Bäumen umherwogt.

Nur wenige Menschen, welche auf den Schutz Harlans vertrauen, wagen sich in den dichten Wald. In diesem alten Teil des Waldes liegt auch der *Wolfsrücken*, ein Hügel, dem man nachsagt, dass Harlan selbst auf seiner Wanderung durch das Wyndland hier gerastet haben soll. Immer wieder findet man im Wald uralte Bäume, die mit heiligen Schnitzereien bedeckt und dem göttlichen Graumann geweiht sind.

Eine etwas größere Ansiedlung ist das Städtchen *Tarmis*, in dessen Nähe auch ***Graumann Brynjard*** seine Burg hat. Der Graumann hält sich aber die meiste Zeit in Bosk auf, wo er mit Salz und den von den Drachenbooten erbeuteten Schätzen Geschäfte treibt.

WÖLFISCHES MITTWINTERFEST

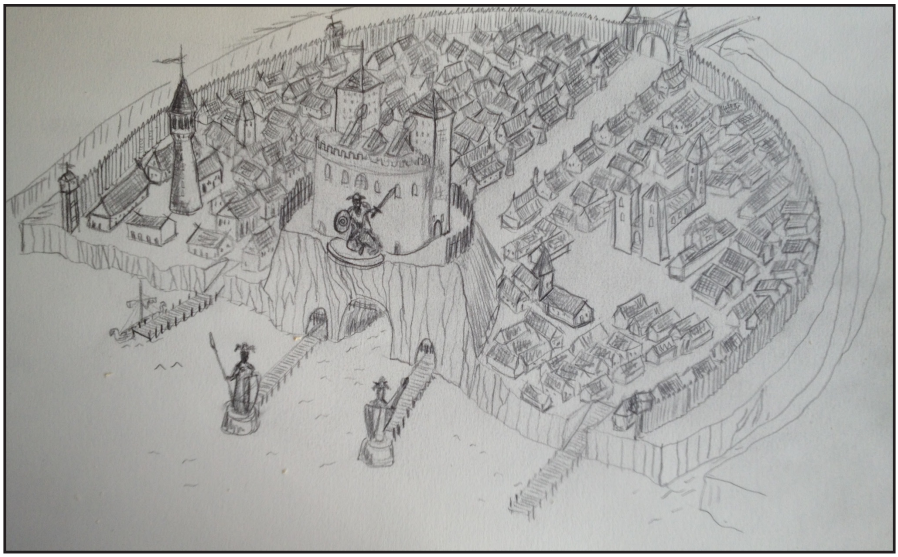
Tief im Wolfswald, nördlich von Tarmis, erhebt sich ein einzelner bewaldeter Hügel – dies ist der Wolfsrücken. Auf der Kuppe des Hügels befindet sich eine Lichtung, die von uralten Eichen umrahmt wird. In den Baumstämmen befinden sich mysteriöse Schnitzereien aus alten Runen und den Fratzen von Wölfen. Manche behaupten, dass diese noch aus der Zeit der Dämmerung stammen.

Man sagt, dass auf dem Wolfsrücken der Wyndlandaufstand, der die Ära der gormanischen Besatzung beendete, seinen Ausgang nahm. Jedes Jahr zur Mittwinternacht vom 14. auf den 15. Fryrmond (**AvC**, S. 132) versammeln sich der König sowie die Graumänner mit ihrem jeweiligen Gefolge an diesem Ort, um ein großes Fest zu begehen und Harlan um seinen Beistand für die bevorstehenden Unternehmungen zu bitten.

Überall auf der großen Lichtung brennen dann Feuer. In der Mitte des Platzes lässt sich auf einem mit Fellen bedeckten Felsen der „Vater Wolf“, König Wolframm vom Wyndland, nieder; ihn umgebend seine treuen Lehnsleute, die Graumänner. Man kann hier den ehrgeizigen Graumann Brynjard von Boskhörn, den getreuen Graumann Tondtwein von Sturmspitz oder auch den finster dreinblickenden Graumann Rudgar von Salzende erspähen. Etwas weiter vom Hochadel entfernt versammeln sich die Rudelführer mit ihren Männern um die übrigen Feuer.

Skalden stimmen – von Musikanten auf Harfen und Flöten begleitet – Heldensagen an, und Frauen reichen den Kriegern bis an den Rand gefüllte Hörner mit süßem Met. Es wird ausgelassen gefeiert und auch getanzt, und an den Feuern werden die Pläne für die diesjährigen Kaperfahrten geschmiedet.

Im Laufe der Nacht wird das Fest immer wilder und die Männer lassen ihrer „wölfischen“ Natur freien Lauf. Gelegentlich scheint sogar ein leibhaftiger Wolf im flackernden Lichtschein der Feuer entlang zu huschen.



Daneben unterhält er klammheimlich – also über Mittelsmänner – Geschäftsbeziehungen nach *Sturmklippe*. Und so kommt es, dass einige Händler ihre auf See verlorenen Waren über Umwege zurückerwerben, um wenigstens einen Teil ihres Verlustes wettzumachen.

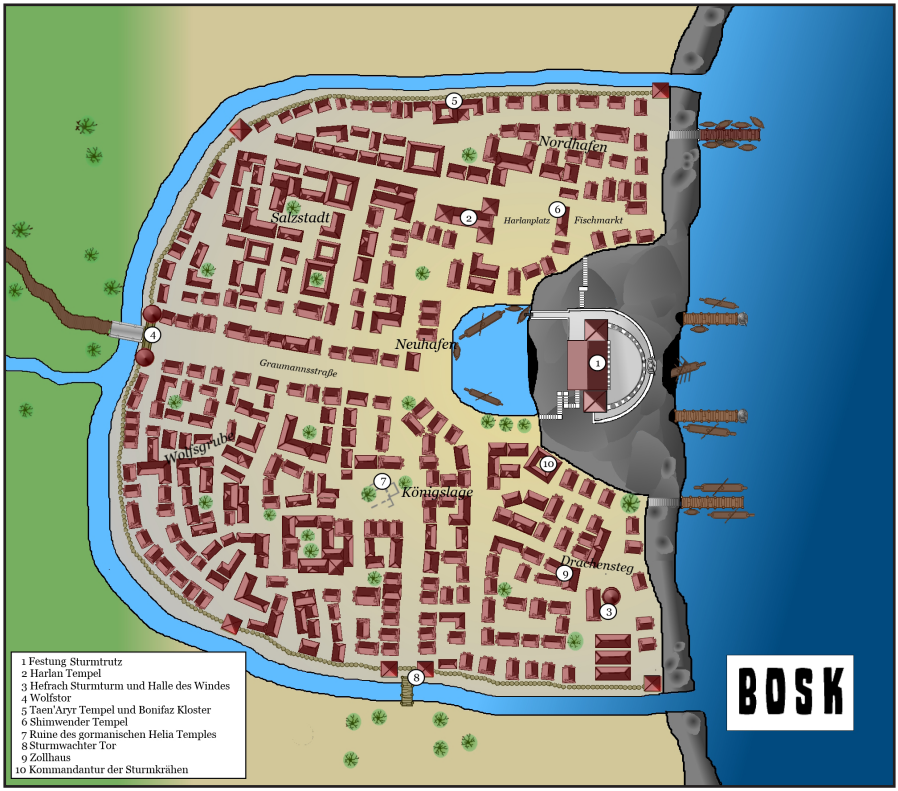
Aber auch seine politischen Ambitionen lassen Brynjard die Nähe der Königsfeste suchen – denn die Nachfolge auf dem Salzthron ist noch nicht geregelt. Die erste Frau von ***König Wolframm*** starb früh, während ihm seine zweite Gattin zwar drei Töchter, aber nunmal keinen Sohn schenkte. Brynjard erhofft sich, die älteste Königstochter ***Gretlyn*** heiraten zu können, um seine Position in der Thronfolge zu stärken. Jedoch spekuliert der König von *Fjordorstet* ebenfalls darauf, den wölfischen Nachbarn durch eine Heirat näher an sich zu binden. Wolframm versucht, diesbezügliche Entscheidungen hinauszuzögern. Hinzu kommt, dass er selbst am liebsten Graumann Tondtwein, der mit seiner jüngsten Tochter verheiratet ist, als seinen Nachfolger sähe. Tondtwein und Brynjard führen eine Wolfsfehde miteinander und sind Todfeinde. So kommt es schon vor, dass Schiffe aus Boskhörn und *Sturmspitz*, die sich auf offener See begegnen, übereinander herfallen.

BOSK – DIE SALZIGE

An jener Stelle, wo die *Brun* ins Meer der Salzküste mündet, liegt die Hauptstadt von Wyndland. Salzige Luft weht vom Meer her in die Stadt, die sich am Rand einer Steilküste befindet. Hier erhebt sich ein hoher Felsen über die Küste, auf dessen Spitze die klobige *Feste Sturmtrutz* (**1**) steht.
Das Stadtgebiet unterteilt sich in mehrere Bezirke: Drachensteg, Königslage, Neu- und Nordhafen, Salzstadt, Wolfsgrube sowie die Landungsstege.

DRACHENSTEG

Das Viertel der Seeräuber, in dem die Drachenboote aus den anderen Grauländern vor Anker liegen. Es gibt viele Lagerhäuser, die als Umschlagplatz für entlang der *Mondküste* gewonnene Beute dienen. Das *Zollhaus* (**9**) wacht darüber, dass dem König der ihm zustehende Teil der Beute zukommt. Daneben erhebt sich der runde *Sturmturm Hefrachs* (**3**), auf dessen Spitze ab und an ***Oberpriesterin Runtje*** zu erblicken ist, von dort aus mit leeren Augen auf die See hinausstarrend. In den Gassen begegnen einem oft Krieger mit kahlgeschorenem Schädel und auffälliger Vogeltätowierung am Oberarm. Die hartgesonnenen Kerle gehören den „Sturmkrähen“ an, einer unabhängigen Söldnertruppe mit hiesiger *Kommandantur* (**10**). Rekruten werden nicht nach ihrer Vergangenheit gefragt, müssen sich jedoch einem strengen Ehrenkodex unterwerfen und ihr Leben Carmos weihen. Unter ihnen findet man ein buntes Gemisch aus Wyndländern, straffällig gewordenen Freiländern, Rebellen aus *Kait* und Flüchtlingen aus *Shan'Zasar*. Die Sturmkrähen dienen Händlern als Geleitschutz oder werden von freiländischen Machthabern angeheuert, deren Miliz nicht mit marodierenden Orkhorden oder anderen Monstern fertig wird.



KÖNIGSLAGE

Hier findet man vor allem Handwerker und kleine Geschäfte. In der Mitte des Stadtteils steht eine uralte *Tempelruine* (**7**) aus der Besatzungszeit: Die gormanische Kirche ließ den großen Helia-Tempel als Zeichen ihrer Gewalt über das Wyndland errichten. Während des *Wyndlandaufstands* (546GF) wurde der Sakralbau ein Opfer der Flammen und die Wyndländer ließen das abgebrannte Gemäuer als Mahnmal stehen. Viele behaupten, dass in der Krypta darunter noch immer der Geist des in den Flammen umgekommenen Oberpriesters der Helia umgeht.

LANDUNGSSTEGE

Steile Treppen verbinden die Stadt mit den Landungsstegen, an denen neben den Schiffen der Fischer und Salzfahrer auch die gefürchteten Drachenboote festmachen. Zu *Seestechen* (21.–28. Tauzeit) platzt die Stadt aus allen Nähten. Dann kommen Drachenboote aller Grauländer nach Bosk, um den Segen der Oberpriesterin Hefrachs für die bevorstehenden Fahrten zu empfangen.

NEUHAFEN

Unterhalb der Festung öffnet sich eine natürliche Grotte im Felsen. Bereits vor Jahrhunderten haben die Bosker von dieser Seegrotte aus einen Durchbruch unter dem Felsen geschaffen, der in ein künstliches Hafenbecken mündet. Im Stadtteil rund um den kleinen Binnenhafen herrscht reges Treiben, über dem laut kreischend die Möwen kreisen. Waren werden auf Schiffe verladen, Ladungen gelöscht und Güter aller Art über einen Holzaufzug zur Feste gehievt.

NORDHAFEN

In Nordhafen sind die Fischer und einfachen Seeleute zuhause. Der prächtige *Harlan-Tempel* (**2**) steht am gleichnamigen Platz, der ebenfalls dem Schutzgott der Wyndländer geweiht ist. Etwas abseits – am Palisadenring, der Bosk umgibt – befindet sich ein kleiner *Tempel von Taen'Aryr* (**5**), des Schutzgottes der Kinder, mit dem Kloster des Hl. Bonifatius, in dem man sich um die Witwen und Waisen der Stadt kümmert.

MORDE IN NORDHAFEN

Seit einigen Monaten herrscht Unruhe in Nordhafen aufgrund rätselhafter Morde, die sich immer öfter nachts ereignen. Die anfangs umgehenden Gerüchte von einem Werwolf ebbten wieder ab, weil keines der Opfer Bissspuren aufwies und keine der Gräueltaten mit dem Vollmond zusammenfiel. Für die Toten mit den eingeschlagenen Schädeln und verrenkten Gliedern ist der zurückhaltende ***Zaegrul*** verantwortlich. Der hässliche Mann mit dem seltsamen Akzent lebt davon, aus Wolfszähnen und -schädeln Dinge wie Halsschmuck und Trinkschalen anzufertigen. Niemand ahnt, dass er ein Ork des Bøk-Stamms (siehe Seite 45) ist, dem Xagyg Yrag wegen Ungehorsams eine dauerhafte *Volksgestalt* anhexte. Nur zwischen Mitternacht und drei Uhr wechselt er zu seiner wahren Gestalt zurück. Nach seiner Flucht nach Bosk versuchte Zaegrul sich mit seinem Los zu arrangieren, doch wenn ihn sein Hass auf die Menschheit überwältigt, sucht er sich nachts ein Opfer und tötet es bestialisch.

SALZSTADT

Verlässt man Wolfsgrube in Richtung Norden und überquert die breite Graumannsstraße, zeigt sich ein völlig anderes Bild. Hier liegt die Salzstadt, in der die wohlhabenden Händler ihre Häuser und Kontore haben. An den prächtigen, mehrstöckigen Häusern kann man den Reichtum erahnen, den der Salzhandel mit sich bringt.

WOLFSGRUBE

Der Stadtteil Wolfsgrube wird von einem Wirrwarr aus Gassen und kleinen Straßen durchzogen, wo man Hehler, Diebe und anderes lichtscheues Gesindel antrifft. Die Sitten sind rau – häufig kommt es in den Gassen zu wilden Schlägereien oder Revierkämpfen. Angeblich treiben hier sogar Kultisten des Rattengottes Snarrk'Izz ihr Unwesen.

GESCHICHTEN AUS BOSKHÖRN

DIE STURMBRAUT

Mit hoch erhobenen Armen stand die Sturmbraut auf dem höchsten Erker des Bosker Tempelturms. Ihr Gesicht dem Wind zugewandt, flatterten ihr langes Haar und ihre grau-blaue Robe in den heftigen Böen. Mit ihren blinden Augen starrte die Hohepriesterin Hefrachs auf das raue Meer hinaus und erwartete geduldig die Rückkehr der beiden Luftelementare, die sie vor kurzem beschworen und soeben ausgesandt hatte, um ihr zu berichten, was sich über dem Sternenmeer zusammenbraute.

Soviel sie bereits wusste, zog aus dem Nordosten ein für die Jahreszeit ungewöhnlich heftiger Sturm heran. Nun galt es zu klären, ob sie König Wolframm dazu raten musste, die Ausfahrt der Drachenboote zu verschieben und damit die diesjährige Kaperfahrt auf die Sturmklipper Handelsschiffe und die Dörfer der Mondküste zu gefährden. Stumm richtete sie ein inbrünstiges Gebet an ihren Herrn und bat: „O Hefrach, sei uns gnädig und verschone unsere Schiffe vor dem Sturm, den Du über das Meer sendest. Womit haben wir Deinen göttlichen Zorn erregt? Welche Verfehlungen haben wir begangen? Ich bitte Dich, gewähre mir die Gunst, durch die Elementare Antworten auf meine Fragen zu erlangen."

DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Zufrieden lehnte der alte König an der reich mit Schnitzereien verzierten Holzreling der „Seewolf", des stolzesten Drachenboots im gesamten Sternenmeer, atmete tief die frische Seeluft ein und lauschte dem Klang der Wellen, die sich am Bug brachen. Viel zu lange hatte er tatenlos auf dem Salzthron gesessen und nur den Berichten seiner Graumänner und Rudelführer über ihre

Heldentaten gelauscht. Aber diesen Frühling hatte es ihn mit unwiderstehlicher Macht wieder auf das Meer gezogen. Sein langer, grauweißer Bart flatterte in dem kräftigen Wind, der das Schiff rasch auf seine Heimat zu trieb. Obwohl seine Augen nicht mehr so scharf wie früher waren, meinte Wolfram bereits am Horizont die Umrisse von „Sturmtrutz“ zu erkennen. In der uralten Festung, die an der Spitze eines steilen Felsens lag, wachten mächtige Geschütze und eine Vielzahl tapferer Seekrieger über die Einfahrt zum Hafen von Bosk.

„Hefrach und Tarr, ich danke Euch für euren Schutz und Segen während dieser Kaperfahrt und werde Euch in Euren heiligen Hallen reiche Opfer darbringen! Dank Eures Beistands konnten wir zwei schwer beladene Handelsschiffe aus Sturmklippe aufbringen und große Beute machen. Hah, die Pfeffersäcke werden noch lange an uns denken ...“, murmelte der König leise vor sich hin, während er mit seiner Linken stolz auf das Heft „Wulfbanns“ klopfte, des sagenumwobenen Königsschwerts.

Von allen Lebenden kannte nur er das erhebende Gefühl, die mächtige Klinge zu schwingen und den Tod in die Reihen seiner Feinde zu tragen. Aber auch nur er kannte den Fluch, der auf der Waffe lag und durch den er schon öfters beinahe den Sieg mit seinem Leben bezahlt hätte.

Als die „Seewolf“ einige Zeit später unter dem Jubel der Menge in den Hafen einfuhr, stand König Wolframm stolz und aufrecht in der Bugspitze. „Wulfsbann“ grüßend gegen Himmel gerichtet und gerüstet mit der „Wulfswehr“, dem Schuppenpanzer und dem Hörnerhelm der Wyndländer Könige, wirkte er auf die Bosker, die neugierig zum Hafen geeilt waren, wie eine Sagengestalt aus längst vergangenen Zeiten.

DER KÄMPFENDE WOLFRAMM

DÜSTERLUND

Einst waren die Graumänner von Düsterlund ein mächtiges Wyndländer Geschlecht, das dem König zu Bosk stets treu ergeben war. Von ihrer altehrwürdigen, mächtigen Festung *Dimmenbern* aus beherrschten sie einen großen Teil des nördlichen Wyndlandes.

Doch dies änderte sich vor einigen Jahrzehnten, als ein in Ungnade gefallener Hofzauberer aus Rache eine Horde von Dämonen beschwor. Bei der Beschwörung ließ er zwar sein Leben, doch die Dämonen legten die Burg in Schutt und Asche. In dieser Nacht kamen der alle Angehörigen der Dynastie von Düsterlund ums Leben.

Bald schon entstand das Gerücht, dass die Düsterlunder durch einen Frevel Hefrachs Zorn erweckt hätten, woraufhin der Zornige die Burg mit einem Blitz zerschmettert und auf ewig verflucht hätte. Darum erhob niemand mehr Anspruch auf den Titel des Graumanns, so dass das gesamte Grauland seither unter Direktherrschaft der Krone steht.

Düsterlund ist karg besiedelt: Ein paar kleine Dörfer beherbergen Torfstecher, Schäfer und an der Küste Fischer. Viele Bewohner sind aus Angst vor dem Fluch in andere Grauländer gezogen, weshalb viele Häuser leer stehen und langsam verfallen. Das trifft auch auf *Brittel* zu, obwohl die kleine Ortschaft mittlerweile das größte bewohnte Dorf in diesem Landstrich ist.

Für den untoten Werwolf-Nekromanten ***Mikael „Harlans Fluch“*** boten diese Umstände nach seiner Erweckung ideale Bedingungen, um in den Gewölben unter der Ruine von Dimmenbern ungestört einen dunklen Zirkel aus Werwölfen, Nekromanten und Baarnisten aufzubauen. Von ihm stammt auch die Idee, unter der abergläubischen und ohnehin verängstigten Bevölkerung das Gerücht vom „Hund von Düsterlund“ zu streuen, einer geisterhaften Erscheinung in Gestalt eines riesigen Hundes mit glühenden Augen, der jedem den Tod bringen soll, der seiner ansichtig wird.

• MIKAEL „HARLANS FLUCH“ •

Tatsächlich jedoch machen die Werwölfe aus Mikaels Zirkel und ***Gelbauge***, ein unabhängiger Werwolf aus Brittel, der einheimischen Bevölkerung das Leben schwer. Seit geraumer Zeit bleiben in den Vollmondnächten Fenster und Türen stets fest verriegelt. Inzwischen haben sich ihre Jagden sogar schon in die *Hohe Wolgar* und nach *Sturmspitz* ausgedehnt, so dass Graumann Tondtwein seine Mannen bereits mehrmals zur Wolfshatz aufrief. Rudelführer Javiklaf verfährt anstelle des untätigen Graumanns Jörek allerdings ganz anders mit Werwölfen, die sich zu weit in sein eigenes Jagdrevier vorwagen.

Düsterlund ist wahrlich ein gebeuteltes und trostloses Grauland, das dringend einer tatkräftigen Hand bedarf. Gerüchten bei Hofe zufolge spielt der König mit dem unkonventionellen Gedanken, seine mittlere Tochter ***Hjalla*** – eine Novizin Tarrs – zur Graufrau zu ernennen.

GESCHICHTEN AUS DÜSTERLUND

Das flackernde Licht, das von den Flammen einer großen Feuerschale ausging, erhellte das Gewölbe tief unter den Ruinen von Dimmenbern ein wenig, sodass der Raum in rötliches Zwielicht getaucht wurde. Eine Mischung aus düsteren Gesängen, schauerlichen Schreien und Geheul erfüllte die dumpfe Luft des Kerkers. Um einen großen Altar, der mit altertümlichen Runen und dem Zeichen des Schattenherrn verziert war, hatten sich mehrere Gestalten in dunklen Roben versammelt. Zu dem Schutz der Menschen waren einige ebenfalls anwesende Werwölfe an die Wände gefesselt, die vor Wut wild heulend an ihren schweren Eisenketten zerrten.

Auf dem Altar wand sich eine nackte, junge Frau in ihren Fesseln und kreischte vor Angst. Sie starrte mit schreckgeweiteten Augen in einen finsteren Gang vor ihr, den auch die versammelten Baarnisten und Totenbeschwörer erwartungsvoll im Auge behielten.

Als sich eine dunkle Gestalt, der ein Hauch von Moder voraus wehte, langsam aus dem Gang schob, verstummte plötzlich jedes Geräusch. Schließlich erschien ein furchterregendes Wesen, wie aus einem Alptraum geboren, im flackernden Licht. Das Ungetüm bestand nur aus bleichen Knochen, über die sich stellenweise Reste einer dünnen, lederartigen Haut spannten, in der noch einzelne Fellbüschel steckten. Während der Schädel, in dessen leeren Augenhöhlen bläuliche Lichtfunken glühten, mit einem Maul voller scharfer Reißzähne an einen Wolf erinnerte, wirkte der knöcherne Körper mit Ausnahme der krallenbewehrten Klauen noch entfernt menschlich. Eine ehemals prächtige Robe hing halb vermodert in Fetzen an ihm herab. Während es zum Altar schritt, verneigten sich die Kultisten ehrfürchtig und raunten: „Baarn sei mit Euch, Harlans Fluch."

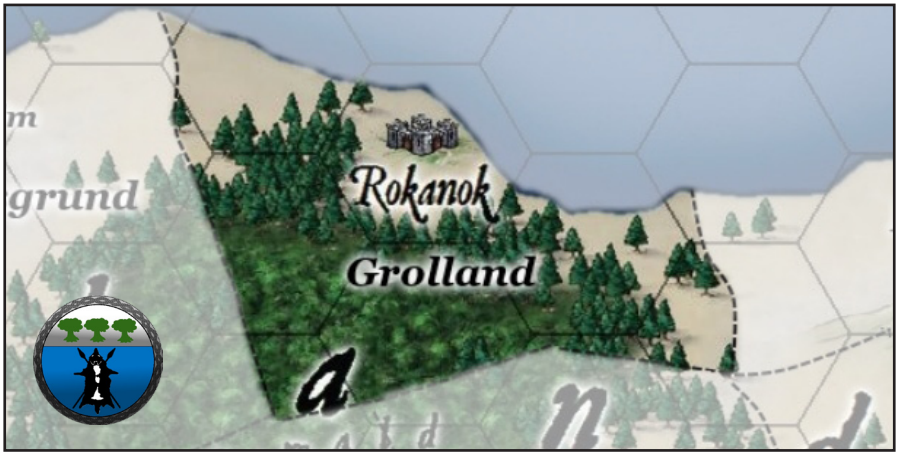
Schließlich blieb der untote Werwolf neben der jungen Frau stehen, die vor ungläubigem Entsetzen verstummt war. Lautlos liefen ihr Tränen über das Gesicht, als ihr bewusst wurde, dass ihr Ende bevor stand. Langsam, fast spielerisch hob das Wesen, das sie Harlans Fluch nannten, seine Klaue und riss seinem Opfer dann mit einem gewaltigen Hieb die Kehle auf. Als helles Blut in Strömen aus der klaffenden Wunde schoss und sich über den Altar ergoss, setzten mit einem Schlag wieder das Geheul der Werwölfe und der düstere Gesang ein, mit dem die Kultisten dem Schattenherrn huldigten. Während die Frau ihn noch mit letztem Blick anstarrte, als sie ihr Leben aushauchte, tauchte Harlans Fluch seine Klaue in ihr frisches Blut und malte jedem Kultisten einen Halbmond als Zeichen Baarns auf die Stirn.

GROLLAND

Der größte Teil des Grollands wird vom dichten Gehölz des *Wolfswaldes* eingenommen, dessen Ausläufer teilweise sogar bis zur Küste reichen. In dem ausgedehnten Waldgebiet trifft man nur auf wenige Menschen. Ab und an stößt man auf eine kleine Holzfällersiedlung, deren Bewohner Bäume für den Bau der wyndländischen Langschiffe schlagen. Vereinzelt streifen auch Pelzjäger durch die Wälder. In diesem einsamen Waldgebiet soll sich auch die legendäre Waldfestung der „Wölfe des Lichts“ (siehe Seite 75) verbergen.

Die meisten Grolländer leben jedoch in Fischerdörfern an der Küste der *Stormer Enge – Rokanok*, die Hauptstadt des Grollands, ist auf einer vorgelagerten Felseninsel errichtet, die nur durch einen breiten Damm mit dem Festland verbunden wird. Die Häuser Rokanoks pressen sich eng gegen die Felswände einer Straße, die sich an der Klippe entlang bis zur Spitze der Insel hinaufwindet. Hier steht ein Hefrach-Kloster, dessen Sturmturm sich hoch über die Insel erhebt und weithin sichtbar ist. Da die Insel keinen Platz für einen eigenen Hafen bietet, landen Schiffe in einer seichten Bucht ein paar hundert Meter östlich der Stadt. Karren sind ständig auf dem Damm unterwegs, um Waren von den Schiffen nach Rokanok zu bringen oder Proviant zu den Schiffen zu transportieren.

So rau wie das Meer, das gegen die Felsen von Rokanok schlägt, ist auch der ansässige Menschenschlag: Grolländer gelten als besonders aufbrausend und jähzornig. Nicht selten endet ein Trinkgelage im Grolland mit einem handfesten Streit oder sogar mit Totschlag. Daneben sind sie, wie alle Wyndländer, stark der Seefahrt verbunden. Neben Fischerbooten laufen immer wieder Langschiffe auf Kaperfahrt in die *Stormer Enge* aus. Obwohl die Drachenschiffe des Grollands nicht die Länge und Größe derjenigen aus *Salzende* erreichen, sind die Grolländer als besonders wilde Seeräuber berüchtigt. Vor allem ihr ***Graumann Styrtehörn***, ein blonder



Hüne mit dichtem Bart, ist die meiste Zeit des Jahres auf See und gilt als Schrecken der *Mondküste*. Jedes Jahr bricht er mit seinem Schiff, der „Seedrachen", zu Raubzügen auf, stets flankiert von den beiden Schiffen seiner treuesten Rudelführer. ***Wolfgroller Jörgen*** befehligt die „Drachenklaue", die „Drachenschweif" steht unter dem Kommando von ***Rudelführer Fryghold***. Letzterer wird „der Magister" genannt; er ist ein Schwarzmagier, der einige Jahre in *Gilias* die arkanen Künste studierte.

Da Graumann Styrtehörn hauptsächlich mit seinen Kaperfahrten beschäftigt ist, kümmert er sich kaum um die finsteren Kulte, welche in Rokanok Fuß gefasst haben. Kultisten des Baarn haben in tiefen Felshöhlen unter der Stadt ihre Versammlungsstätten errichtet, in denen dem dunklen Gott mit Blut und Tod gehuldigt wird. ***„Die Schattentochter"*** steht den Kultisten als Oberpriesterin vor und fordert immer wieder Menschenopfer ein.
Rund um solch düsteres Treiben dreht sich ab Seite 106 ***Abenteuer 2: „Der faulige Atem Baarns"***.

ROKANOK

Rokanok wurde 50GF von gormanischen Freidenkern und Vaterlandsverrätern gegründet. Ursprünglich wurde die Siedlung auf dem Festland erbaut, doch zu dieser Zeit gab es vermehrt Übergriffe von Fjordinger Plünderern, die aus dem Norden kommend auf ihren Drachenbooten das Land heimsuchten. Wegen dieser Überfälle verlegte man die ersten Häuser Rokanoks auf einen Felsen, der 300 Meter vom Festland entfernt lag. Hier war es für die Plünderer schwieriger anzulanden und die Insel konnte besser verteidigt werden. Auch wähnte man sich hier vor dem *Gormanischen Reich* in Sicherheit. So kamen mit der Zeit immer mehr gormanische Auswanderer in das Städtchen, das damals nur per Schiff erreichbar war.

Doch als das Wyndland 131GF von Gorma besetzt wurde, ließ man alle Staatsfeinde, die hierher geflüchtet waren, aufhängen oder als Sklaven in den Salzminen schuften, bis sie tot umfielen. Einige sagen, dass der Hass der Wyndländer auf Gorma und die späteren Freien Lande unter anderem aus diesen Untaten erwuchs.

139GF ließ Oberpriester Julian Hamberger auf der Spitze des Felsens ein Helia-Kloster errichten und nannte die Stadt, die sich unterhalb des Klosters angesiedelt hatte, „Lichtenstatte". Hunderte wyndländische Gefangene ließen bei dem Bau ihr Leben, weshalb es unter den Sklaven und Gefangenen zu rumoren begann.
In jener Zeit hatte der Oberpriester mit großem Widerstand zu kämpfen. Für die Wyndländer waren zwar Harlan und Hefrach fester Bestandteil ihres täglichen Glaubens, mit Helia konnten sie jedoch nichts oder nur wenig anfangen. Sie respektieren Helia zwar, doch war der Wolfskult zu sehr mit ihnen und ihrer Geschichte verknüpft.

Und so war es wahrscheinlich Hefrach selbst, der 151GF das Kloster und alle anderen Bauten auf der Insel mit einer gigantischen Sturmflut fortspülte. Die Rokanoker erzählen sich, dass der Oberpriester noch heute in den tiefen Gängen unter der Stadt herumspuken würde, weiterhin darum bemüht, Helia den Grolländern näherzubringen. Nach der Sturmflut geriet das Gebiet vorerst in Vergessenheit, jedenfalls für Gorma.

Im Jahre 167GF wurde die Insel erneut besiedelt. Und wieder waren es Flüchtlinge und Auswanderer, die sich hier eine neue Bleibe schaffen wollten. Sie befestigten das Ufer und erbauten eine Trutzburg sowie ein Hefrach-Kloster auf der Spitze des Felsens. Das Projekt war schon damals gigantisch und wäre wahrscheinlich nie realisiert worden, hätte nicht ein wohlhabender gormanischer Freidenker namens Silvius Rokanok Gefallen an dieser Unternehmung gefunden. Fast schon fanatisch finanzierte er mit all seinem Gold den Bau eines die Insel umschließenden Walls und ließ einen 300 Meter langen Damm aufschütten, der die Insel mit dem Festland verbinden sollte. Es sprach sich schnell herum, dass Silvius ein wahrlich Hefrach gefälliges Bauwerk errichten wolle und so kamen immer mehr Wyndländer herbei, die die Errichtung von Sturmturm und Trutzburg zu Rokanok unterstützten. Silvius und seine gesamte Familie wurden von dem Unterfangen in den finanziellen Ruin getrieben. Als keine Bank ihnen mehr Gelder bewilligen wollte, begann Silvius reiche gormanische Handelsschiffe zu überfallen, um so das Bauvorhaben weiter voran zu bringen. Rokanok sollte erst 250 Jahre nach dem Tod von Silvius wirklich vollendet sein.

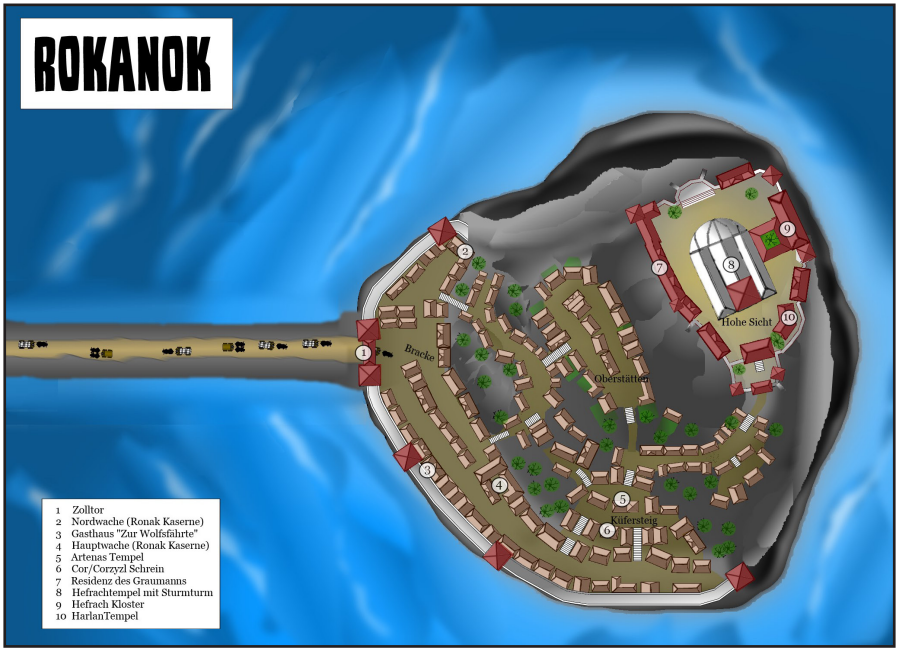
Das heutige Rokanok ist ein wahres Meisterwerk der Baukunst, in dem sich gormanischer und wyndländischer Stil wie sonst nirgendwo vereinen. Die Stadt führt den Sturmturm auf gelb-blauem Grund im Wappen – ganz ähnlich dem ihrer Partnerstadt *Praern* am *Klammtiefensee*.

In Rokanok leben heutzutage ca. 2000 Einwohner, zum größten Teil Menschen, doch auch ein paar Zwerge, Elfen und sogar Gnome hat es hierher verschlagen. Die Stadt wird regiert vom Graumann Styrtehörn, der hoch oben in seiner *Bergfeste Wolfswehr* thront. In der alten Tradition ihres Erbauers Silvius Rokanok, geht der stattliche Graumann fast das ganze Jahr auf Plünderfahrt in den Gewässern vor *Sturmklippe*.

Rokanok unterteilt sich in vier Stadtteile: Bracke, Hohesicht, Küfersteig und Oberstätten.

DIE BRACKE

In der Bracke befindet sich der einzige Eingang in die Stadt. Über einen imposanten *Wehrgang* (**1**), der mit einem doppelten Fallgitter gesichert wurde, gelangt man in die Innenstadt. Dicht an dicht drängen sich hier die meist drei- bis vierstöckigen Fachwerkhäuser. Ganz entgegen dem sonst allgegenwärtigen wyndländischen Langhaus ist hier der gormanische Baustil erhalten geblieben. Das untere Stockwerk dieser Häuser besteht aus dickem schwarzem Gestein, auf welches das Fachwerk aufgebaut ist. Das Dach ist meist ein mit schwarzem Schiefer gedecktes Spitzdach. Die Treppenhäuser dieser Gebäude sind meist so eng und steil, dass die Möbelstücke über einen außen angebrachten Kran durch die Fenster in die Zimmer befördert werden müssen. Diese Kranarme, die den Dachfirst bilden, sind meist kunstvoll geschnitzte Drachen- oder Wolfsköpfe. In diesem Stadtteil leben hauptsächlich einfache Seeleute und ärmere Menschen, die zwischen den meisten Bor-



dellen und Kneipen der Stadt ihr Dasein fristen. Dominiert wird das Viertel von den zwei *Kasernen* (**2** und **4**), in denen die Rokanoker Wache untergebracht ist: Die „Ronaks" bestehen aus 100 Mann, denen man nachsagt, dass es im ganzen Wyndland nichts Korrupteres gibt. ***Hauptmann Roderickson*** befehligt diese eingeschworene Truppe seit mehr als 30 Jahren mit eiserner Hand.
*Das Gasthaus „Zur Wolfsfährte" (**3**) ist Schauplatz des **F2G#8 „Die Kinder der Schatten"**.*

HOHESICHT

Auf der Spitze des Felsen erhebt sich die *Trutzburg Wolfswehr* (**7**), eine gewaltige Bergfeste mit dicken Mauern, in er Graumann Styrtehörn residiert, wenn er nicht gerade auf Kaperfahrt weilt. Neben ihm und seiner Familie leben hier auch die Familien seiner Vertrauten und Ratgeber.
Innerhalb des Festungsringes befinden sich zudem *Hefrachs Sturmturm* (**8**), dem ein *Kloster* (**9**) angeschlossen ist, und ein *Tempel zu Ehren Harlans* (**10**). Die Anwesenheit der Priester, der Kirchenkrieger und der Soldaten des Graumanns hält die Baarnsjünger fern, so dass nur dieses Stadtviertel Rokanoks auch bei Nacht sicher ist.

KÜFERSTEIG

Hier leben und arbeiten meist Händler und Handwerker in altehrwürdigen Häusern. Dies ist auch der Stadtteil, in dem sich die meisten Gnome und Zwerge von Rokanok angesiedelt haben. Daher steht hier gegenüber dem *Artenas-Tempel* (**5**) ein kleiner *Schrein* (**6**), der – für Caera einzigartig – gleichzeitig Cor und Corzyzl geweiht ist.
Man findet hier Werkstätten, wo emsig gearbeitet wird, gutbürgerliche Gaststuben, belebte Tavernen, die Zwergenbier ausschenken, und zahllose kleine Geschäfte, in denen Krämer allerlei Waren feilbieten. In den sauberen Gassen zwischen den schmucken Fachwerkbauten herrscht tagsüber geschäftiges Treiben, während nachts die Straßen wie ausgestorben sind; da die Ronaks auf Befehl des Hauptmanns kaum patrouillieren, leben die Bürger stets in Angst vor der „blutigen Hand Baarns".

DIE BLUTIGE HAND BAARNS

So werden von der Rokanoker Bevölkerung die Entführungen von Elfen, Gnomen, Menschen und natürlich auch Zwergen durch Baarnisten bezeichnet.
Der Kult des Schattenfürsten unter der Führung der „Schattentochter", seiner Oberpriesterin, besitzt große Macht in der gesamten Stadt. Zu seinen Mitgliedern zählen Bettler ebenso wie nach außen hin ehrbare Handwerker, ja sogar reiche Händler. Hinter vorgehaltener Hand wird gemunkelt, dass es selbst unter den Vertrauten des Graumanns Baarnsjünger geben soll.
Die verborgene Tempelanlage des Herrn der Dunkelheit befindet sich in Felshöhlen und den tiefsten Kellern unter *Oberstätten*. Einem riesigen Spinnennetz gleich wird sie allerdings durch unterirdische Gänge mit zahlreichen Kellergewölben in den anderen Distrikten verbunden. Es heißt, dass der Kult über mehr als zwei Dutzend geheime Ein- und Ausgänge verfügt, die sich über das gesamte Stadtgebiet – mit Ausnahme von *Hohesicht* – verteilen.

OBERSTÄTTEN

In diesem Stadtteil stehen die Kontore der reichen Händler. Die wohlhabenden Bürger Rokanoks leben hier in prächtigen Stadthäusern, die von Gärten umgeben sind. Hier haben haben sich etliche Magiekundige und Alchemisten angesiedelt, die ihre Dienste als Artefaktzauberer, Heiler und Wahrsager anbieten. Unter ihnen befinden sich auch einige Elfen und Gnome.
Doch auch in Oberstätten huschen in der Nacht Gestalten in dunklen Roben durch die Straßen und gehen ihrem unheiligen Werk nach.

GESCHICHTEN AUS GROLLAND

[...] Wenn aber Baarn eine seiner Jüngerinnen wahrhaftig erheben will, so schenkt er ihr ein Amulett in Form seines verfluchten Zeichens – eines schwarzen Halbmondes. Solange sie dieses Amulett aus dem Eisen eines gefallenen Sterns um den Hals trägt, wird sie weder altern, noch Kälte oder Hitze fühlen. Das Sonnenlicht wird sie meiden und den Tag in einer dunklen Gruft verschlafen. Nachts aber wird sie der Durst auf Menschenblut hervorlocken und dann wird sie in Gestalt einer verführerischen Frau auf die Jagd gehen. Wenn sie ein Opfer auserkoren hat, wird sie ihre spitzen Fangzähne tief in seinen Hals schlagen und sich an seinem Blut sättigen [...]

Auszug aus einer geheimen Aufzeichnung des Templerordens

***

NÄCHTLICHE VERFÜHRUNG

Der junge Jäger aus Rokanok lief so schnell, wie ihn seine Beine durch den tiefen Schnee trugen, bis er eine schneebedeckte Wurzel übersah, stolperte und sich überschlagend über den Abhang bis in eine kleine Mulde rollte. Nachdem er sich mühsam wieder aufgerappelt und den Schnee aus seinem Gesicht gewischt hatte, fiel sein Blick auf die Hügelkuppe, auf der sich im fahlen Licht des Mondes eine bleiche Frauengestalt in dunklem Umhang abzeichnete.

Mit einem Schreckensschrei schob sich der Mann rückwärts durch den tiefen Schnee, bis er an den hohlen Stamm einer toten Grauföhre stieß. Hastig wühlte er unter seinem Umhang, um sein Jagdmesser hervorzuziehen, während er zu seinem Entsetzen sah, wie die junge, leichenblasse Frau mit dem flatternden Umhang über den Nachthimmel flog und mit einer geschmeidigen Bewegung zwei Schritte vor ihm aufsetzte.

Gebannt starrte er auf ihre Blöße, da sie trotz der bitteren Kälte der

Winternacht keine Kleidung außer einem schwarzen Kapuzenumhang trug. Um ihren Hals trug die rothaarige Schönheit ein Band aus schwarzem Leder, an dem ein Amulett in Form eines ebenfalls schwarzen Halbmondes so befestigt war, dass es mitten zwischen ihren nackten Brüsten hing.

„Das ... Zeichen ... des Schattenherrn ... wer bist du?“ flüsterte der Jäger mit erstickter Stimme. Mit einer spielerischen Handbewegung, begleitet von einem verführerischen Augenaufschlag, schob die Frau die Klinge beiseite, die er zitternd auf sie gerichtet hielt.

„Möchtest du das nicht selbst herausfinden?“ raunte sie mit dunkler Stimme, während sie sich langsam über die Lippen leckte und ihren Mund seinem Hals näherte.

DAS SILBERSCHWERT

Aufmerksam beobachtete der Harlanpriester Ulfgar den Schmied bei seiner Arbeit. Der Schweiß lief ihm in Strömen herab, da es in der kleinen Werkstatt durch das Feuer der Esse sehr heiß war. Es roch so stark nach Rauch und glühendem Metall, dass der Grolländer Hohepriester nach Atem ringen musste, war er es doch gewohnt, bei der fortwährenden Wacht über die Dörfer und ihre Bewohner durch die kalte, klare Luft der Wälder zu streifen. Mühsam zwang er sich zu einem ruhigen Ton, als er den Schmied anwies: „Achte darauf, genügend Silber beizumengen, sonst besitzt das Schwert keine Kraft. Die heiligen Runen müssen sich gleichmäßig über die gesamte Länge der Klinge verteilen.“ Der Schmied nickte stumm und arbeitete verbissen weiter.

Mehr zu sich selbst gewandt fuhr Ulfgar fort: „Diesmal muss es uns gelingen, den verfluchten Werwolf zu töten, er hat schon zu viele von uns zerfleischt. Morgen Nacht wird ihn der Vollmond aus seinem Versteck in der Tiefe des Wolfswaldes locken ... und wir werden mit Harlans Segen bereit sein, ihn gebührend zu empfangen.“

HOHE WOLGAR

Entgegen der vorwiegend flachen Landschaft des Wyndlandes erheben sich im Grauland Hohe Wolgar zerklüftete Hügel und Anhöhen inmitten seiner Wälder und der weiten Grassteppe. Zwerge aus *Eisenhall* würden die „Berge des Wyndlandes“ jedoch lediglich als Maulwurfshügel bezeichnen. Auf den Spitzen vieler der bewaldeten Anhöhen blicken die trutzigen Burgen der Rudelführer stolz in die Täler hinab. Die Landbevölkerung der Hohen Wolgar lebt hauptsächlich in kleinen Bauernkaten und fristet ihr Dasein mit Viehzucht und Ackerbau.

In seiner *Feste Rabenstolz* sitzt ***Graumann Jörek*** – zumeist allein, denn Schicksalsschläge ließen den alten Recken vereinsamen und verbittern. Sein erster Sohn wurde bei der Jagd von Wölfen zerrissen, sein zweiter Sohn knapp ein Jahr später auf einer Kaperfahrt getötet. Daraufhin gab Jörek die Seefahrt auf und zog sich gänzlich in seine Burg zurück. Er kümmert sich kaum noch darum, was in seinem Grauland vorgeht. Auch die Rudelführer haben sich weitestgehend von der Seeräuberei zurückgezogen, so dass mittlerweile zahlreiche Drachenboote in den steilen Buchten der Südküste verrotten. Die Adligen verbringen ihre Zeit lieber mit der Jagd und dem Feiern wilder Feste. Dieses Treiben wird vor allem von ***Rudelführer Javiklaf*** gefördert – der charismatische Aristokrat von unbestimmtem Alter mit langem schwarzem Haar erlangte nach dem plötzlichen Tod eines Rudelführers selbst den Titel und stieg schnell in der Achtung der anderen Edelmänner auf. Die jüngeren Rudelführer hören auf ihn und er gilt als bedeutendster Anwärter auf die Nachfolge des kinderlosen Graumanns. Praktisch kontrolliert er ohnehin bereits die Geschicke in der Hohen Wolgar, seit sich Jörek zurückzog.

Vor allem die Bauern sind die Leidtragenden dieser Entwicklung. Die verschwenderische Lebensweise der Rudelführer lässt sie immer mehr verarmen, zumal auch keine Beute aus Kaperfahrten mehr die Hohe Wolgar erreicht.

Was jedoch kaum einer ahnt: Rudelführer Javiklaf ist ein Vampir – sein wahrer Name lautet ***Graf Stanislav von Czesch*** und er gehört einem alten gormanischen Adelsgeschlecht an. Ins Wyndland gelangte er zur Zeit der gormanischen Besatzung und wurde dort auch von einem Vampir gebissen. Nach dem *Wyndlandaufstand* zog er sich von der Weltbühne zurück und versuchte, in Vergessenheit zu geraten. Nun hat er sich jedoch dazu entschlossen, wieder an die Macht zu gelangen. Auf den rauschenden, nächtlichen Festen auf seiner *Burg Schwarztann* hat er schon einige andere Rudelführer in Blutsauger verwandelt, die ihm nun bedingungslos folgen. Und so geht nachts der Schrecken in der Hohen Wolgar um.

Graf Czesch scheint Großes im Sinn zu haben, obwohl er die Mitglieder seiner „Bruderschaft“ vorerst zur Zurückhaltung anhält. Zu seinen jüngsten Opfern zählt ***Rudelführer Lyndrich***, dessen neu erwachter Blutdurst kurioserweise mit der plötzlichen Sehnsucht nach einer Gefährtin einhergeht:
*Mehr dazu findest Du in **Abenteuer 3: „Blutgier“** ab Seite 115.*

GESCHICHTEN DER HOHEN WOLGAR

Zitternd vor Begierde und Vorfreude auf das süße Blut, das in wenigen Augenblicken durch seine Kehle rinnen würde, wollte der uralte Vampir eben seine spitzen Fangzähne in den schneeweißen Hals der jungen Frau schlagen, die ohnmächtig in seinen Armen lag, als er plötzlich von der Seite angesprungen wurde. Durch die ungeheure Wucht des Aufpralls wurde er von seinem Opfer weggerissen und stürzte zu Boden. Mit einer geschmeidigen Bewegung rollte er sich sogleich ab und landete mit einem Sprung wieder auf den Beinen. Wütend fauchend sah er sich rasch nach seinem Angreifer um.

Wenige Schritte vor ihm lauerte ein zum Sprung bereites Wesen in halb menschlicher, halb wölfischer Gestalt in geduckter Haltung. Gefährlich knurrend, mit gebleckten Zähnen und gekrümmten Klauen schirmte es mit seinem zottigen Leib das besinnungslose Mädchen ab, um es vor einem erneuten Angriff des Blutsaugers zu beschützen. Als der Vampir unter der zerrissenen Kleidung des Werwolfs das Zeichen Harlans an einer schlichten Halskette sah, verzog er verächtlich das Gesicht und zischte angewidert: „Verschwinde, hündischer Sklave des Lichts, bevor ich dir dein räudiges Fell über die Ohren ziehe. Weißt du denn nicht, wer ich bin? Gegen meine Macht kannst du nicht bestehen."

Der Werwolf grollte mit tiefer Stimme: „Es mag schon sein, dass ich allein dir nicht an Macht gleichkomme, du verfluchter Blutsauger... aber wir Wölfe jagen immer im Rudel."

Kaum hatte er dies ausgesprochen, ertönte aus nächster Nähe wildes Geheul. Offenbar hetzten zwischen den dichten Bäumen zahlreiche Wölfe heran.

Ohne zu zögern beschloss der Vampir, dass er diesen Kampf nicht gewinnen konnte und ließ seine Zauberkraft fließen. Während sein Leib bereits seine Festigkeit verlor und sich in der kühlen Nachtluft auflöste, flüsterte er noch: „Das hier... ist noch nicht vorbei. Dafür wirst du mir büßen, so wahr ich Stanislav von Czesch heiße..."

JAMMERSUND

Jammersund ist ein kleines Grauland, das im Westen vom gefürchteten und sagenumwobenen *Hirsflaad*, im Süden von den *Kaltöden* und im Osten von *Windenstein* begrenzt wird. Auch von den Küsten von *Fjodorstet* wird es nur durch eine schmale Meerenge getrennt. Die weitläufige Heide- und Hügellandschaft ist oft in den dichten Nebel gehüllt, der vom Meer heraufzieht.

In dieser kargen Gegend haben sich nur wenige Menschen niedergelassen. Selbst *Onns*, der größte Ort in der Umgebung, ist nur ein verschlafenes Nest, in dem einige Rübenbauern, Schäfer und Handwerker in kleinen, windschiefen Häusern leben. An der Küste sieht man vereinzelt mit Reet gedeckte Hütten, in denen Fischer mit ihren Familien unter ärmlichen Bedingungen hausen. Es ist ein wortkarger Menschenschlag, der hier lebt und oft Trost im starken Schnaps der Region – „Rübenbrannt" – sucht. Verschlossen und argwöhnisch gegenüber Fremden, machen es die Einwohner Reisenden nicht leicht, ein Quartier für die Nacht zu finden und bieten meist höchstens einen Platz im Stall an. Die Einheimischen erzählen sich allerlei Schauergeschichten über böse Hexen, blutdurstige Vampire und menschenfressende Werwölfe, die einsamen Schäfern und Wanderern in der Heide auflauern sollen. Besonders gefürchtet ist das ***Nebelweib***, eine uralte Todesfee, deren schauerliches Wehklagen bereits viele Reisenden das Leben gekostet haben soll.

Der ***Graumann Svejkhardt Wyrmfluch*** ist ein mürrischer Einzelgänger, der in einem halb verfallenen Wehrturm in der Nähe von Onns lebt. Die Nöte seiner Untertanen scheinen ihn nicht weiter zu kümmern, da er schließlich tagelang auf der Jagd unterwegs ist. Tatsächlich wacht er allerdings in Wolfsgestalt sehr wohl über sein Land und vernichtete schon so manches Wesen der Dunkelheit, das seine Krallen nach den Bewohnern Jammersunds ausgestreckt hatte. Sein größter Wunsch ist es allerdings, die Besitztümer seines Urahnen

Harrtger zu bergen, der vor vielen Jahrzehnten bei einem Jagdausflug in das Grenzgebiet zum Hirsflaad verschwand und verschollen blieb. Der Familienlegende nach wurden dessen Jagdhorn und Speer einst von einem Harlanpriester gesegnet sowie mit mächtigen Zaubern belegt.

GESCHICHTEN AUS JAMMERSUND

Nachdenklich blickte Svejkhardt Wyrmfluch von der kleinen Hügelkuppe aus auf das riesige Waldgebiet, das sich vor ihm gen Westen erstreckte. Die untergehende Sonne tauchte die Landschaft in ein unheilvolles, blutig rotes Licht. Wie so oft um diese Jahreszeit zog dichter Nebel über dem dem Meer auf, der sich langsam über die Heide ausbreiten und das Land mit seinen Schleiern verschlucken würde. Die Luft roch nach feuchter Erde und welkem Laub.

„Der richtige Tag für die Suche nach einem uralten Artefakt in den Wäldern von Hirsflaad“, dachte der riesige, breitschultrige Graumann grimmig bei sich und fuhr sich mit schmutzigen Fingern durch seinen langen, ungepflegten Bart. Dann zog er seinen dicken Umhang fester um sich und schulterte seinen schweren Ranzen.

Nach einem kurzen Stoßgebet an Harlan packte er den Speer fester und stapfte durch das Heidekraut den Hügel hinab auf den dunklen Wald zu. Als er an einem kahlen Baum vorbei kam, krächzte eine alte, zerzauste Krähe laut von einem hohen Ast, als wollte sie ihn vor drohendem Unheil warnen. Mit einem kurzen Lächeln hob er grüßend die Hand, als sie eilig davon flatterte.

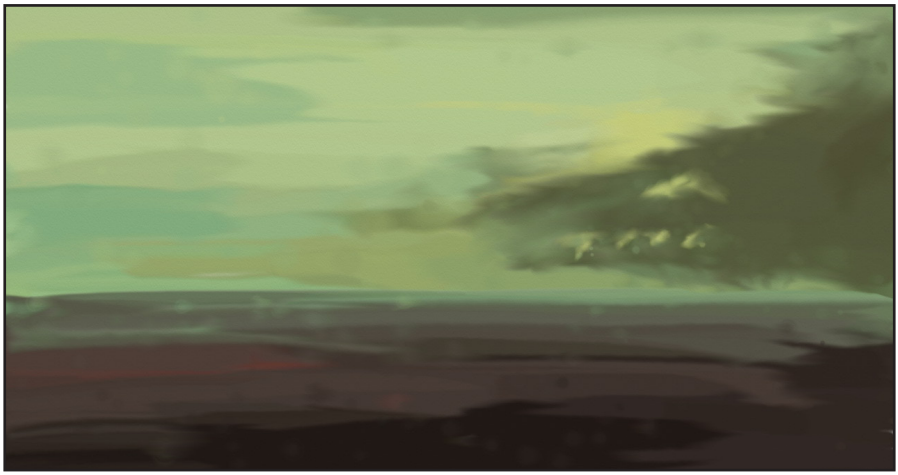
Einige Zeit, nachdem der Graumann Jammersunds zwischen den dichten Nadelbäumen verschwunden war, erzitterte der Wald von wildem Geheul.

SALZENDE

Zwischen der östlichen *Salzküste* und den südlichen Ausläufern des *Wolfswaldes* liegt das Grauland Salzende. Der Süden des Landes wird durch die dünnen Strände der Salzküste geprägt, die immer wieder von mit weißen, kristallinen Salzablagerungen bedeckten Felsklippen unterbrochen werden. Die *Weisen von Aenk'Mator* (**AvC**, S. 139) behaupten, dass sich hier zur Zeit der Dämmerung ein salzreiches Binnenmeer befunden haben soll – während des *Dämmerungsspaltens* versank jedoch jener Teil des Landes, an dessen Stelle sich heute die *Nebelinseln* befinden, im Wasser und verband so den *Großen Salzsee* mit dem *Sternenmeer*.

Besonders imposant sind die Salzkathedralen 50 Kilometer östlich von *Hanur*. Hier erstrecken sich mehr als 60 Meter hohe, völlig von Salzkristallen überzogene, weiße Klippen vom Meer bis weit in das Landesinnere. In diesen Salzfelsen befinden sich hunderte vom Wasser ausgewaschene Höhlen und Grotten, von denen man behauptet, dass in einigen von ihnen Oger hausen würden.

Aber nicht nur für seine Salzvorkommen, deren Abbau zum Wohlstand der Region beiträgt, sondern auch für den Schiffsbau ist Salzende berühmt. Die Werften rund um die kleine Hafenstadt Hanur, in der auch ***Graumann Rudgar*** residiert, lassen die größten der stolzen wyndländischen Drachenboote, die jedes Frühjahr zu Kaperfahrten aufbrechen, zu Wasser. Man munkelt, dass Rudgar ein Schiff namens „Blutwolf" in Auftrag gegeben habe, das alles bisher Gesehene in den Schatten stellen soll. Neben den Drachenbooten stechen aber auch die mit Salz beladenen Handelsschiffe, die Salzfahrer, von Hanur aus in See. Ihr Ziel sind die Städte der *Fürstenbucht*, wo das Salz gegen exotische Waren eingetauscht wird. Obwohl die Salzfahrer friedliche Handelsschiffe sind, besteht ihre Besatzung aus rauen Wyndländern, und manch ein Piratenschiff der *Weißen Strände* erlebte eine böse Überraschung bei dem Versuch, einen Salzfahrer aufzubringen.



Weiter landeinwärts findet man wieder die für das Wyndland typische Graslandschaft vor, die – je weiter man gen Norden kommt – mehr und mehr in die düsteren, von Krähenschwärmen durchsetzten Gebiete des Wolfswaldes übergeht. Einige der besonders alten Bäume werden als Kultstätten Harlans (siehe Seite 74) verehrt – vor allem, wenn man dort ab und an Wölfe umherstreifen sieht. Im Winter, wenn die Drachenboote in den Häfen liegen, begeben sich die Wyndländer Salzendes in den dichten Wäldern auf die Jagd, die hierzulande nicht ganz so bedrohlich und von Monstern infestiert wie in manch anderem Grauland sind.

Dennoch scheinen sich viele Salzender, ähnlich wie die Grolländer und Sturmspitzer, entlang der Küste und auf den Weiten der See viel heimischer zu fühlen als in den Grassteppen und Waldregionen des Hinterlandes.

GESCHICHTEN AUS SALZENDE

Torlyn rannte die Düne hinauf. Der Wind war kalt und trieb ihm winzige Schneeflocken entgegen, die sofort schmolzen, wenn sie auf sein Gesicht trafen. Weiter hinten am Strand ließ sich eine große, weiße Fläche ausmachen. Dies war jedoch kein Schnee, sondern dort begannen die Salzfelder, die östlich der Werften lagen. Atemlos erreichte Torlyn den Eingang des großen Werftgebäudes und trat schnell ein. Geschäftiges Hämmern und Sägen erwarteten ihn im Inneren. Auf einem großen Tisch waren Pergamente mit den Schiffsplänen ausgebreitet, über die sich Graumann Rudgar beugte.

Etwas abseits davon standen eine Gruppe Rudelführer und ein Diener, der zwei riesige Wolfshunde mit zottigem Fell an der Leine hielt. Also hatte der Graumann wirklich seine Jagd in den nördlichen Wäldern von Salzende unterbrochen, um sich selbst ein Bild vom Stand der Fertigstellung seines Schiffes zu machen.

Torlyn atmete tief ein, trat an den Tisch und verbeugte sich tief.

Graumann Rudgar winkte ihn ungeduldig zu sich heran. „Wie ich höre, gehen die Arbeiten am Schiff nicht so schnell voran, wie erwartet", empfing er ihn.

„Ja, Herr, wir hatten leider ein paar Schwierigkeiten. Wir mussten die Kielform völlig verändern." Torlyn wies auf einen der Pläne auf dem Tisch. „Durch die ungewöhnliche Länge war dies notwendig, damit das Boot nicht bei zu hohem Wellengang kentert", fuhr er fort. „Durch die neue Form büßt das Boot zwar etwas von seiner Wendigkeit ein, es wird aber dadurch mindestens zwei Knoten schneller sein. Außerdem haben wir am Bug und am Heck jeweils eine Plattform mit einer Brüstung vorgesehen, auf denen beim Kampf jeweils zwei Schützen Position beziehen können."

Rudgar studierte die Pläne und brummte dabei vor sich hin. „Wie viele Ruderplätze wird das Boot fassen?" frage er dann.

„Ich gehe davon aus, dass auf jeder Seite vierzig Riemen Platz finden werden."

Rudgar pfiff durch die Zähne, „Das sind mehr als bei der ‚Seewolf' vom alten Wolf in Bosk!" Zufrieden richtete sich Rudgar auf. Sein Blick fiel auf eine große Schnitzerei, die später einmal den Bug des Schiffes zieren würde. Obwohl sie noch nicht fertig gestellt war, erkannte man doch jetzt schon, dass sie einen Wolfskopf mit aufgerissenem Rachen darstellen sollte. „Ich will, dass die Bugfigur später rot angemalt wird. Das Schiff soll ‚Blutwolf' heißen." Er wandte sich wieder an Torlyn: „Baumeister, ich erwarte von dir, dass das Schiff bis zum Frühjahr fertig ist." Ein Lächeln erschien auf seinen Lippen. „Ich will mit ihm dem einen oder anderen Pfeffersack aus Sturmklippe kräftig in den Hintern treten."

STURMSPITZ

Das kleine Grauland im östlichen Teil des Wyndlandes besteht zum größten Teil aus Küstengebieten, die häufig von Stürmen aus dem *Jödmeer* und auch der *Stormer Enge* heimgesucht werden. Die häufigen Unwetter in dieser Region bringen im Sommer Regen und im Winter reichlich Schnee mit sich.

Unter diesen unwirtlichen Bedingungen ist es kein Wunder, dass sich die Bewohner von Sturmspitz kaum der Landwirtschaft oder der Viehzucht widmen. Seinen Lebensunterhalt bestreitet der zähe Sturmspitzer seit jeher durch die Jagd, den Fischfang und die Seefahrt im Allgemeinen. Daher kommt vor allem Hefrach vor allen anderen Göttern große Verehrung zu (siehe Seite 75), weshalb sich in fast jeder Fischerhütte zumindest eine Nische mit einer kleinen Statue zu Ehren des Zornigen findet, vor welcher täglich vor der Ausfahrt um gute Heimkehr und reichen Fang gebetet wird.

Sturmspitz brachte schon immer tollkühne Seefahrer und wilde Piraten hervor, die sich nicht scheuen, in ihren Drachenbooten sowohl auf Waljagd im Jödmeer als auch auf Kaperfahrt im *Sternenmeer* zu gehen.

Graumann Tondtwein bildet da keine Ausnahme. Auch er tritt in die Fußstapfen seiner Ahnen und fühlt sich auf seinem Drachenboot, der „Wellenbraut“, wohler als an Land. Daher ist es auch nicht verwunderlich, dass sein Schiff in einem besseren Zustand als der trutzige Wehrturm ist, von dem aus er die Geschicke seines Graulands lenkt.

Zu Tondtweins Leidwesen musste er sich in letzter Zeit allerdings mehr um das Landesinnere kümmern, weil dort sowohl Vampire als auch Werwölfe ihr Unwesen treiben, was einen hohen Blutzoll unter der Bevölkerung fordert. In seinem Bemühen, die Ungeheuer möglichst rasch wieder zu vertreiben, nahm er kürzlich Kontakt zum Harlan-Kult (siehe Seite 74) im *Wolfswald* auf, den er, wenn auch ein wenig widerstrebend, um Unterstützung ersuchte.

GESCHICHTEN AUS STURMSPITZ

ES KOMMT...

Vorsichtig schlich der junge Bursche in der mondhellen Nacht zu dem halb verfallenen Haus am Rande des Dorfes.

„Verflucht, warum konnte ich nur mein vorlautes Maul nicht halten... Wie konnte ich nur diese Wette eingehen... Sich in Gelbauges Haus schleichen und einen Beweis mitbringen...“, flüsterte er vor sich hin, während er sich an der Wand entlang zu einem Fenster schob. Leise und vorsichtig drückte er den hölzernen Laden nach innen und nickte zufrieden, als dieser lautlos aufschwang. Mit einer geschmeidigen Bewegung schob er sich durch das offene Fenster in den dunklen Raum, in dem es nach Schnaps und altem Schweiß, aber seltsamerweise auch nach nassem Fell stank.

Als er sich umwandte, um im Mondlicht nach einem geeigneten Gegenstand Ausschau zu halten, blickte er direkt in eine wutverzerrte, wölfische Fratze mit gebleckten Reißzähnen. Gelb glühende Augen starrten ihn blutdurstig an. Noch bevor er schreien konnte, riss ihm ein gewaltiger Klauenhieb die Kehle auf.

***

BRIEF DES GRAUMANNS TONDTWEIN AN KÖNIG WOLFRAMM

Mein Gebieter!

Wir haben nun in ganz Sturmspitz nach dem schrecklichen Wolfsmenschen Ausschau gehalten, der seit Jahren immer wieder über Mensch und Tier herfällt. Harlan verfluche ihn!

Bisher war unsere Suche leider vergeblich. Obwohl wir wissen, dass sich die meisten Angriffe in der Gegend um Brittel ereigneten, wurden wir auch in dem kleinen Dorf nicht fündig. Im Gegenteil, wir trafen auf einen stinkenden Trunkenbold, der bereits seine gesamte Familie an das Ungeheuer verlor.

Aber wir werden nicht aufgeben und weiter Jagd auf das Ungeheuer machen!

Harlan sei mit Euch!

Gezeichnet: Graumann Tondtwein von Sturmspitz

WINDENSTEIN

Die Lebensader des Graulands, das im Osten von *Grolland*, im Westen von *Jammersund* und im Süden von den kargen Ebenen der *Kaltöden* begrenzt wird, ist der *Kippernrusch*. Seit jeher wird der Fluss, der weit im Süden in den Ausläufern der *Berge der Toten* entspringt und bei dem Dorf *Kippernfurt* in die *Stormer Enge* mündet, von mutigen Schiffern in ihren wendigen Booten befahren. Sie befördern Waren aller Art vom und zum Flusshafen des Dorfs, in dem stets einige Drachenboote vor Anker liegen, welche die Güter weiter über das Meer nach *Rokanok* oder in andere Häfen verschiffen. Somit stellt der Fluss eine wichtige Handelsverbindung zwischen dem Norden der *Freien Lande*, dem *Wyndland* und *Fjodorstet* dar.

Seit einiger Zeit wurde jedoch das Befahren des Flusses wegen häufiger Orküberfälle in seinem südlichen Teil immer gefährlicher. Als Drahtzieher des Übels wird ein dunkler Magier vermutet, der in einem einsamen Turm nördlich der Ruinen der *Dernburg* (**AvC**, S. 123) hausen soll. Schließlich machte sich ***Graumann Norwen*** mit seinen Mannen auf, um den Übeltäter ausfindig und unschädlich zu machen. Bei einem gezielten Angriff einer großen Orkrotte wurde er jedoch mitsamt den meisten seiner Krieger getötet. Die wenigen Überlebenden berichten von abscheulichen Chimären, welche die Orks im Kampf unterstützt hätten.

Seither wird Windenstein bis zur Volljährigkeit von Norwens ältestem Sohn von seiner Witwe ***Helwiga*** mit Unterstützung des charismatischen Harlanpriesters ***Nordger*** geführt. Trotz all ihrer Bemühungen konnten die beiden wegen der grassierenden Gerüchte über Gefährlichkeit sowie Grausamkeit der Raubzüge allerdings nicht verhindern, dass die Schifffahrt auf dem Kippernrusch eingeschränkt wurde, wodurch bereits einige Schiffer, Handwerker und Händler Kippernfurt verlassen mussten, da sie sich und ihre Familien nicht mehr ernähren konnten. Das ehemals blühende Dorf droht nun langsam in

der Bedeutungslosigkeit zu versinken. Um dem entgegenzuwirken, setzte Helwiga bereits eine hohe Belohnung auf den Kopf des gesuchten Hexers aus, von dem bisher allerdings weder Name noch genauer Aufenthaltsort bekannt sind.

GESCHICHTEN AUS WINDENSTEIN

Angespannt stand der rothaarige Hüne Hargrulf „Schiefmaul“ am Steuerruder seines Bootes und lenkte die „Flusswölfin“ mit sicherer Hand durch die starke Gegenströmung des Kippernrusch.

Hier, weit im Süden des Flusses und nahe dem Ende seines schiffbaren Verlaufs, der nur bei günstigem Wind befahrbar war, war es in der letzten Zeit zu häufigen Orküberfällen gekommen. Aufmerksam beobachtete der erfahrene Bootsführer mit zusammengekniffenen Augen das westliche Ufer. Wenn es zu einem Angriff kam, würden die Orks sicherlich aus der Richtung der langsam untergehenden Sonne heranstürmen, damit sie möglichst spät entdeckt werden würden.

„Bei Hefrach, nun zeigt euch endlich, ihr räudigen Ungeheuer“, knurrte er ungeduldig in seinen dichten Bart, der seine von einem Säbelstreich gespaltenen Lippen verbarg und lauschte nach verdächtigen Lauten. Das Pfeifen des Windes, das Rauschen der Wellen und das Knarren der Holzplanken waren ihm nach vielen Jahren der Schifffahrt dermaßen vertraut, dass er diese Geräusche gar nicht mehr bewusst wahrnahm.

Wenn es heute zu keinem Angriff kam, würde er unverrichteter Dinge wieder zurückfahren müssen. Schließlich hatte die „Flusswölfin“ ganz besondere Fracht an Bord: Statt kostbarer Handelsgüter wartete im Laderaum eine Schar hartgesottener und schwer bewaffneter Söldner auf das Zeichen zum Angriff. Die Mietlinge der Bosker „Sturmkrähen“ waren von Helwiga, der jungen Witwe des Graumanns Norwen, und einigen Kaufleuten aus Kippernfurt angeworben worden, um endlich einmal einen Angriff zurückzuschlagen.

Fast erleichtert sah Hargrulf schließlich ein schwaches Blitzen zwischen zwei Felsen, als sich einer der letzten Sonnenstrahlen auf einem Stück Metall, vielleicht einem Helm oder einem Schild, spiegelte.

„Achtu...“, wollte Hargrulf eben eine Warnung über das Deck brüllen, als ihm plötzlich die Stimme versagte und ein vernichtender Schmerz durch die Kehle fuhr. Das Letzte, was er sah, bevor ihn Dunkelheit umfing, waren der Schaft eines schwarz gefiederten Pfeils, dessen scharfe Spitze tief in seinen Hals eingedrungen war, und ein dicker Strahl hellroten Blutes.

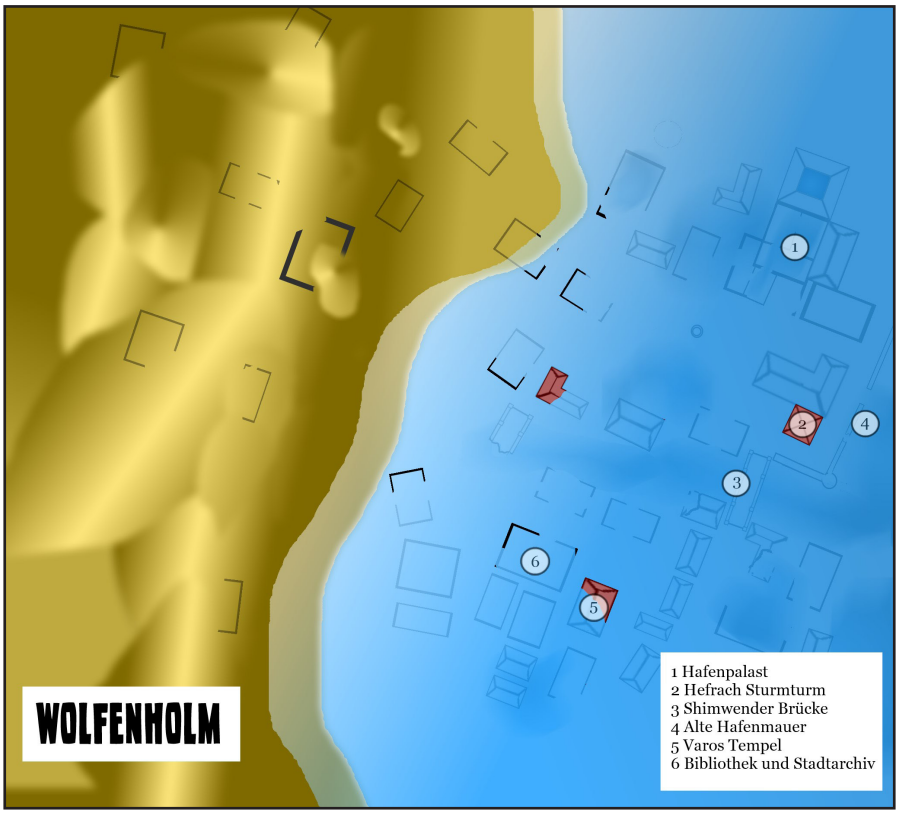
WOLFSGRUND

Wolfsgrund – das Grauland der Wölfe, von denen man sagt, dass sie im Nordwesten des *Wolfswaldes* am größten und aggressivsten sind. Gerade in diesem Teil des Waldes sollen viele Werwölfe und sogar auch einige Unwölfe ihr Unwesen treiben.
In den Wintermonaten dringen immer wieder wilde Bestien aus den *Kaltöden* auf Futtersuche in Wolfsgrund ein und versetzen die Landbevölkerung in Angst und Schrecken. Die Rudelführer ziehen dann mit ihren Männern aus, um die Kreaturen zu erlegen und die Menschen in Wolfsgrund zu schützen. Sie bewohnen zumeist trutzige Wehrtürme aus Naturstein in der Nähe der Dörfer, von denen aus sie das flache Land weithin überblicken können.

An der nördlichen Küste finden sich immer wieder kleine Fischerdörfer. Folgt man der Küstenlinie nach Westen, stößt man nahe der Grenze zu *Windenstein* auf ein ausgedehntes Ruinenfeld. Hier befand sich ehemals die große Hafenstadt *Wolfenholm*.

DIE VERSUNKENE STADT

Früher war Wolfenholm eine wohlhabende Stadt, die ihren Reichtum durch Seeräuberei und Handel erlangt hatte. Mehrstöckige, in Weiß getünchte Steinhäuser, randvoll gefüllte Speicherhäuser und die große Hafenanlage prägten das Stadtbild. Über dem Hafen erhob sich ein riesiger Sturmturm zu Ehren Hefrachs. Im Jahre 1122GF brach jedoch eine riesige Sturmflut über die Nordküste des Wyndlandes herein. Sie verwüstete Wolfenholm vollständig und ließ die halbe Stadt im Meer versinken. Vom ehemaligen Hafenviertel ragt nur noch die Spitze des Tempelturmes aus dem Meer empor. Die Wyndländer gaben die Stadt nach der Katastrophe auf. Nur noch Schwärme von Möwen nisten zwischen den längst verfallenen Gemäuern, jedoch sagt man, dass unter den von Sand und Schlick bedeckten Ruinen noch immer Zugänge zu den Kellern der



einst so reichen Stadt verborgen liegen – und Legenden berichten von großen Schätzen, die in den überfluteten Ruinen der Nordstadt zu finden seien.

VANDRIANER IM WOLFSWALD

Am Rande des Wolfswaldes steht eine alte Festung der Gormanen, worin sich eine Handvoll Paladine der *Templer der Sonne* (**AvC**, S. 138) niedergelassen haben. Vor 30 Jahren empfing der vandrianische Templer ***Ludger von Vinlarr*** eine Vision Helias, die ihm auftrug, das Böse im Wyndland zu vernichten. Daraufhin scharte er dreißig Paladine um sich, mit denen er sich auf einen heiligen Lichtzug gen Norden begab. Sie fanden die Ruinen besagter gormanischer Grenzfestung und richteten diese wieder her. Von dort aus unternehmen sie seither immer wieder Streifzüge in den Wolfswald, um dort Werwölfe, Vampire und andere Wesen der Dunkelheit zu jagen. Die Templer gehen dabei so kompromisslos vor, dass sich sowohl die „Wölfe des Lichts“ (siehe Seite 75) als auch Wyndländer mit der Gabe der Wolfsgestalt vor den religiösen Eiferern in Acht nehmen müssen.

Die Männer der heiligen Mission sind inzwischen ziemlich in die Jahre gekommen. Von den achtzehn verbliebenen Templern – die anderen sind im Kampf gegen die Dunkelheit gefallen – ist der Jüngste 58 Jahre alt.

Die Templer versuchen zwar, unter den wyndländischen Kriegern „Nachwuchs" für die Streiter Helias zu rekrutieren, dies ist jedoch in der vom Harlan-Kult (siehe Seite 74) geprägten Umgebung nur von geringem Erfolg gekrönt.

Der Wolfsgrunder ***Graumann Ferowulf*** duldet die vandrianischen Templer, da sie trotz ihres oft großspurigen Auftretens dabei helfen, die permanente Bedrohung seines Graulandes durch die Werwölfe einzudämmen.

GESCHICHTEN AUS WOLFSGRUND

Rudelführer Huldgard betrachtete die Leiche, die vor ihm im Schnee lag. Er musste den Brechreiz unterdrücken, den der Geruch von verbranntem Fleisch auslöste, der in seine Nase drang. Ein Blick auf die Bisswunden, die die verstümmelte Bauernleiche bedeckten, sagte ihm, wer für diese Untat verantwortlich sein musste. „Unwölfe", sagte er ohne sich umzuwenden zu seinen mit Äxten, Speeren und Schilden bewaffneten Männern, die hinter ihm standen. „Es kann noch nicht lange her sein. Wenn wir uns beeilen, müssten wir bald auf die Biester stoßen." Mit entschlossenen Schritten begann er der Spur im Schnee zu folgen. Der Wind bauschte seinen Umhang aus Wolfsfell auf, seine Männer folgten ihm.

Nach einigen hundert Metern stießen sie auf eine zweite Fährte. Fryger, der Späher, ging in die Hocke. „Hier sind Pferde geritten", sagte er zum Rudelführer. „Es sieht aus, als ob auch sie der Spur folgen."

Huldgard kniff die Augen zusammen. „Sei es, wie es ist. Wir bleiben unserer Beute auf den Fersen."

Die Spuren führten weiter in ein nahe gelegenes Waldstück. Unbeirrt schritten die Wyndländer unter den schneebedeckten Bäumen entlang. Auf einer Lichtung trafen sie urplötzlich auf zwei Reiter. Die beiden Männer trugen Schwerter, Kettenpanzer, und das Sonnensymbol der Templer prangte auf ihren Wappenröcken. Unter ihren Helmen quoll langes weißes Haar hervor. „Helia zum Gruße", rief der eine den Wyndländern entgegen, „Wie es aussieht, seid auch ihr auf der Spur der ruchlosen Diener der Dunkelheit. Aber habt keine Bange, mein Ordensbruder und ich werden uns der baarnischen Brut annehmen. Ihr könnt getrost den Heimweg antreten."

Zornesröte überzog das Gesicht Huldgards. „Ich lasse nicht zu, dass man mir in meinem Revier

vorschreibt, was ich zu tun habe! Es waren meine Leute, die von den Unwölfen zerfleischt wurden. Also werde ich diese Biester mit meinem Schwert zur Rechenschaft ziehen. Mischt euch gefälligst nicht in unsere Angelegenheiten ein.“

Nun wurde auch der alte Templer von Zorn erfasst. „Wenn die Diener der Dunkelheit sich zusammenscharen und Unheil verbreiten, ist dies unsere Angelegenheit. Die Herrin Helia gebietet uns, ihr Licht mit Feuer und Schwert überall zu verbreiten, und ihr werdet uns nicht von unserer heiligen Mission abhalten.“ – „Das wird sich zeigen“, entgegnete Huldgard grimmig.

Er zog sein Schwert aus der Scheide und trat einen Schritt auf den Templer zu. Er überlegte kurz, ob er die Gestalt eines Wolfes annehmen sollte und dem alten, arrogant dreinblickenden Ordensritter an die Gurgel springen sollte. Doch weiter kam er nicht in seinen Überlegungen, denn in diesem Moment schoss ein Flammenstrahl aus einem Gebüsch neben ihm und erfasste Fryger, der knapp hinter ihm stand. Schreiend warf sich dieser in den Schnee, um seine brennende Kleidung zu löschen. Gleichzeitig sprangen fünf Unwölfe mit glühenden Augen auf die Lichtung und verwandelten sie in einen blutigen Kampfplatz.

LOKALITÄTEN

DIE KALTÖDEN

Diese unwirtliche Gegend besitzt kaum Bewohner und auch keine festen Siedlungen – einzig ein paar Nomaden ziehen durch die öden Weiten, über denen ein permanenter, kalter Wind weht.

In den milderen Sommermonaten ist das Land zwar für paar Wochen über und über in ein Blumenmeer getaucht, den Rest des Jahres über ist der Boden aber meistens tief gefroren. Allein das genügsame Wyndgras – ein zähes, blaugräuliches Gewächs, das im Wyndland beinahe allgegenwärtig ist – kann hier oben wachsen.

Riesige Herden der Boskons, das sind große büffelartige Rinder, ziehen über die Grassteppen, und es grasen Gruppen von Nordschnucken, Schafen nicht unähnlich, zwischen den Hügeln des Landes. Auf Bäume trifft man hier nur selten, und wenn, dann stehen sie vereinzelt auf den Hügelkuppen der Steppe. Der unangefochtene Herr der Kaltöden ist der Ödbør, die Wyndländer nennen ihn auch „Tuljod“ (celbisch: letzter Anblick). Seinen Namen hat dieser riesige, weißbepelzte Bär von der Tatsache, dass wirklich kaum jemand eine Begegnung mit ihm überlebt.

Die nomadischen Stämme der Kaltöden ernähren sich vorwiegend von den Produkten ihrer Boskon-Rinder und den

Nordschnucken. Ihr Fleisch essen sie jedoch nur an ganz bestimmten Feiertagen, den Rest des Jahres über leben sie von den Erzeugnissen der Tiere, wie Nordschnuckenmilch und -käse. Sogar ihr Brennholz produzieren die Nomaden aus den gepressten Exkrementen ihrer Herden. Die Essenz ihres Lebens ist die Wyndlandbutter, aus und mit der alles gemacht wird – von Tee über Lampenöl bis hin zum Rauchstein. Auch das vielseitig nutzbare Wyndgras spielt eine wichtige Rolle im täglichen Leben der Stämme.

BEWOHNER DER KALTÖDEN

Neben dem Ödbør sind die drei hier ansässigen Orkstämme die wahren Herrscher der Kaltöden: die Bøk, die Høk und die Olk.

DIE BØK

Dieser Orkstamm wanderte einige Zeit nach dem Fall *Dernburgs* (**AvC**, S. 123) aus den *Moosbergen* ein und besiedelte den südlichen Teil der Kaltöden, wo seine Mitglieder für viele Jahrhunderte ein nomadisches Leben als Jäger und Rinderhirten führten, wobei sie immer schon auch gelegentlich Raubüberfälle auf Handelszüge zwischen *Praern* und *Heilfind* verübten und sich erbitterte Stammesfehden mit den Høk und den Olk lieferten.

An der Spitze des Stammes stand stets der Schamane, der einer dunklen Gottheit namens „Santaur“ diente. Santaur wurde in Gestalt eines riesigen, schwarzen Stiers mit bluttriefenden Hörnern als Gott der Stärke, des Bluts und des Sieges verehrt.

Das Stammesleben änderte sich schlagartig vor einigen Jahren, als der gilesische Schwarzmagier ***Xagyg Yrag*** im Stammesgebiet auftauchte, den damaligen Schamanen zu einem Zweikampf herausforderte und ihn von seinen chimärischen Sauchsen zerreißen ließ.
Seither steht er an der Spitze des Stammes, dessen Orks ihm halb aus Furcht, halb aus Bewunderung für seine unheimlichen Zauberkräfte treu ergeben sind – vor allem, da sie (nicht ganz zu Unrecht) vermuten, dass Xagyg von der Macht eines Gottes gezeichnet wurde.
Auf sein Geheiß hin errichteten sie ihm unweit der Ruinen der Dernburg einen windschiefen, zugigen Turm, in dem er seitdem haust. Die Orks selbst schlugen ganz in der Nähe aus ihren traditionellen Lederzelten ein dauerhaftes Lager auf, das mit einer Palisade befestigt ist.

Während Viehzucht und Jagd – ja, sogar die Stammesfehden! – in den Hintergrund traten, leben die Orks in den letzten Jahren zunehmend von hinterhältigen und brutalen Raubüberfällen, die sie auf Befehl des Hexers vor allem auf die Boote der Händler verüben, die den *Kippernrusch* befahren. Dabei werden sie oft von einem Rudel Sauchse begleitet, denn die aasfressenden Chimä-

GESCHICHTEN DER KALTÖDEN I

Einsam und regungslos stand ein großer, schlanker Mann in einem dunklen, weiten Umhang mit einer großen Kapuze vor dem schmalen Fenster in dem hohen Turm, von dem man aus weit über die schneebedeckte Landschaft der Kaltöden blicken konnte. Gegen den trüben, bleigrauen Himmel zeichneten sich am Horizont schemenhaft die Umrisse der verfluchten Ruine der Dernburg ab. Aus der Ferne hörte man das gierige Jaulen und Knurren eines Rudels Sauchse, die offenbar einen frischen Kadaver entdeckt hatten und sich nun darum stritten.

Um den süßlichen Verwesungsgeruch zu überdecken, der ihn umgab, hielt sich der Schwarzmagier Xagyg ein Bündel getrockneter Kräuter unter die Nase und sog ihren würzigen Duft tief ein. Einmal mehr verfluchte er seinen unbändigen Forscherdrang, der ihm letztendlich ein jämmerliches Dasein voller Qual und Pein eingebracht hatte.

„Was habe ich schon davon, dass ich wahrscheinlich der beste Chimärologe ganz Caeras bin? Ich kann mich keiner Menschenseele nähern... Jetzt lebe ich hier in diesem abgeschiedenen Turm, nur von meinen eigenen Schöpfungen umgeben. Selbst diese und die eingeschüchterten Orks ertragen den Gestank, den ich verströme, und meinen Anblick kaum. Einzig meine Sauchse kann ich kaum von mir fernhalten... Kein Wunder, sie sind ja schließlich auch Aasfresser... Nur mein zottiges Teufelchen hält es bei mir aus... Aber das stinkt ja selbst nach Schwefel...“, murmelte er leise vor sich hin, während er sich vom Fenster abwandte und rastlos durch das karg eingerichtete Turmzimmer schritt. Ärgerlich wedelte er ein paar dicke Fliegen fort, die dicht um seinen Kopf summten.

Sein magisches Faktotum, das auf seiner Schulter gesessen hatte, sprang mit einem großen Satz auf einen hohen Kasten. Leise knurrend beobachtete es ratlos von dem sicheren Platz aus seinen Meister. Schließlich blieb dieser vor einem großen, mit Pergamentrollen bedeckten Tisch stehen. Zornig schlug er mit der Faust darauf und schrie mit krächzender Stimme: „Ich verfluche dein Mal, Gallbrack! Warum nur hast du mich so gezeichnet? Was soll ich mit diesem Leben anfangen, wenn ich bei lebendigem Leib verfaule? Eitrige Schwären bedecken meinen Körper, Maden kriechen aus meinen Wunden, Schmerzen quälen mich in jedem wachen Augenblick! Nimm diesen Fluch wieder von mir und lass mich endlich sterben! Mein Leben ekelt mich an!“

Voller Wut nahm er Anlauf und rannte so heftig mit dem Kopf gegen die grobe Steinwand, dass er besinnungslos zusammenbrach.

ren lernten rasch, dass sie nach jedem Kampf reichlich Futter vorfinden.

Auch wenn sie sich vor dem üblen Geruch und dem abscheulichen Anblick des gezeichneten Zauberwirkers ekeln, ist es für die Orkkrieger doch eine Ehre, ihn in seinem Turm aufsuchen zu dürfen. Solch eine „Auszeichnung" wird allerdings nur den verdientesten Kämpfern des Stammes zuteil – heftigste, ja, tätliche Auseinandersetzungen um dieses Vorrecht endeten schon öfters mit dem Tod des Unterlegenen.

DIE HØK

Der nördliche Teil der Kaltöden wird vom Stammesgebiet der Høk eingenommen. Der kleine Stamm wurde bereits vor Urzeiten von den Wildelfen aus dem *Hynrur* vertrieben und schaffte es irgendwie, all diese Jahrhunderte als Jäger und Sammler zu überdauern.

Dabei schreckten sie weder vor vereinzelten Überfällen auf Händler und Reisende noch vor Plünderungen alleinstehender Gehöfte und kleiner Siedlungen in den Grenzgebieten der Grauländer *Jammersund*, *Windenstein* und *Wolfsgrund* zurück.

An der Spitze des Stammes stand früher der Jagd- und Kriegshäuptling, der in spirituellen Fragen vom Schamanen unterstützt wurde. Im Glauben der Høk spielten himmlische Wolfsgeister eine große Rolle, so dass der Stamm stets von einem großen Wolfsrudel begleitet wurde, das unter der Herrschaft des Schamanen stand.

Vor ein paar Jahren erschien jedoch ein fremder Krieger von riesenhaftem Wuchs, der sein Gesicht mit einer ledernen Maske verhüllt hatte und den Häuptling in einem ehrenvollen Zweikampf besiegte. Durch diese Tat erhielt der Kämpfer, der sich ***Kroblah*** nannte

GESCHICHTEN DER KALTÖDEN II

Vor einem großen Lederzelt stand ein kräftiger Mann und stützte sich auf einen reich verzierten Jagdspeer. Er trug eine prächtige Lederrüstung, die mit Wolfspelz verziert war und sogar seinen Kopf mit einem ausgenommenen Wolfshaupt schützte. Sein Gesicht war vollständig von einer ledernen Maske bedeckt. Stumm beobachtete er einige Orks, wie sie sich unter dem Klang von Trommeln und Hörnern langsam der riesigen Feuerstelle in der Mitte des Lagers näherten. Acht von ihnen hatten zwei lange Holzstangen geschultert, zwischen denen der frische Kadaver eines jungen Ødmuls hing.

Aufgeregt sprangen halbwüchsige Orks um die heimkehrenden Jäger herum und stießen schrille Freudentriller aus, da das fette, weiße Fleisch des riesigen Aasfressers wegen seines eigentümlichen Geschmacks als besonderer Leckerbissen galt.
Auch die halbzahmen Wölfe, die sich stets in der Nähe des Lagers aufhielten, hatten längst die strenge Witterung des toten Ødmuls aufgenommen und fielen mit aufgeregtem Geheul in den Jubel ein, da sie nur zu gut wussten, dass auch auf sie ein Festmahl warten würde. Sogar der große Wolfsrüde mit dem grauschwarzen Fell, der zu Füßen des maskierten Mannes saß, begann gierig zu winseln und schleckte sich das Maul.

Kroblah erlaubte sich hinter seiner Maske ein zufriedenes Lächeln. „Harlan, ich danke Dir für das Jagdglück und die reiche Beute, die Du uns geschenkt hast! Heute ist ein guter Tag für uns. Obwohl ich die Stammeskrieger zum ersten Mal nicht begleitete, kehrten sie trotzdem erfolgreich heim", dachte er bei sich. Dann riss er unvermittelt den Arm empor und stieß seinen Jagdspeer hoch in die Luft. Mit einem Schlag verstummten Musik und Geschrei, so dass außer dem Geheul der Wölfe kein Laut mehr zu hören war. Niemand bewegte sich, selbst die Jäger verharrten in ihrer Bewegung.

„Lasst uns dem Herrn der Wölfe danken, dass er uns so reich beschenkte und unsere Krieger beschützte!" rief Kroblah laut.

Dann ging er auf den Kadaver zu, zückte ein scharfes Jagdmesser und trennte mit ein paar raschen Schnitten ein großes Stück Fleisch heraus. Den blutigen Klumpen warf er dem Wolf zu, der ihn geschickt mit dem Maul auffing. Mit tiefer, dröhnender Stimme befahl er ihm: „Und nun bring dieses Fleisch zu deinem Herrn als Zeichen unserer Dankbarkeit!"

Mit einem riesigen Satz stob der Wolfsrüde davon und rannte zwischen den Zelten hinaus in die weiten Ebenen der Kaltöden.

und behauptete, ein Bote der Gottheit „Nalrah“ zu sein, selbst die Häuptlingswürde und führte den Stamm seither mit Umsicht und Geschick – nachdem er die Kontrolle über das Wolfsrudel erlangt, den Schamanen verjagt und sich selbst auch zum religiösen Anführer erklärt hatte.

Unter der Führung seines maskierten Häuptlings erlebt der Stamm einen nie geahnten Aufschwung, obwohl die Anzahl der Raubüberfälle stetig sank. Es stellte sich nämlich heraus, dass Kroblah ein meisterhafter Jäger ist, dem das Jagdglück immer und überall hold zu sein scheint.

Dank Kroblah unter dem Schutz des „Herrn der Wölfe“ stehend, nehmen es die Stammeskrieger der Høk mit den gefürchtetsten Raubtieren der Kaltöden auf und können durch den Tauschhandel mit den begehrten Trophäen bessere Rüstungen und Waffen kaufen. Alles in allem hat sich der einst eher undisziplinierte Orkstamm mittlerweile zu einer gut organisierten Truppe gemausert.

In der letzten Zeit führte sie der neue Häuptling sogar auf einen Jagdzug in die Nähe des *Wolfswaldes*, wo sie auf sein Geheiß einem Werwolf auflauerten und ihm mithilfe versilberter Pfeilspitzen den Garaus machten.

DIE OLK

Geführt vom alten Orkschamanen ***Olk*** bewohnt der gleichnamige Stamm den westlichen Teil der Kaltöden. Er lebt in einem Kilometer großen Krater, der zu Zeiten des *Götterfalls* entstand. Im Zentrum jenes Kraters steht ein gigantischer schwarzer Würfel, der mit einer Ecke im tiefgefrorenen Erdreich steckt und dessen oberste Ecke über fünfzig Meter in den Himmel aufragt. Dies ist das spirituelle und kulturelle Zentrum des Stammes und wird von den Olk bis aufs Blut beschützt.

Der ganz und gar kriegerische Stamm der Olk, der aus über 1000 Mitgliedern besteht, hat seine Rundzelte rund um das Allerheiligste aufgeschlagen – man

kann ob ihrer Menge schon fast von einer Stadt aus Zelten sprechen.

An oberster Stelle der Stammeshierarchie herrscht der Olk, unter ihm stehen die „Jahls“, gefolgt von den „Tulks“, den Familienoberhäuptern. Die meiste Zeit des Tages verbringt der Olk-Stamm mit der Nahrungsbeschaffung – in der Regel durch Plünderungen – und den täglichen Kriegsübungen.

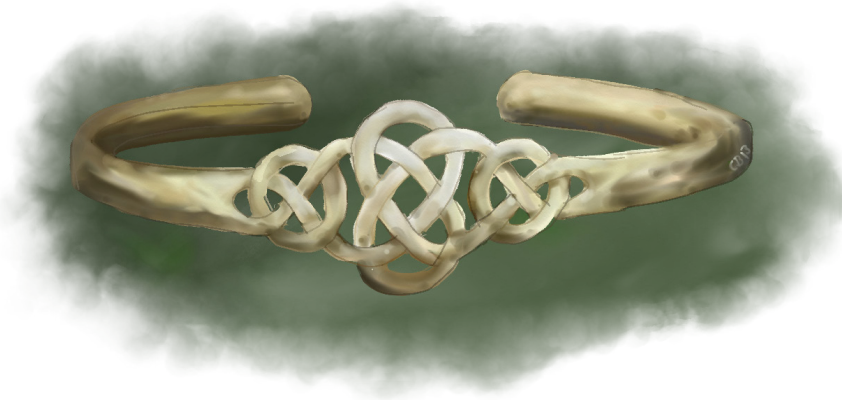
Die Religion der Olk besagt, dass sich eines Tages die Pforten ihres Heiligtums öffnen werden und nur diejenigen das Recht haben, weiterzuleben und von ihrem Gott „Elkahn“ mit ins gelobte Land genommen zu werden, die ihr Leben dem Kampf und der körperlichen Ertüchtigung gewidmet haben. Dieses Ereignis nennen sie die „Große Konjunktion“: der Tag, an dem die Welt untergeht und alles, außer den wahren Gläubigen, vernichtet wird.

Einmal pro Woche öffnet sich ein Fenster hoch oben am Würfel für eine Stunde und es ertönt ein schriller, durchdringender Ton, während ein grellrotes Licht in schnellem Rhythmus aufblinkt. Zu diesem Zeitpunkt fällt der gesamte Stamm auf die Knie und betet, da nun, wie die Olk glauben, ihr Gott zu ihnen spricht. Am Ende der Zeremonie öffnet sich eine Tür am Fuß des Quaders und eine Treppe entsteht, die in einen Raum führt. Dort hinein bringen die Olk die Entführten, um sie ihrem Gott zu opfern. Danach verstummt der Ton, die Lichter gehen aus und die Türen ihres Heiligtums schließen sich wieder.

Ihr Glaube macht das Volk der Olk zu einem wirklich gefährlichen Gegner, da sie dort, wo sie einfallen, niemanden außer ihren Opfern überleben lassen. Die Entführten sind meist Kinder und junge Frauen, die in einem großen Käfig auf „Vorrat“ gehalten werden.

In der Sprache der Olk heißen alle Ungläubigen „Anakmon“ – die Todgeweihten – und diese erfahren durch die Olk schon vor der „Großen Konjunktion“ Erlösung durch den Tod.

Manchmal treiben die Olk auch Handel mit dem benachbarten Orkstamm der Bøk, der von einem dunklen Magier angeführt wird, doch die meiste Zeit über leben sie von den geplünderten Gütern: *Mehr über diese merkwürdige Orksekte wird in dem **D2G „Der Schatz der Olk“** verraten.*



DIE SAGE VOM HIRTEN LUNDGER & SEINEM ZAUBERBEIL

Vor vielen, vielen Jahren lebte einst ein braver, fleißiger Hirte mit dem Namen Lundger in einer kleinen, windschiefen Hütte mitten in den Kaltöden. Tag für Tag ließ er seine Schafe auf den kargen Weiden grasen. Obwohl er arm war und für Milch und Wolle gerade genug Silberlinge bekam, um sich und seine Familie zu ernähren, lebte er mit seinen Lieben glücklich und zufrieden.
Eines Nachts aber, als er bei seiner Herde Wache hielt, um bei der Geburt eines Lamms zu helfen, da kam ein großer Wolf aus dem dunklen Tann und fraß seine Frau und seinen kleinen Sohn.
Als Lundger am Morgen zurückkehrte, fand er nur mehr fein säuberlich abgenagte Knochen in der Hütte. Da packte ihn eine große Wut und er rief: „Das sollt ihr mir büßen, ihr grimmigen Graupelze! Von jetzt an will ich Jagd auf euch machen und euch das Fell über die Ohren ziehen, damit keinem Mann mehr solches Leid widerfährt!“

Der Hirte wusste aber, dass er mit seinem Stab und seinem schartigen Messer keinen Wolf erlegen konnte. So ging er zu einer weisen alten Frau und bat sie um Hilfe. Sie legte ihm aber zuerst viele Aufgaben auf, die er allesamt erfüllen musste. So verbrachte er viele Tage damit, einen ganzen Klafter Getreide zu dreschen, Holz zu hacken, Wasser zu holen, Feuer zu machen und Unmengen von Haferbrei zu kochen. Erst dann verriet sie ihm, dass er bis zu der großen Stadt am Meer gehen musste, wo der Meisterschmied Torf Breesand wohnte. Dieser würde ihm helfen können.
Dann gab sie ihm als Dank für seine Hilfe einen Topf voll Brei mit, der auf wundersame Weise immer warm blieb und nie leer wurde, egal wie viel er davon aß.

So wanderte Lundger für viele Tage durch die Einöde, bis er schließlich ans Meer kam. Wie die alte Frau ihm geraten hatte, folgte er der Küste, bis er zu der großen Stadt Bosk kam. Zuerst wollten ihn die Wachen am Tor nicht einlassen, so schmutzig war er und so zerrissen seine Kleidung. Sogar als er vor ihnen auf die Knie fiel und sie anflehte, hatten sie kein Einsehen. Erst als er ihnen das Letzte gab, was er besaß, nämlich seinen Zaubertopf, ließen ihn ein.

Kurze Zeit später trat er durch das große Tor in die Schmiede, wo ein hünenhafter Mann mit langen, blonden Zöpfen und einem ebensolchen Bart einen gewaltigen Hammer schwang und aus glühendem Eisen ein großes Axtblatt schmiedete.
Lundger warf sich ihm vor die Füße und rief: „Meister Breesand! Ich bitte Euch, seid großmütig und helft einem armen Mann in seiner bitteren Not!“ Der Schmied ließ den Hammer sinken und fragte mit donnernder Stimme: „Wer bist du,

• MEISTER TORF BREESAND •

dass du es wagst, mich bei meinem Werk zu stören?“
Obwohl ihm das Herz bis zum Hals klopfte, erzählte ihm Lundger seine ganze Geschichte und dass er auf den Rat der alten Hexe zu ihm gekommen sei. Da horchte Meister Breesand auf und sprach: „Nun, wenn sie dich zu mir schickt, dann hat sie dich gewiss geprüft und befunden, dass du ein reines Herz hast und meiner Hilfe würdig bist. So hilf mir, dass diese Axt fertig wird! Und wenn du sie heben kannst, dann soll sie dein sein.“
Während Lundger mit aller Kraft den Blasebalg betätigte, dass des Feuers Esse hübsch aufloderte, hieb der Schmied so gewaltig auf das Eisen ein, dass die Funken nur so stieben. Dann sprach er geheime Worte auf die Axt und wob gar mächtige Zauber.
Als die Axt schließlich fertig war, wurde dem armen Hirten ganz angst und bang, so groß und schwer schien sie ihm. Aber er überwand eine Zweifel und – siehe da! Der Brei der alten Hexe, den er so viele Tage gegessen hatte, hatte ihn so stark wie kaum einen Zweiten gemacht. Und so hob er die Axt mit Leichtigkeit auf und schlug so fest auf die Esse, dass sie mitten entzwei brach.
Da klopfte ihm der Meisterschmied auf die Schulter und sprach: „Jetzt sehe ich, dass du wohl der Richtige bist, um die Axt zu führen. Ihr Name sei nun ‚Sühnbeil‘. Nun gehe hin und räche den Tod deiner Lieben.“
Als er aber die Stadt verlassen wollte, da traf er wieder auf die Wachsoldaten am Tor, die ihn des Trugs bezichtigten, da der Zaubertopf für sie keinen neuen Brei mehr gemacht hatte. Und sie hielten ihn mit ihren Lanzen auf und forderten, dass er ihnen als Buße die Axt überlassen sollte. Da packte Lundger voll Zorn das „Sühnbeil“ und erschlug die Mannen des Königs.

Mit dem Topf und der Axt floh er in den dunklen Tann und versteckte sich vor den Häschern des Königs. Bald schon reute ihn aber seine Tat und er beschloss, Buße zu tun. Obwohl er nun vogelfrei war und sich nicht in der Nähe anderer Menschen niederlassen konnte, verbrachte er viele Jahre damit, dem Volk in seinen Nöten beizustehen. Er zog von den Kaltöden im Osten bis zur sturmumtosten Küstenspitze im Westen durch das ganze Land und machte es durch seine Wacht sicherer, da er auf seiner rastlosen Wanderschaft jeden Wolf, Wolfsmann und Räuber erschlug, den er fand.

Als er aber alt, grau und des Wanderns müde geworden war, und keiner da war, der würdig war, die Axt zu führen und den Zaubertopf zu besitzen, da nahm er sie mit in den dunklen Tann und legte sich zum Sterben nieder.

Es heißt, dass das „Sühnbeil“ und der wundersame Breitopf bis heute nicht gefunden wurden und noch immer, vom Geist Lundgers bewacht, in einer Höhle im tiefsten Wolfswald auf einen Helden warten, der sie einst mit sich nehmen wird.

DIE SALZKÜSTE

Bis zum *Götterfall* befand sich im Südwesten der Landzunge, die das heutige Wyndland bildet, eine große Senke mit einem Salzsee. Durch Verdunstung lagerten sich über die Jahrhunderte Salzkristalle an den Ufern des Sees ab und schufen so beeindruckende Formationen aus Salz. Nur die Salzküste, die das Nordufer des Sees bildete, zeugt noch von dem großen Binnengewässer, das hier einst war, denn durch das *Dämmerungsspalten* wurde der See wieder ein Teil des *Sternenmeers*.

Heute ist die Salzküste eine raue Küstenlandschaft mit weißen, von Salzablagerungen überzogenen Felsen. Wer sich dem Wyndland per Schiff von Süden her nähert, kann schon von Weitem den hell glänzenden Küstenstreifen ausmachen. Die Ablagerungen bilden die bizarrsten Formen, und es gibt an der Küste viele Grotten, die das Meer aus dem Salzgestein gewaschen hat. Am beeindruckendsten sind die „Salzkathedralen“, die sich im Grauland *Salzende* befinden. Hier ragen weiße Klippen über das Meer auf, die von zahlreichen Höhlen und Gängen durchsetzt sind. Seltsamste Geschöpfe sollen in diesen natürlichen Höhlen hausen.

Die Menschen des Wyndlandes sammeln das Salz an der Küste oder bauen es ab. Der Handel mit dem begehrten Salz aus Wyndland hat schon so manchem Händler aus *Bosk* zu beträchtlichem Einfluss und Reichtum verholfen. Man sagt ja schließlich nicht von ungefähr, dass die Schiffe der Salzhändler mehr „Beute“ mit nach Hause brächten als jedes Drachenschiff!

GESCHICHTEN DER SALZKÜSTE

Harl Wulvstep verharrte kurz zwischen den weißen, dick mit Salz überzogenen Felsblöcken, um die frische, kühle Seeluft tief in seine Lungen ziehen. Über ihm zogen kreischende Möwen dahin, die sich vom kräftigen Wind treiben ließen und versuchten, einander die Beute abzujagen. Die Augen gegen die blendenden Strahlen der tief stehenden Herbstsonne abschirmend, blickte er nachdenklich auf das Sternenmeer, dessen Wellen sich an den steilen Klippen zu seinen Füßen brachen.

Für einen Augenblick vermeinte er, knapp unter der Wasseroberfläche einen riesigen schwarzen Schatten dahingleiten zu sehen und musste unwillkürlich an die Legende von Jë-Klâr denken. Der König der Raubfische, die „Schwarzer Tod" genannt wurden, sollte ein gewaltiges Ungetüm sein, das angeblich in den Gewässern vor der Salzküste hausen und neben kleinen Walen sogar Fischerboote angreifen und in die dunklen Tiefen ziehen würde. Kopfschüttelnd vertrieb er den Gedanken und richtete seine Aufmerksamkeit wieder auf die Aufgabe, die vor ihm lag. Den erfahrenen Waldläufer in der abgetragenen, ledernen Jagdtracht mit dem grauen Bart und dem wettergegerbten Gesicht verschlug es nur selten aus den tiefen Wäldern an die Küste des Wyndlandes. Doch vor einiger Zeit war ihm im Traum ein Bote Harlans in Gestalt eines goldenen Wolfes erschienen, der ihm mitgeteilt hatte, dass seine Fähigkeiten hier in einem kleinen Fischerdorf in der Nähe von Hanur gebraucht werden würden.

Tatsächlich sah es nach den Berichten der verängstigten Bewohner so aus, als hätte sich eine Sippe menschenfressender Oger irgendwo in einer der großen Höhlen der nahe gelegenen Salzklippen niedergelassen, deren von Seewasser und Wind geformte Spitzen wie die Türme von Kathedralen wirkten. Er musste nun herausfinden, ob die Erzählungen der Wahrheit entsprachen und wo die Ungeheuer ihr Lager hatten, um sie gezielt jagen und vertreiben zu können.

Als er hinter sich plötzlich ein schabendes, kratzendes Geräusch hörte, fuhr er gedankenschnell herum. Hinter ihm hatten sich auf einer großen Steinplatte mehrere hundegroße, vielbeinige Wesen aufgerichtet, die gänzlich aus rötlich-gelben Salzkristallen zu bestehen schienen. Die großen Zangen ihrer ameisenähnlichen Schädel öffneten sich mit einem bedrohlichen Geräusch, als sie zum Angriff übergingen. Ohne zu zögern holte Wulvstep weit aus und schleuderte seinen schweren Jagdspeer auf die erste dieser Salzameisen, wie sie von den Einheimischen genannt wurden und vor deren Angriffslust sie ihn bereits gewarnt hatten.

DER WOLFSWALD

Der Wolfswald ist ein dichter und urwüchsiger, von Hügelketten durchzogener Wald, durch dessen hohe Tannenstämme der Wind pfeift, der sich nachts mit dem fernen Jaulen der Wölfe zu einer drohenden Kaskade des Grauens vereinigt.
Die alten Pfade und Befestigungsanlagen, die den Wald zur Zeit des *Germanischen Imperiums* (**AvC**, S. 17) sicher machten, sind schon längst verwittert und dienen nun Räubern, wilden Tieren und Schlimmerem als Unterschlupf. Es ist ein unsicherer Wald, voll alter Geheimnisse und Bedrohungen für Leben und Verstand, doch auch verschollene Reichtümer aus alter Zeit warten hier auf ihren Finder...

Nennenswerte Landmarken des Wolfswaldes sind ein *Wolfsrücken* genannter geweihter Hügel der Wyndländer (siehe Seite 10/11), die Waldfestung der „Wölfe des Lichts“ (siehe Seite 75) und die Basis der *Templer der Sonne* um Ludger von Vinlarr (siehe Seite 41/42 und 75).

Abenteuer 1: „Das Heulen des Waldes“ *ab Seite 93 ist im Wolfswald angesiedelt.*

GESCHICHTEN DES WOLFSWALDES

TARO

Taro war eine alte Dame, die kurz vor Lorrs Gnade zu stehen schien. Ihr ganzes Leben lang hatte sie emsig Blumen, Pflanzen und Kräuter aller Art aus aller Herren Länder gesammelt. Stellt euch einfach eine etwas verschrobene alte Dame vor. Sie hatte pechschwarzes Haar und war stets in ein unzählige Male geflicktes Kleid, das einst von einem schönen Blumenmotiv geziert wurde, gekleidet. Über diesem Kleid trug sie eine Kräuterschürze aus dunkel gegerbtem Leder. Taros Gesicht erinnerte eher an die Rinde eines alten knorrigen Obstbaumes, als an ein menschliches Antlitz. Auch ihr zahnloses, verschmitztes Lächeln und die dicke Warze auf der Nase fügten sich genau in das Bild, das landläufig Kräuterhexen zugeordnet wird.

Eines kühlen Morgens im Jahre 1221GF wollte Taro, wie an jedem Sturmtag, mit ihrem Weidenkörbchen in der Hand auf die Pilzsuche im Wolfswald gehen. Große Vorfreude erfüllte die alte Dame, denn nur zur dieser Jahreszeit konnte man die seltenen Jasilion-Schwämme finden. Doch zu diesem Ereignis sollte es heute nicht kommen.

Heftiges Klopfen an der knorrigen alten Haustüre schreckte Taro auf, da sie eigentlich nie jemand besuchte und schon gar nicht so früh am Morgen. Ihr müsst nämlich wissen, dass Taro tief im alten Wolfswald

lebte, verborgen in alten Baumbeständen stand die uralte, windschiefe Hütte, die genauso typisch für eine Kräuterhexe war, wie Taros Erscheinungsbild. Wie auch immer: Es klopfte an genau dieser Tür, drei Mal, laut und bestimmt.

„Öffne endlich die Tür, du alte schrullige Hexe! Ich bin es, Jaruk der Baumhirte!“ Jaruk, müsst ihr wissen, war so etwas wie ein Waldhüter in diesem Teil des Wolfswaldes. Er beaufsichtigte ihn für den Graumann Rudgar, der weit weg in einem Hafenstädtchen namens Hanur residierte. Kurz gesagt: Der alte Jaruk begutachtete und schützte den Wildbestand und die Bäume des Waldes.

Jaruk war eine äußerst imposante Gestalt – über zwei Meter groß, sah er selbst fast aus wie ein Baum. Auch seine Körperbehaarung glich einem mit Efeu und Moos überwuchertem Stamm. Stets an seiner Seite der treue Bertwill, ein nicht minder beeindruckender Wolfshund. Bertwill war mindestens so hoch wie ein großer Bergzwerg und sein graues, zotteliges Fell sah aus wie die Blätter einer Trauerweide im Laubfall. Bertwills Geruch war atemraubend, irgend etwas zwischen Fischpaste und saurer Milch erfüllte die stets die Luft. Und genauso standen die beiden vor Taros Haustür.

„Taro, mach dich fertig, du musst unbedingt mitkommen! Da ist etwas seltsam beim alten Jarin!“ Der alte Jarin, so müsst ihr wissen, ist das Zentrum dieses Teils des großen Wolfswaldes. Jarin ist ein Baum, so hoch wie drei Bäume übereinander und so dick wie der Sturmturm in Bosk. Jarin war das Gewaltigste und Älteste, was der gesamte Wolfswald zu bieten hatte. Er war so alt, dass er alle Zeitalter und selbst die Geburt der Welt miterlebt hatte – das jedenfalls erzählen sich die Ältesten im Wyndland.

„Was ist mit dem Weißen? Ist alles in Ordnung mit ihm?“, fragte Taro entsetzt. „Nein, natürlich nicht! Oder warum denkst du, habe ich mich in diese verhexte Gegend gewagt!“

Taro wurde leichenblass und musste sich am Türrahmen festhalten. „Jetzt sprich schon, du alter, stinkender Zottelbär“, sagte sie. Mit einem tiefen Seufzer antwortete der Baumhirte: „Na gut, aber du solltest dich vielleicht zuerst setzen.“

Nachdem sich die alte Frau unsicher auf einen altersschwachen Stuhl gesetzt hatte, der bedenklich in seinen Fugen knarrte, räusperte sich Jaruk und hob an: „Hrmhrm, also es ist so... Heute Nacht müssen die Wölfe des Lichts wieder einmal auf der Jagd gewesen sein. Ich weiß nicht, was ihnen dabei einfiel... Jedenfalls dürften sie sich die heilige Macht zunutze gemacht haben, die von unserem großen Weißen ausgeht, und pfählten eine Vampirin mit einem geweihten Pflock an seinen Stamm...“

Entsetzt stieß Taro einen leisen Angstlaut aus und schlug sich die Hand vor den Mund. Dann erst hielt sie für einen Augenblick inne und fragte zweifelnd: „Woher weißt du eigentlich, dass es Meister Obwyns Mannen waren?“

Jaruk stutzte kurz, bevor er mit gerunzelter Stirn erwiderte: „Na ja... Sie haben ihr doch ihr Zeichen in die Stirn geschnitten... Nun, jedenfalls ließen sie sie in ihrer wehrlosen Starre an den Stamm gepfählt stehen, bis sich die Sonne erhob. Du kannst dir ja vorstellen, was mit ihr geschah, als das Sonnenlicht auf sie fiel...“

Der Baumhirte musste kurz das Würgen unterdrücken. Bevor er weitersprechen konnte, nahm er einige tiefe Atemzüge und tätschelte den gewaltigen Schädel seines zottigen Wolfshunds, der die Liebkosung mit einem wohligen Knurren erwiderte. Taro starrte ihn mit schreckgeweiteten Augen an, brachte aber keinen Ton über die Lippen.

Schließlich fuhr Jaruk fort: „Als... hrm... als ich sie eben fand, bestand sie nur noch aus verkohlten Hautresten, die sich über verbrannte Knochen spannten... Taro, die Rache der Blutsauger wird fürchterlich sein! Schon heute Nacht werden sie sie vermissen! Komm mit mir, wir müssen rasch zur Waldfestung eilen, bevor es dunkel wird! Meister Obwyn und Meister Jorgar müssen uns vor dem Zorn der Vampire beschützen!“

KURZ VOR MITTERNACHT...

In der sternklaren Nacht war ein riesiger Vollmond über dem Wolfswald aufgegangen. Es ging bereits auf Mitternacht zu, als das Wolfsgeheul plötzlich aus unmittelbarer Nähe ertönte und sich mit dem schrillen Wiehern der Pferde zu einem Missklang des Schreckens vereinte. Rasch warfen die schlanke Jägerin aus Tarmis und der hünenhafte Bosker Krieger ihre Decken beiseite und griffen zu ihren Waffen. Kurz darauf sahen sie im flackernden Licht ihres Lagerfeuers zwischen den dichten Bäumen mehrere Schatten umher huschen.
„Also trägt der Wald seinen Namen doch zu Recht“, knurrte Hey-

rin zwischen seinen Zähnen, während Sunild grimmig nickte, einen Pfeil auflegte und ihren Langbogen spannte.

Schließlich konnten sie drei graubraune Wölfe ausmachen, die sich langsam aus verschiedenen Richtungen anpirschten. Während die Jägerin bereits auf einen Wolf zielte, ertönte plötzlich ein brüllendes Knurren über ihren Köpfen. Als sie sich hastig umwandten, mussten sie zu ihrem Schrecken feststellen, dass ein großer, schwarzgrauer Wolf zum Sprung von dem Felsen ansetzte, unter dem sie ihr Lager errichtet hatten. Ohne zu zögern gab Sunild ihren Schuss ab und traf den Wolf in seiner Flanke. Zwar sprang dieser aufheulend zurück, doch dafür gingen die anderen Tiere zum Angriff über.

Heyrin schwang seine Streitaxt mit wilder Wut und konnte rasch allen drei Graupelzen Verletzungen zufügen, woraufhin sie sich jaulend zurückzogen. Als er ihnen jedoch mit einem Kampfschrei auf den Lippen nachsetzen wollte, sprang ein zottiges Wesen mit einem riesigen Satz vom Felsen herab und versperrte ihm den Weg.

Mit einem bösartig knurrenden Laut richtete sich ein Ungetüm auf, das halb Mensch und halb Wolf war. Sein Kopf war noch der eines Wolfs mit glühenden Augen und einem Maul voller langer Reißzähne, während sein Körper zwar schon menschlich wirkte, aber mit dichtem, schwarzgrauen Fell bedeckt war. Seine Pfoten hatten sich zu riesigen Klauen verwandelt, die mit scharfen Krallen bewehrt waren.

SALZENDE

HOHE WOLGAR

STURMSPITZ

BOSKHÖRN

DÜSTERLUND

GROLLAND

JAMMERSUND

WINDENSTEIN

WOLFSGRUND

„DIE ANDEREN“

VAMPIRE

Vor langer, langer Zeit, als die Götter selbst auf Caera wandelten, da kam Baarn, der Fürst der Schatten, in das Wyndland, wo er eine Frau von außergewöhnlicher Schönheit erblickte. Ihre Haut war weiß wie Schnee, ihr Haar schwarz wie Ebenholz und ihre Lippen rot wie Blut. Sie war eine fremdländische Prinzessin mit dem Namen ***Hejkra***, die aus ihrer Heimat geraubt und auf einem Drachenboot zu einer Burg in der Umgebung des heutigen *Rokanok* gebracht worden war.

So saß sie jede Nacht voller Schwermut im Erker des Turms, in den sie gesperrt worden war, und gedachte traurig ihrer fernen Heimat. Als die Tränen, die ihr über die Wangen liefen, im Mondlicht silbern glänzten, wurde in Baarn der Wunsch wach, diese Frau zu besitzen.

Mit einem einzigen Wort verwandelte er sich in eine kleine Fledermaus und flog durch die vergitterte Fensteröffnung in Hejkras Gemach. Dort nahm er wiederum seine wahre Gestalt an und trat in der ganzen Herrlichkeit seiner dunklen Macht vor sie. Da warf Hejkra sich dem Schattenfürsten zu Füßen, umschlang sie und flehte ihn an, sie von ihrer Gefangenschaft zu erlösen.

Als sie so vor ihm lag, da fand Baarn so großen Gefallen an der Frau, dass er beschloss, sie über alle anderen Sterblichen zu erhöhen. Damit sie auf ewig jung und schön bliebe, verlieh er ihr mit seinem Kuss die Unsterblichkeit sowie viele außergewöhnliche Fähigkeiten. Allerdings weckte er dabei auch den Blutdurst in ihr und machte sie so zur ersten Vampirin Caeras (**RvC**, S. 49–52).

Gemeinsam trieben sie für einige Zeit im gesamten Land ihr Unwesen, bis die Götter des Lichts schließlich auf ihre Schandtaten aufmerksam wurden und sie verfolgten. Während Baarn in sein Schattenreich floh, verbarg sich Hejkra auf ihrer Flucht an dunklen Orten und erschuf mit ihrem „Liebesbiss“ weitere Vampire.

Die Götter des Lichts aber konnten ihr und all ihren „Kindern“ die Gaben des Schattenfürsten nicht mehr entreißen. So mussten sie sich damit begnügen, die Blutsauger auf ewig zu verfluchen und zu schwächen: Helia, die Himmlische, machte sie verletzlich für die Kraft des Lichts und der Sonne. Hefrach, der Zornige, sorgte dafür, dass ihnen fließendes Wasser schadete. Rumen, der Herr der Ernte und Felder, ließ sie durch den Geruch von Knoblauch schwach werden. Pantor, der Leidensbanner, verweigerte es ihnen, durch Heilzauber ihre Wunden zu schließen. Mutter Gnade, Minra, legte ihnen auf, dass sie ein bewohntes Haus nur nach einer Einladung betreten konnten. Schließlich nahm ihnen Harlan noch ihr Spiegelbild, auf dass ihre dunkle Natur jederzeit von gläubigen und rechtschaffenen Menschen erkannt werden kann.

• GERDTJA VON TARMIS •

VAMPIRGESCHICHTEN

Erst weit nach Einbruch der Dunkelheit erwachte die Wolfsedle von Tarmis aus ihrem bleiernen Schlaf. Matt richtete sie sich in ihrer zerwühlten Bettstatt auf und stieg langsam aus dem prächtigen Himmelbett. Trotz der undurchdringlichen Dunkelheit, die in ihrem Gemach im obersten Geschoss ihres Schlosses herrschte, ging sie geradewegs auf eine der Fensteröffnungen zu, die mit dicken Holzläden verschlossen waren. Sie stieß einen Laden weit auf und sog gierig die kalte Nachtluft ein, die in das Zimmer strömte, das nun von fahlem Mondlicht erhellt wurde. Schwach taumelte sie zu ihrem Bett zurück und ließ sich wieder in die Kissen sinken. Ihre Kehle war wie ausgedörrt, ihre Zunge klebte am Gaumen und in ihren Eingeweiden brannte der Durst wie Feuer. Sie wusste, dass sie jetzt nicht wieder einschlafen durfte, denn sie würde unbedingt frisches Blut brauchen, um wieder zu Kräften zu kommen. Mit übermenschlicher Anstrengung raffte sie sich auf, warf sich einen leichten Umhang um die Schultern und nahm einen kleinen Tiegel von dem Tisch neben ihrem Bett an sich. Langsam schritt sie zur Tür und öffnete sie lautlos. Wie gewöhnlich war ihre Zofe während der Wache vor ihrem Gemach auf einem Stuhl eingeschlafen.

Leise flüsterte die Wolfsedle einen Zauber, der den Schlaf des hübschen jungen Mädchens verstärkte. Dann beugte sie sich hinab und atmete tief seinen zarten Duft ein. Sie musste sich sehr beherrschen, ihre spitzen Fangzähne nicht in den weichen Hals zu schlagen und sich endlich satt zu trinken. Stattdessen begnügte sie sich damit, nur eine Ader am Handgelenk zart anzuritzen und ein paar Blutstropfen abzulecken, die aus der kleinen Wunde über die weiße Haut quollen. Die Zofe stieß ein leises Stöhnen aus, im dem Lust ebenso wie Schmerz schwang, erwachte aber nicht aus ihrem tiefen Schlummer. Damit sie sich am nächsten Tag nur an einen seltsamen Traum erinnern würde, strich die Wolfsedle fürsorglich ein wenig zauberkräftige Heilsalbe auf ihr Handgelenk, die das Wundmal bis zum Morgen verschwinden lassen würde.

Leise zog sich Gerdtja von Tarmis, die sich nun gestärkt und erfrischt fühlte, in ihr Gemach zurück. Sie wusste, wo sie in dieser Nacht ihren Durst stillen würde. Ein Edelmann, der in einem Gasthaus nächtigte, hatte sie eingeladen, ihn jederzeit zu besuchen. Jung und kräftig wie er war, würde sein Blut sie sicherlich für längere Zeit sättigen.

Sie stellte sich vor das offene Fenster, wo sie ihre Zauberkräfte erneut fließen ließ. Ein paar Augenblicke später flatterte eine kleine Vampirfledermaus über den Nachthimmel.

WERWÖLFE

Als mit dem *Götterfall* die Feuer auf Caera herniedergingen und alles verwüsteten, flohen die Menschen des Wyndlandes in die Wälder. Dort fielen jedoch viele von ihnen den wilden Wölfen zum Opfer, so dass Angst und Verzweiflung unter den Menschen herrschten. Es fiel in diese Zeit, dass Harlan auf seiner Wanderung das Wyndland durchreiste und auch in den *Wolfswald* kam, wo er sich auf einen Hügel setzte, um zu rasten. Die Wölfe jedoch erkannten seine Göttlichkeit und scharten sich um ihn. Harlan fand Gefallen an den wilden und stolzen Kreaturen und segnete sie.

Als die Menschen den Fremden inmitten der Wölfe sitzen sahen, ergriff sie Entsetzen. Doch Harlan rief sie freundlich an und wies sie an, zu ihm zu kommen. Zaghaft traten die Menschen näher und Harlan sprach tröstende Worte zu ihnen.

So saßen Menschen und Wölfe gemeinsam zu seinen Füßen und lauschten seinen Worten. Und Harlan lehrte die Menschen, wie die Wölfe mutig und stolz zu sein und die Wyndländer nahmen das Wesen der Wölfe in sich auf. Einige unter ihnen waren sogar in der Lage, so sehr eins mit den Wölfen zu werden, dass sie ihre Gestalt annahmen.

Doch als Baarn sah, wie die Menschen des Wyndlandes neuen Mut fassten, erfüllte es ihn mit großer Wut. So berührte er einige der Wolfsmenschen mit seiner Dunkelheit und verdammte sie damit zu einem unheiligen Dasein als Werwesen (**RvC**, S. 49–52), die jedes Mal, wenn das Baarnsmal voll am Himmel steht, in einen fürchterlichen Blutrausch verfallen und zur rasenden Bestie werden.

Harlan trägt dem Schattenfürsten diese „Pervertierung“ seiner auserwählten Geschöpfe bis heute nach, weshalb der Graumann und seine Priesterschaft zu den erbittertsten Gegnern Baarns und aller Baarnsjünger zählen. Dennoch beweisen das Schicksal des Harlanpriesters ***Gynjard von Rokanok*** und die Gründungsgeschichte der sogenannten „Wölfe des Lichts“ (siehe Seite 75), dass Harlan mitnichten dazu bereit ist, jeden Werwolf als Wesen der Dunkelheit abzutun und damit den Fängen seines Widersachers zu überlassen.

WERWOLFGESCHICHTEN

DIE VERWANDLUNG

Eine ungeheure Wut erfüllte die junge blonde Frau und ein brennender Schmerz fraß sie von innen heraus auf, als die Verwandlung einsetzte. Jede Faser ihres Leibs schien in Flammen zu stehen, als dieser sich mit struppigem, grauem Fell bedeckte. Sie hatte das Gefühl, dass ihr Gesicht platzen würde, als sich ihre Kiefer nach vorne schoben und gewaltige Reißzähne durchbrachen.

Sie musste jagen, töten, Fleisch zerreißen und Knochen zermalmen. Alles in ihr schrie nach frischem, warmem Blut, in das sie ihr Gesicht tauchen und mit dem sie ihren Durst stillen konnte.

Mit einem gequälten Aufschrei, der in ein wütendes Knurren überging, riss sie sich die beengenden Reste ihres zerfetzten Kleids vom Körper und sprang mit einem riesigen Satz durch das Fenster ins Freie. Ihr Ziel war das nächste Haus in Hanur, in dem trotz der späten Nachtstunde noch Licht brannte.

EINES HIRTEN LEID

Schluchzend schlug der Jammersunder Hirte die Hände vors Gesicht und stammelte: „Die… die Hälfte meiner Tiere… alle Lämmer, sogar der alte Hammel… alle tot…“

Betroffen schwiegen die anderen Männer an der hölzernen Schank in der kleinen, stickigen Gaststube. Wortlos schob der Wirt einen randvollen Becher zu dem weinenden Mann.

Erst nachdem er den Schnaps in einem Zug hinunter gestürzt hatte, konnte er weiter erzählen:

„Hrm… nun… gestern Abend kam ein einsamer Wanderer in meine Hütte und fragte, ob er übernachten dürfte. Ich willigte ein und so lud er mich dafür auf Wildbret, Brot und Met ein. Wir unterhielten uns noch ein wenig und legten uns dann zum Schlaf. Mitten in der Nacht wurde ich durch wildes Geheul und aufgeregtes Blöken geweckt, doch als ich aus der Tür stürzte, schlug mir etwas so gewaltig auf den Hinterkopf, dass ich bewusstlos zusammenbrach.
Als ich heute früh mit einer riesigen Beule und rasenden Kopfschmerzen erwachte, fand ich nurmehr ein knappes Dutzend meiner Tiere, die sich verängstigt in der äußersten Ecke der Umzäunung zusammengedrängt hatten.
Die anderen lagen da… hingeschlachtet… mit aufgerissenen Bäuchen… in riesigen Blutlachen… Das war sicher der Wanderer, von dem jede Spur fehlte… Er muss den Wolf in sich getragen haben… Oh, Harlan! Wie soll ich nun Frau und Kinder im Winter ernähren?“

TAGEBUCH EINES ÜBERLEBENDEN

Die erste Nacht im Wyndland war beeindruckend. Als die Sonne im Westen unterging, tauchte sie die Landschaft in ein blutiges Rot, Raben umkreisten unser Lager und als der noch nicht ganz volle Mond am Firmament auftauchte, stimmten Wölfe ihr schauriges Abendgebet zu Ehren Baarns an. Ihr Heulen erfüllte den Nachthimmel. Ich bekam kaum ein Auge zu. Angst, gepaart mit der Neugier auf das Unbekannte, hielt mich wach.

Am folgenden Morgen, gerade als wir unser Marschgepäck sowie unsere Ausrüstung sortierten, stellte sich heraus, dass zwei der Männer verschwunden waren. Ob nun Angst sie hatte fliehen lassen oder ob ihnen etwas Schlimmeres widerfahren war, konnten selbst unsere zwei Späher nicht sagen, denn ihre Spuren endeten direkt am Waldesrand. Unverdrossen betraten wir am frühen Morgen mit nur noch sechzehn Mann den dunklen Wolfswald.

Boskhörn, 3.7.1195GF

Der Wolfswald

Da lag er nun vor uns – der alte Wolfswald. Viele Geschichten hatte ich schon im Vorfeld von diesem mysteriösen Forst vernommen. Das war einer der Gründe, warum ich überhaupt auf diese Queste auszog. Doch ich wollte meine Forschung objektiv und nüchtern angehen. Also wischte ich all meine Bedenken und Ängste beiseite und wir betraten den Wald.

Der Wald war ein Mischwald und die Bäume bestanden aus Nadel- und Laubbäumen. Anfangs mussten wir uns durch ein dichtes Unterholz quälen. Dieses Dickicht war wie das ganze Wyndland – dornig, zäh und von einer blassen Farbe. Der Wald strahlte eine düstere und bedrückende Stimmung auf mich aus. Fremdartige Geräusche von überall her, hier und dort bewegte sich etwas im Unterholz und ich sah manchmal Augenpaare, die uns aus dem Dickicht beobachteten.
Einer meiner Männer, ein Kräuter- und Tierkundiger, sagte, dass es hier nur so von fremdartigen Kräutern und Giften wimmelte, und er fing sogleich an, alles, was auf unserem Weg lag, einzusammeln, um es nachher auf unserem Schiff alchemistisch zu untersuchen. Doch dazu sollte der arme Schlucker nicht mehr kommen.

Zerschlissen und zerfurcht trafen wir, nach einer Stunde Fußmarsch, glücklicherweise auf einen Wildpfad, der mitten durch den Wald verlief. Auch Timur, ein bekannter Praerner Zeichner, den ich engagiert hatte, um die Pflanzen- und Tierwelt des Wyndlandes zu zeichnen, hatte unterwegs alle Hände voll zu tun. Wir kamen am ersten Tag lediglich geschätzte 12 bis 15 Meilen in nördlicher Richtung voran. Schon damals beschlich mich

das ungute Gefühl, dass wir pausenlos von jemandem oder von etwas beobachtet wurden. Irgendetwas anderes als ein Tier war da draußen.

Wir schlugen unser Lager um eine alte, morsche Linde auf, die schon vor vielen Jahren umgestürzt war. Vier Feuerstellen errichteten wir, aus Angst vor den Wölfen.
Am frühen Abend machten unsere Späher eine freudige Entdeckung: Taman und Boswik, die zwei vermissten Männer, stießen wieder zu uns. Sie erzählten uns, dass sie in der letzten Nacht seltsame Bewegungen und Geräusche am Waldrand vernommen hatten, an mehr konnten sie sich nicht erinnern, außer dass sie am nächsten Morgen im Wald aufgewacht waren. Wahrscheinlich hatten sich die beiden am Abend zuvor von der Gruppe entfernt, um einen über den Durst zu trinken und hatten sich dann betrunken im Wald verirrt. Was möglicherweise ihre Blessuren, Kratzer und Abschürfungen erklärte. Jedenfalls war ich heilfroh, dass diese zwei stattlichen Krieger wieder bei uns waren.

Doch das zu denken war ein großer Fehler, wie sich in der Nacht herausstellen sollte.

Als wir unser Lager gänzlich aufgeschlagen hatten, tauchte Helia das Land erst in güldene Farben, die mit der Zeit ins Rote übergingen, bis letztendlich der blutrote Nachthimmel vom fahlen Licht des Vollmondes abgelöst wurde und wir, wie schon in der Nacht zuvor, lautes Wolfsgeheul vernahmen.
Baarn zeigte sich heute in seiner ganzen Pracht und Fülle und einige Mannen richteten der Helia gefällige Stoßgebete zum Himmel. Doch ich war so müde, dass ich dies alles kaum mehr wahrnahm.

Wolfswald, 3. auf 4.7.1195GF

Die alte Linde

Die meisten von uns schliefen tief und fest, als Lorr seine knöchernen Finger nach uns ausstreckte.
Plötzlich rissen mich unmenschliche Schreie aus dem Schlaf. Blut spritzte mir entgegen, ich kann diesen ganzen Alptraum kaum in Worte fassen, aber zwischen dem ganzen Blut, den Todesschreien meiner Männer und den ganzen herumfliegenden Leichenteilen, wüteten zwei riesige Wölfe.

Sie stürzten sich wie im Rausch auf einen nach dem anderen meiner Männer. Stattliche Krieger wurden gepackt und förmlich in der Luft zerrissen. Kein normaler Wolf jagt so – nein, das waren keine normalen Wölfe. Die Monster waren viel größer als Wölfe, überhaupt hatten sie einen unnatürlichen Körperbau und aus ihrem nachtschwarzen Fell leuchteten zwei rot glühende Augenpaare.

‚Werwölfe?' schoss es mir durch den Kopf. ‚Die Legenden sind also doch wahr!'

Zum Glück hatten sie mich und drei meiner Männer noch nicht entdeckt. Blut und Leid, Wahnsinn und blanke Angst ließen mich immer schneller laufen. Schneller und schneller durch den Wald. Hinter mir wurde es plötzlich still und ich spürte, wie sie meine Fährte aufnahmen, wie sie immer näher und näher kamen. Meine Lungen brannten wie Feuer und meine Beine versagten langsam ihren Dienst, als plötzlich irgendetwas zischend an mir vorbeiflog, dann ein schrilles Jaulen – direkt in meinem Rücken – und dann übermannte mich die Finsternis.

Hohe Wolgar,
1. Hoftag der Erntezeit 1195GF

‚Du bist in Sicherheit, diese schrecklichen Wölfe werden dir nichts mehr anhaben. Rudelführer Javiklaf und seine Mannen haben sie alle in der nächtlichen Jagd erlegt. Ich heiße dich in seinem Namen willkommen, Fremder. Mein Name ist Jolanda, Wolfsedle der Hohen Wolgar.‘

Das Erste, was ich erblickte, war dieses wunderschöne, bezaubernde Lächeln. Fast nicht von dieser Welt. Eine junge Frau, sie mag zwischen 16 und 18 Erntezeiten durchschritten haben, begrüßte mich freundlich. Sie wies mich aber auch sehr resolut darauf hin, dass ich mich noch schonen müsse. Meine Wunden würden aufreißen, wenn ich mich zu viel bewegen würde.
Ich lag in einem wahrhaft fürstlichen Raum. Das Bett war ein Himmelbett, filigrane Figuren waren in die Pfosten eingeschnitzt. Es war mit feinsten Stoffen umspannt und meine Bettdecke mit echten Daunen gefüllt, das Tuch war aus zasarischer Seide. Untergebracht war ich wohl in einem der Turmzimmer der Burg. Ich konnte von hier aus den ganzen Wolfswald überblicken, der in westlicher Richtung vom Schloss lag. Ein wahrlich erbaulicher Anblick, wie dieser riesige Wald in morgendlichen Nebel gehüllt vor mir lag und leichter Schneefall hatte eingesetzt.

Ich kann nur unter äußersten Anstrengungen an diese Zeit zurückdenken. Immer wieder fiel ich in eine Art Dämmerzustand. Ich hatte seltsame Träume. Träume von einem riesigen Festsaal, von berauschenden Feiern und Frauen. Frauen, eine williger und hübscher als die andere. Rausch und Lust, Wein und Musik, ich kann heute nicht mehr mit Bestimmtheit sagen, was oder wer mir einen kleinen Moment, Klarheit verschafften konnte. Ich weiß nur, dass mir jemand meinem grausigen Schicksal zu entfliehen half.

Erst hier, auf diesem Schiff mit der frischen Seeluft, wird mir klar, dass ich wie ein Stück Vieh in diesem Schloss gehalten wurde. Diese grausamen Kreaturen ließen immer nur gerade so viel Blut in meinem Körper, dass ich nicht verstarb. Ich lebte in einer Scheinwelt, in der wilde Feste gefeiert wurden und eine Orgie die nächste ablöste.

Doch jetzt und hier weiß ich, dass es nicht so war. Die Kreaturen, man nennt sie Vampire, saugten mich aus. Tropfen für Tropfen – und das ließ mich in diesen ekstatischen Zustand gleiten.

Wenn dieser junge Mitgefangene nicht gewesen wäre, hätte ich wahrscheinlich mein Leben auf dieser Burg ausgehaucht.

Sylvester, 28.12.1195GF

Flucht durch den Wolfswald

Einem jungen Mann namens Malik Wassmann verdanke ich mein Leben. Er half mir zu fliehen aus dieser schrecklichen Burg. Zu fliehen vor diesem grausamen Grafen, den seine Untertanen Stanislav von Czesch nennen.

Wir flohen in der Neujahrsnacht mitten in den Wolfswald. Dicht gefolgt von den Dienern der Dunkelheit, von diesen unwirklichen Kreaturen.

Ihr mögt mich jetzt für völlig verrückt halten, doch unsere Rettung vor dieser Vampirbrut waren die Wölfe. Besser gesagt: die Werwölfe oder was auch immer das für Wesen waren. Denn als wir fast nicht mehr rennen konnten, kamen uns diese Wölfe zu Hilfe.
Ein ganzes Rudel dieser Tiere griff die Vampire an und konnte gemeinsam zwei dieser Monster zu Strecke bringen. Doch der Graf konnte als einziger entkommen, indem er sich in schwarzen Nebel verwandelte und floh.

Andere würden sagen, dass ich vom Regen in die Traufe gekommen bin, doch für mich war dies ein Segen. Diese Wölfe waren zwar Werwölfe, doch anscheinend hatten sie Kontrolle über ihre Taten und sie verfielen nicht in einen Blutrausch. Nein, es waren Menschen, die zwar den Wolf in sich trugen, doch scheinbar gelernt hatten, diesen zu kontrollieren – ja, sie kämpften sogar gegen die Vampirbrut und die anderen Werwölfe.

Sie hatten einen Kult gegründet, den Kult der „Wölfe des Lichts“.
Die Wölfe des Lichts waren eine seltsame Gruppe. Werwölfe, die es sich zur Aufgabe gemacht hatten, ihresgleichen zu jagen. Einer ihrer Anführer, ein gewisser Obwyn, hatte uns mit drei weiteren Werwölfen errettet. Sie brachten uns zu einer geheimen Waldfestung, die tief im Inneren des Wolfswaldes liegt. Eine Konstruktion aus Baumhäusern, die jeweils durch Brücken und Stege miteinander verbunden waren.

Dort wurden wir einem seltsamen kleinen Mann vorgestellt, die anderen nannten ihn Meister Jorgar, einem Gnom. Er war so etwas wie einer der Anführer der Wölfe des Lichtes. Ein merkwürdiger Bursche.

Er umkreiste uns und schnüffelte an uns wie ein Tier, das eine Fährte aufnimmt.

• MEISTER JORGAR •

‚Versorgt sie mit dem Notwendigsten und bringt sie nach Rokanok, diese Leute können hier nicht bleiben‘, sagte er nur kurz. Nachdem man unsere Wunden notdürftig versorgt hatte, bekamen wir noch etwas zu essen und trinken.

Drei der Wölfe des Lichts brachten uns innerhalb von zwei Tagen durch den gesamten Wolfswald, es ist schon interessant, wie schnell man durch diesen eigentlich gefährlichen und undurchdringlichen Wald kommt, wenn man die richtigen Führer hat. Wenn ich nur von Anfang an diese Leute kennen gelernt hätte! Am Waldrand ließen sie uns dann alleine und wir machten uns auf nach Rokanok...

• FORTSETZUNG FOLGT AB SEITE 90 •

REGIONALE KULTE

BAARNSJÜNGER

Wie im Großteil des restlichen Caera wird der Schattenfürst auch in Wyndland im Geheimen verehrt (**RvC**, S. 136). Unter seinen Anhängern finden sich ein paar einzelgängerische Schwarzmagier und einige Vampire, die sich über das Land verteilen und meist in abgelegenen Türmen oder Burgen hausen.

Daneben gibt es aber auch in *Rokanok* einen großen Zirkel unter der Führung der ***„Die Schattentochter“*** genannten Oberpriesterin. Von einer geheimen Tempelanlage unter den tiefsten Kellern der Stadt aus verbreiten die Baarnisten Angst und Schrecken in der gesamten Umgebung und treiben in ganz Grolland ihr Unwesen.

Ihrem Treiben wird schließlich erst in den Tiefen des *Wolfswaldes* Einhalt geboten, über den die „Wölfe des Lichts“ ebenso wie Griswulf, der Hohepriester des Harlan, mit seinen Wolfsrudeln Wache halten.

Aber auch in den vandrianischen *Templern der Sonne* (**AvC**, S. 138) unter der Führung von ***Ludger von Vinlarr*** haben sie ernstzunehmende Gegenspieler, falls sie sich zu weit nach Westen, in die Nähe der Ordensburg der Paladine, vorwagen.

HARLAN-KULT

Seit der Zeit des *Götterfalls*, als der Graumann selbst durch Wyndland wanderte (siehe Seite 65), Mensch und Wolf gemeinsam lehrte und einigen Wyndländern die Gabe verlieh, sich willentlich in Wölfe zu verwandeln, wird er im gesamten Land als Schutzgott und Herr der Wölfe verehrt.

In jeder Stadt, im Landesinneren selbst im kleinsten Dorf, finden sich Schreine, in denen ihm gehuldigt wird und Opfergaben in Form von Jagdtrophäen dargebracht werden. Es gibt keine großen Tempel, stattdessen findet die Verehrung oft auch an heiligen Plätzen, wie unter uralten Bäumen, auf einsamen Waldlichtungen und Hügelkuppen statt.

Seine Priesterschaft besteht ausnahmslos aus Wyndländern, die über die Gabe der Wolfsgestalt verfügen. Als geschickte Fährtenleser und Jäger leben die meisten von ihnen in hölzernen Jagdhütten am Rande des Wolfswaldes. Einige jedoch – wie ***Hohepriester Griswulf***, der Wolfsmann – verbringen gar einen großen Teil ihres Lebens als Wolf in einem ausgewählten Rudel.

Die erklärten Feinde des Kults sind in erster Linie Werwölfe, aber auch auf Vampire und Baarnsjünger wird Jagd gemacht.

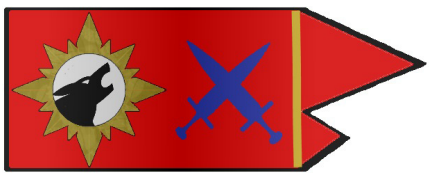
HEFRACH-KULT

Der Zornige wird vor allem in den Küstengebieten des Wyndlandes verehrt. Als Herr der See, der Winde und Stürme kommt seinem Kult insbesondere bei den Seefahrern, die in ihren Drachenbooten auf Kaperfahrt gehen, große Bedeutung zu.

Ihm zu Ehren wurden in allen größeren Orten an der Küste hohe Tempeltürme errichtet, die hoch oben über große Plattformen, Erker oder Balkone verfügen, die für die heiligsten Kulthandlungen genutzt werden. An diesen Stellen fühlen sich die Priester und Priesterinnen ihrer Gottheit am nächsten, wenn Sturm und Wind durch ihr Haar fahren und ihre weiten Roben flattern lassen.

Seit vielen Jahren steht ***Runtje, die Sturmtochter***, als Oberpriesterin des Hochtempels zu *Bosk* dem Kult vor. Die begabte Elementaristin ist trotz ihrer Blindheit stets im Bilde, was sich auf dem *Sternenmeer* tut und steht ***König Wolframm*** als Ratgeberin zur Seite, wann immer es um die Belange der Seefahrt geht.

TEMPLER DER SONNE



Siehe die Beschreibung auf Seite 41/42!

WÖLFE DES LICHTS

In der Zeit, als ***Thard der Hüter***, als König über ganz Wyndland herrschte, plagten viele Werwölfe das Land. Neben dem Herrscher selbst war der Harlanpriester ***Gynjard von Rokanok*** einer der entschlossensten Streiter gegen die Bedrohung durch die Bestien. Doch eines Tages wurde er im Kampf gegen einen Werwolf selbst infiziert. Voller Entsetzen floh Gynjard in den Wolfswald. Zunächst dachte er daran, sich selbst das Leben zu nehmen, doch dann begann er zu Harlan zu beten. Drei Tage und drei Nächte fastete Gynjard und betete zu seinem Schutzgott. In der dritten Nacht stand der Vollmond hoch am Himmel und Gynjard verwandelte sich in einen Werwolf. Doch er trotzte dem Blutrausch und behielt die Kontrolle über sich. Auch die nächsten Male gelang es ihm, in seiner Wergestalt nicht der mörderischen Natur der Bestie zu verfallen. So entschloss er sich, weiter gegen die Werwölfe zu kämpfen, die sich dem Blutrausch hingaben oder ein Dasein als Diener der Dunkelheit führten. Gynjard sammelte weitere Gleichgesinnte um sich und sie nannten diese Gemeinschaft die „Wölfe des Lichts“.

Alle Wölfe des Lichts sind Diener des Lichts und tragen entweder den Werwolf in sich, den sie mit aller Macht versuchen unter Kontrolle zu halten, oder besitzen die Fähigkeit zur Wolfsgestalt. Die Wölfe des Lichts leben in einer verborgenen Waldfestung im *Grolland*. Selbstbeherrschung und Gelassenheit sind ihre Ideale, denn sie wissen, dass Wut und Zorn zur Dunkelheit führen.

GESCHICHTE EINES VERRÄTERS

Obwyn stieg die schmale Holzstiege zur oberen Ebene empor. Die Waldfestung der Wölfe des Lichts lag mitten im Wolfswald und war so zwischen den Bäumen errichtet worden, dass die hoch aufragenden Baumstämme sich mit ihrer hölzernen Konstruktion verbanden. In den Baumwipfeln befanden sich Plattformen und Baumhäuser, die mit Stegen und Brücken untereinander verbunden waren. Obwyn erreichte das Baumhaus, in dem Arkinsøn untergebracht war. Nach den gestrigen Ereignissen musste er sich nun Gewissheit verschaffen.

Arkinsøn, Kuljard und Obwyn hatten gestern eine Gruppe baarnistischer Vampire aufgespürt. Als der Kampf entbrannte, brach bei allen dreien der Werwolf hervor. Arkinsøn geriet jedoch dabei in einen fürchterlichen Blutrausch. Einem der Vampire biss er in seiner Raserei sogar den Kopf ab. Als alle Vampire besiegt waren, hatten Obwyn und Kuljard Mühe, Arkinsøn wieder unter Kontrolle zu bringen, und wären sie nicht zu zweit und in ihrer Wergestalt gewesen, hätte es sie sicher das Leben gekostet.

Obwyn kannte die Fähigkeiten aller Mitglieder der Wölfe des Lichts. So war ihm aufgefallen, dass Arkinsøn als Werwolf neue Kräfte eingesetzt hatte. Sie alle kannten das Risiko, welches mit dem Erwerb neuer Kräfte verbunden war. Es bestand immer die Gefahr, dass man durch die neu erworbene wölfische Kraft in die Dunkelheit gezogen wurde.

Arkinsøn hatte sich immer schon schwer mit seinem Schicksal abgefunden. Seit der Bauer aus Jammersund vom Fluch der Werwölfe getroffen wurde, war er von dem Gedanken an Rache getrieben. Nicht einmal Jorgar hatte ihm zu mehr innerer Gelassenheit verhelfen können.

Obwyn schob den Vorhang zur Seite und trat in den Raum. „Was willst du von mir?“ empfing ihn Arkinsøn. „Ich wollte mit dir über das reden, was gestern geschehen ist.“ „Dazu gibt es nichts zu reden“, fuhr Arkinsøn ihn an. „Wir sind alle Tiere und nicht viel besser als die Vampire, die wir gestern abgeschlachtet haben.“ Obwyn blickte ihn erstaunt an: „Das ist doch nicht dein Ernst.“ – „Natürlich ist das mein Ernst. Wir sind Werwölfe! Es hat doch keinen Sinn so zu tun, als ob wir keine Bestien wären.“ – „Aber mit Harlans Hilfe können wir unsere tierische Seite kontrollieren und unsere Fähigkeiten für das Licht einsetzen“, entgegnete Obwyn ruhig. „Du machst mich krank, krank mit deinem frommen Gerede!“ schrie Arkinsøn ihn plötzlich an. „Du redest im Zorn, du solltest ...“, weiter kam Obwyn nicht. Arkinsøns Körper verformte sich in grotesker Weise, ein Werwolf mit weit geöffneten

Rachen sprang Obwyn an und biss ihm in die Schulter. Doch als das Blut aus Obwyns Wunde schoss, durchlief auch ihn ein Zittern und die Verwandlung setzte ein. Fauchend und brüllend fielen die beiden Werwölfe übereinander her.

***

Die tiefen Kratzer auf seiner linken Gesichtshälfte brannten noch immer höllisch. Arkinsøn wusste, dass hässliche Naben zurückbleiben würden, die sein Gesicht für immer entstellen würden. Doch er wusste auch, dass er Glück gehabt hatte. Hätte Obwyn nicht kurz gezögert, als er ihn schwer verletzt in eine Ecke gedrängt hatte, wäre er jetzt sicher nicht mehr am Leben. So hatte er jedoch diesen Augenblick der Unaufmerksamkeit dazu genutzt, aus dem Fenster zu springen und aus der Waldfestung zu entkommen.

Seither war er unentwegt Richtung Norden gelaufen. Den Großteil der Strecke hatte er dabei in seiner Werwolfsgestalt zurückgelegt, bis seine Wut verraucht war und er wieder seine menschliche Gestalt angenommen hatte. Nun hatte er sein Ziel erreicht – Dimmenbern.

Arkinsøn folgte dem Mann in der schwarzen Kutte und dem Mondanhänger um den Hals die Treppen hinab in die Tiefen unter der Ruine. Plötzlich erscholl ein entfernter, weiblicher Entsetzensschrei. Der Baarnist grinste Arkinsøn an: „Mein Herr ist noch mit etwas Wichtigem beschäftigt. Ihr müsst Euch noch ein wenig gedulden."

Sie durchquerten ein Labyrinth aus Gängen, bis sie eine kleine Kammer erreichten. Der Priester wies Arkinsøn an, darin zu warten. Ungeduldig ging Arkinsøn in dem Raum auf und ab. Als sich endlich die Tür öffnete, erstarrte er. Er hatte zwar schon viel von dem untoten Werwolf gehört, den man Harlans Fluch nannte, aber dieses furchteinflößende Geschöpf, das auf einmal vor ihm stand, ließ ihn bis ins Mark erschauern. Mikael trat auf Arkinsøn zu und blickte ihn aus starren Augen an.

Ein Faden noch frischen Blutes rann seinen Mundwinkel herab. Die Stimme Mikaels klang wie aus einem tiefen Grab, als er zu sprechen begann: „Du gehörst also zu den räudigen Harlansanbetern."

Arkinsøn nahm all seinen Mut zusammen und zwang sich, zu antworten: „Nicht mehr, ich habe mich von ihnen losgesagt."

„Gut." Mikael kam mit seinem Gesicht so nah an Arkinsøn heran, dass er von dessen fauligem Atem fast ohnmächtig wurde. „So leiste mir nun den Treueeid und dann werden wir uns ausführlich über die Waldfestung unterhalten."

FLORA & FAUNA

FLORA

Sämtliche Gewächse im folgenden Abschnitt können als Ergänzung der offiziellen Kräuterliste für Caera (**RvC**, S. 36–40) verwendet werden.

ALTER AAL

Verleiht +2 HÄ für W20 Stunden, allerdings ist man für diese Zeit mit der Volkseigenschaft „Ungepflegt“ (**DS4**, S. 155) geschlagen und erleidet aufgrund des üblen Geruchs einen Malus von -2 auf alle Proben sozialer Interaktion.

ANOKE

Die Anoke ist nur für ein gut geschultes Auge zu entdecken (Bemerken -6). An der Oberfläche ist lediglich eine winzige Knospe zu sehen – sie sind die Sinnesorgane dieser fleischfressenden Pflanze. Die Anoke reagiert auf kleinste Erschütterungen im Erdreich. Dann schnellt ein Tentakel aus dem Boden, packt das Opfer und zerrt es in das 5 bis 10 Zentimeter durchmessende Loch mit solch einer Gewalt, dass von dem Unglücklichen außer Brei nicht mehr viel übrig bleibt. Dieser „Saft“ läuft den Wurzelgang hinunter bis zur eigentlichen Anoke, die eine riesige Knolle ist. Anoken können bis zu 1000 Jahre alt werden und ihr Wurzelwerk kann sich über mehrere hundert Meter erstrecken.

GRÜNE FEE

Dieses den Geist vernebelnde Rauschkraut soll schon so manchen Wyndländer zu Heldentaten „beflügelt“ haben: Verleiht -2 VE und GE, +2 HÄ und ST für HÄ in Stunden.

GRÜNE HEIDE

Wird vor allem von Zauberwirkern des Wyndlandes hoch geschätzt, da es den Intellekt zwar nur kurz, aber ohne lästige „Nebenwirkungen“ schärft: Verleiht +1 VE für 1 Stunde.

HARLANSKRAUT

Das unscheinbare Kraut gedeiht insbesondere an schattigen Stellen feuchter Waldböden und blüht von Bluehn bis Laubfall. Der Verzehr einer der kleinen, silbrig glänzenden Blüten, die sich nur nachts öffnen, verleiht bei einem Werwolfbiss +2 auf Krankheit trotzen und +4, um einer Verwandlung zu trotzen (**RvC**, S. 49). Leider ist das Kraut nur schwer zu finden (Kräuter suchen -4).

IRION

Der hautfarbene Blütenstaub der Irionblume wird von Vampiren benutzt, um einen natürlicheren Teint zu erhalten. Ein damit geschminkter Vampir kann für W20/2 Stunden leichter als Mensch durchgehen (Interaktionsproben +2).

JASILION-SCHWAMM

Dieser Pilz wächst nur im Monat Scheynen und ausnahmslos in den Ödlanden (Kräuter suchen -6). Sein Mycel leuchtet hell in allen Farben des Regenbogens. Der Schwamm kann wie eine Fackel verwendet werden, wenn man ihn um einen Stock oder einen vergleichbaren Gegenstand bindet. Jasilion leuchtet, einmal geerntet, W20 Stunden lang.
Jedes Jahr am 2. Wochend im Scheynen findet eine alte Wyndlandtradition statt, bei der die Langboote mit dem Schwamm ausgeschmückt werden und in allen Farben leuchtend die Küste entlangfahren. Die Bewohner der Küstengegenden versammeln sich am Strand, um diesem Schauspiel beizuwohnen. Es heißt, dass Ehen, die an diesem Tag geschlossen werden, besonders glücklich und kinderreich verlaufen.

MAFAR

Der betörende Wohlgeruch dieser Blume entspricht dem positiven Effekt des Zaubers *Duftnote* (**DS4**, S. 53). Der Blütenstaub wird gegessen oder geraucht, um für W20 Minuten in den Genuss des Effekts zu gelangen.

MAYWALD

Dieses vor allem unter Pflanzenkundlern bekannte Gewächs ist die geheime Grundzutat für sämtliche Liebestränke wyndländischer Kräuterhexen: Verleiht +1 AU für 24 Stunden.

MELIND

Dieses geistesbeeinflussende Kraut ist leicht mit der Grünen Fee zu verwechseln, entfaltet im Zuge des Zerkauens jedoch nur einen negativen Effekt: -2 auf GEI für 2 Stunden.

MURONEN BRAU

Wächst meist am Waldrand, die Beeren heilen je 1LP. Bei einer Probe auf Kräuter suchen wird mit 4W20 die Anzahl der gefundenen Beeren ausgewürfelt.

NELBUR

Dem Tabak ähnelndes Kraut, das gerne und viel von Seeleuten gekaut wird. Man sagt ihm nach, dass man bei täglicher Einnahme gegen Krankheiten gefeit sei (Krankheit trotzen +4).

SALZKRUSTE

Der beste Freund all jener, die längere Zeit auf See verweilen: Konserviert Nahrungsmittel und Kräuter für bis zu W20/2 Jahre.

WOLFSBANN

Hält – außer Wölfen – viele Tierarten davon ab, Humanoide anzugreifen. Auf die Haut aufgetragen besteht eine Chance von PW: 20-GH, dass Tiere darauf reagieren, als wären sie Ziel des Zaubers *Tiere besänftigen* (**DS4**, S. 70).

KRÄUTERSUCHE IM WYNDLAND

2W20	Entdecktes Kraut	Anzahl	🏠	Preis
2–4	Aensenflieh*	1	D	250GM
5	Alter Aal	1	D	20GM
6	Anoke**	1	—	—
7	Dämmermohn*	1	D	500GM
8	Grüne Fee	W20/4	D	20GM
9–10	Grüne Heide	W20/2	D	75SM
11	Harlanskraut	1	K	250GM
12	Irion	W20/2	K	1GM
13	Jasilion-Schwamm	W20/2	K	1SM
14–16	Lorrkraut*	1	?	1000GM
17	Lynzblatt*	W20/2	D	25SM
18	Mafar	1	K	10GM
19–21	Manablatt*	W20/2	D	75SM
22–23	Maywald	W20/2	D	75GM
24	Melino	1	?	150GM
25–26	Muronen Brau	4W20	D	1KM
27	Nelbur	W20	D	4KM
28–30	Revyd*	1	?	800GM
31	Salzkruste	W20/4	D	1GM
32	Sattmach*	W20	D	1GM
33	Starrnerv*	1	D	80GM
34	Stinkbeere*	W20	D	1KM
35–36	Stynwurz*	1	D	500GM
37	Uwyd*	1	D	20GM
38	Wolfsbann	1	D	20GM
39–40	Wolfskraut	W20	D	25SM

*: Wirkung siehe **RvC**, S. 36.
**: Pflanzenwesen -> Werte siehe Seite 124.

WOLFSKRAUT

Verbessert die Sicht und den Geruchssinn – quasi ein Grundnahrungsmittel wyndländischer Jäger: +2 auf Bemerken und Spuren lesen für 12 Stunden.

FAUNA

Die Tierwelt des Wyndlandes kennt einige Spezies, die sich ausschließlich in diesen Breitengraden finden lassen.

BOERDERIK

Der auch als „Waldteufel“ bezeichnete Boerderik ist für allerlei Schandtaten berüchtigt, weil er den Menschen als leicht zu erlegendes „Wild“ zu betrachten scheint. Das durchschnittlich 1,80m lange, 90cm hohe und 200kg schwere Tier ist ein geschickter und bärenstarker Jäger, der seine Opfer bevorzugt von Bäumen aus angreift und mit Nackenbissen tötet. Der Körperbau des Boerderik erinnert an eine Raubkatze, doch sein Kopf ähnelt eher dem einer Hyäne.

HERINGSDIEBE*

Heringsdiebe sind sehr große Seemöwen, die tief im wyndländischen Volksglauben verankert sind. Sie gelten als Glücksbringer und tauchen seit Jahrhunderten in lokalen Sagen und Märchen als Symbol der Zuversicht auf.
Sieht man von hoher See aus die ersten Heringsdiebe, bedeutet dies, dass das Festland nicht mehr weit ist. Dann wird meist das Heringslied von den Seemännern angestimmt und ein paar extra verwahrte Heringe werden ins Meer geworfen, um die Heringsdiebe für diese frohe Kunde zu entlohnen.
Ganz besonders von Hefrach verwöhnt ist man, wenn man die Exkremente von einem Heringsdieb auf den Kopf bekommt. Dieser wird dann so lange es eben geht nicht mehr gewaschen. Meist sieht man an Glücksspieltischen Seemänner, die noch immer den Kot der Vögel auf dem Kopf haben und glauben, dass ihnen ganz besonders viel Glück im Spiel beschieden ist! Und tatsächlich erhält man währenddessen +2 auf alle Proben, die Glück erfordern…

*: Heringsdiebe werden regeltechnisch wie ein ***Schwarm*** (**DS4**, S. 122) mit der speziellen Fähigkeit *Fliegen* gehandhabt -> EP: 78.

MERENDE

Die Merende ist ein winziger Eisfuchs, der fast überall im Wyndland anzutreffen ist. Das Tier ist lediglich halb so groß wie ein normaler Fuchs und hat schneeweißes, wuscheliges Fell. Die Tiere leben in großen Rotten und ernähren sich vorwiegend von kleinsten Tieren und Insekten wie der Wyndlandschnecke oder dem Ølhüpfer, einem kleinen Schneehasen.

ÖDBØR

Das größte und gefürchtetste Landraubtier der Nordlande Caeras wird auch als „König der Kaltöden“ und – speziell von den Wyndländern – als „Tuljod“ (celbisch: letzter Anblick) bezeichnet.
Einige Experten der Tierkunde mutmaßen, dass der Ödbør ein entfernter Verwandter des caeraweit bekannteren und nicht minder gefährlichen Bundrakbären (**RvC**, S. 44) sein könnte, der hauptsächlich in den kühlen Wäldern des *Hynrur* anzutreffen ist.
Zwar ist der Ödbør nicht gehörnt, doch er teilt die Kampfkraft und Größe seines mutmaßlichen „Vetters“ und begegnet Eindringlingen in sein Territorium mit ebenso wilder Angriffslust.

ÖDMUL

In den *Kaltöden* gibt es über 20 verschiedene Kräuter; doch diese zu sammeln, ist meist ein sehr gefährliches Unterfangen, da sie ausschließlich dort wachsen, wo der Ödmul sein Revier hat.
Der Ödmul ist ein riesiges, maulwurfartiges Wesen, das tief im Erdreich ganze Netzwerke aus Räumen und Gängen über Kilometer hinweg anlegt. Der Ödmul ist ein Jäger, der sich von Kleintieren wie dem Jugg, einer Schneemaus, über Schneehasen bis hin zu ausgewachsenen Wyndländern ernährt.
Das Tier legt ein äußerst aggressives Revierverhalten an den Tag und greift eigentlich alles an, was sein Gebiet durchqueren möchte.
Die Kadaver der getöteten Opfer vergräbt es dann überall in seinem Revier. Meist erinnert es sich nicht mehr daran, wo es seinen „Vorrat“ versteckt hatte, und stößt nur durch Zufall wieder auf das Versteckte.
Das ist auch der Grund dafür, dass in den Kaltöden so viele Heilkräuter wachsen: Die zahlreichen Kadaver bieten einen optimalen Nährboden für sie. Doch wer sie aufsammeln möchte, muss sich in der Regel mit dem Ödmul anlegen.

ØLRABE

Ølraben sind meist auf alten Burgen oder Gemäuern anzutreffen. Diese Vögel sind pechschwarz und haben die Größe von Kolkraben. Sie sind außerordentlich intelligent und geschickt. Der Ølrabe kann optional als Vertrauter ausgewählt werden (**DS4**, S. 36). Es besteht eine Chance von PW: 6, dass man einen solchen Vertrauten auswählen kann.
Ølraben sind meist die Vertrauten von Vampiren und spionieren für diese die Gegend aus. Allein der Gefährte des Vertrauten kann sich mit dem Tier rudimentär verständigen, ihm einfache

Aufträge geben und sich mit dem Tier austauschen. Diese Verbindung hält ein Leben lang. Doch ist der Besitz eines Raben im sehr abergläubischen Wyndland nicht sehr angesehen.

Aberglaube: Von vielen Wyndländern wird der Vogel mit Lorr in Verbindung gebracht. Es heißt, dass Ølraben ausspionieren, wer alt und gebrechlich oder krank ist, um dies dann ihrem Meister, dem Herrn der Toten, zu berichten, auf dass er diese arme Seele zu sich hole.
Wenn man im Wyndland plötzlich Leute hinter Ölfässer springen sieht oder die sich so schnell als möglich verstecken, dann ist meist ein Ølrabe in der Gegend. Auch sieht man mancherorts alte und gebrechliche Menschen wie durch ein Wunder auf einmal äußerst agil herumspringend oder tanzend, damit der Rabe keinen Verdacht schöpft. Ein Sprichwort sagt: „So lache und singe stets, auf dass er's dir nicht ansieht", und nach dieser Regel lebt man bereits von frühester Kindheit an.

SALZAMEISE

Die an der *Salzküste* beheimatete Salzameise ist ein hundsgroßes, kristallines Insekt. Wie herkömmliche Ameisen ist die Spezies in arbeitsteiligen „Staaten" organisiert, bestehend aus den Kasten flügelloser Arbeiter, geflügelter Krieger und der Königin.
Letztere ist ein immens großes Exemplar, dessen Haut nur mit Salzkristallen überzogen ist, woraus sich die deutlich kleineren Arbeits- sowie Kriegsdronen formen. Ein zauberkundiger Gnomenforscher notierte einst bewundernd in sein Reisetagebuch, dass die Salzameisenkönigin „eine Art lebendige Golembaumaschine" darstellen würde.

SAUCHS

Der Sauchs ist ein kleines, tagaktives Raubtier, das von seinem Körperbau her entfernt an eine zweibeinig laufende Echse mit struppigem Fell erinnert. In seinem Maul sitzen messerscharfe Zähne. Sauchse bewohnen die ausgedehnten Ebenen der *Kaltöden*. Sie leben in kleinen Rudelverbänden von etwa einem Dutzend Tieren und haben ihre Schlafplätze in Erd- oder Steinhöhlen. Ihre bevorzugte Beute sind Vögel und der deren Gelege sowie kleine Tiere wie Hasen oder Kröten. Sie sind jedoch nicht wählerisch und nehmen auch mit dem Aas größerer Tiere vorlieb. Dadurch werden ihre an sich nicht allzu gefährlichen Bisse zu einer tödlichen Gefahr, da sich die Wunden fast immer entzünden und eitern (Krankheit trotzen -8).
Der ersten Sauchse entstanden bereits vor etlichen Jahren durch die chimärologischen Experimente des Schwarzmagiers ***Xagyg Yrag*** (siehe Seite 45–47), dem durch ein Missgeschick vor einigen Jahren alle bis dahin entstandenen Sauchse in die Ödlande entkamen.

SCHWARZER TOD

Dieser ungefähr 6–8 Meter lange Raubfisch hält sich vorwiegend in den Gewässern der *Salzküste* auf.
Zu seiner Beute gehören neben Robben und Fischen auch gerne einmal Seemänner, die dreist genug waren, mit einen Beiboot anzulanden.
Man sagt, dass diese Fische einen König haben, der „Jë-Klâr“ genannt wird. Jë-Klâr soll über 20 Meter lang und für das spurlose Verschwinden ganzer Drachenboote verantwortlich sein. Das mag zwar nach einer wilden Geschichte und Seemannsgarn klingen, entspricht aber voll und ganz der Wahrheit!

WEISSER REISSER

Nur alle 10 Jahre und nur zu Vollmond schlüpft aus einen Ølraben-Ei ein ganz besonderes Wesen – von seinen Eltern in das Nest des Ølraben geschmuggelt, beginnt das kleine, weiße Wesen auch zugleich, seine „Rabeneltern“ gierig zu verschlingen.
Ausgewachsen erreicht der Weiße Reißer eine Schulterhöhe von 60 Zentimetern und wiegt etwa 20 Kilogramm. Getrieben wird er von einem unheiligen Verlangen nach Blut. An normalen Tagen ist der Weiße Reißer ein ganz gewöhnliches weißes Karnickel, doch bei Vollmond geschieht eine unheimliche Verwandlung.
Dann wächst das Tier auf seine ein Vielfaches seiner ursprünglichen Größe an und stellt sich auf seine Hinterläufe. Aus seinen possierlichen Pfoten werden furchterregende Klauen und sein Gebiss verwandelt sich in ein grausames Mordinstrument. Die Augen das Weißen Reißers, den stets eine Aura der Angst umgibt, färben sich blutrot.
Der Reißer tötet seine Beute meistens durch einen gewaltigen Sprung an den Kopf des Unglücklichen. Dann beißt er ihm augenblicklich den Kopf von den Schultern. Von seiner Beute bleibt meist nicht mehr viel übrig außer ein paar Knochen und Gedärmen in einer riesigen Blutlache.

Einige sagen, dass der Weiße Reißer aus einem frevelhaften Experiment entsprang – aber das ist wie die meisten Geschichten im Wyndland nichts als Gewäsch der abergläubischen Bauern. Oder steckt vielleicht doch ein Körnchen Wahrheit darin?

WEISSER SCHLEICHER

Der Weiße Schleicher ist ein 2–3 Meter langes, aber nur 60 cm hohes Tier. Das Tier ist eine Mischung aus einem Bären und einem Wiesel. Mit seinem länglichen, schlangenartigen Körper bewegt sich dieses Raubtier äußerst schnell und geschickt.
Schon sein dichtes weißes Fell gibt dem Tier eine gute Tarnung, doch das Tier beherrscht den Zauber *Unsichtbarkeit*, was es zu einem noch tödlicheren Jäger macht. In der Regel schleicht es bis auf 20 bis 30 Meter an sein Ziel heran und benutzt dann seine spezielle Fähigkeit, um unbemerkt die letzten Meter an das Ziel heranzukommen und es durch einen gezielten Nackenbiss zu töten.

Seine überaus kräftigen Kiefer und seine scharfen Zähne machen ihn auch zu einer Gefahr für Humanoide, die der Schleicher allerdings – wenn überhaupt – nur einzeln und aus großem Hunger heraus angreift.

SEEFAHRT

Das Wyndland zählt neben *Fjordorstet*, *Hellweit* sowie den Inselstaaten *Hilos* und *Mardos* zum „Fünfgestirn“ der seefahrenden Nationen Caeras.
Neben den berüchtigten Drachenbooten, die alljährlich in See stechen, um vor allem die freiländischen Siedlungen der *Mondküste* mit Überfällen zu plagen, kennt man die Wyndländer caeraweit auch als friedliche Salzhändler zur See, deren Handelsreisen sie über das *Randuir*-Delta und *Cellbrick* bis an die fernen Gestade von *Ancyrion* führen.

BOOTE

Der Bootsbau der Wyndländer kennt zwei klassische Typen des Langschiffs: das celbische Kriegsschiff – auch „Drachenboot“ genannt – und das Handelsschiff, im Wyndland oft als „Salzkogge“ bezeichnet. Die Bauart beider Schiffe unterscheidet sich nur wenig.

Die traditionellsten Zentren des Bootsbaus liegen in den Grauländern *Salzende* und *Sturmspitz*, wobei insbesondere die Werften in und um *Hanur* seit Jahrhunderten als Hochburgen dieses Handwerks gelten.

Die celbischen Langschiffe zählen zu den schnellsten Schiffen in ganz Caera. Ihre Manövrierfähigkeit und Schnelligkeit wird nicht einmal von den Dschunken aus *Kait* oder den Piratenschiffen aus den Städten an den *Weißen Ständen* erreicht. Der Komfort an Bord lässt allerdings zu wünschen übrig.

EIN TYPISCHES DRACHENBOOT

Diese schmalen, länglichen Schiffe dienen hauptsächlich militärischen Zwecken und werden von Seefahrenden aller Länder gefürchtet. Zu erkennen sind sie an den gestreiften Segeln und dem Wolfskopf, der traditionell am Schiffsbug prangt.
Drachenboote werden sowohl gesegelt als auch gerudert. Mit ihrem sehr geringen Tiefgang (maximal 1,20m) sind sie extrem schnell und können so gut wie jedes Handelsschiff auf See einholen. Die Bauform wyndländischer Kriegsschiffe ist achsensymmetrisch, was es ermöglicht, diese Schiffe vorwärts wie auch rückwärts zu segeln. Das ist vor allem in den engen Fjorden des Nordens und auf Flüssen von großem Vorteil. So haben sich die Langschiffe der Wyndländer nicht nur auf der stürmischen, wilden See bewährt – sie sind auch in flachen Gewässern gut zu fahren, wodurch die Wyndländer entlang größerer Flüsse tief ins Landesinnere vordringen können, wenn es sein muss.

Der Mast eines celbischen Langschiffes ist ein besonderer Ort. Dort teilt der Schiffsführer der Mannschaft seine Beschlüsse mit. Die Plätze an Bord sind streng hierarchisch aufgeteilt: je näher am Mast, desto bedeutender und wichtiger die Rolle an Bord.

Ein weiteres Status- und Erkennungssymbol sind die bemalten Holzschilde, die an der Reling befestigt werden und die Clan- oder Familienwappen der einzelnen Besatzungsmitglieder zeigen.

So kann ein SC beispielsweise durch einen erfolgreichen Wurf auf **WG: Wappenkunde** eine Menge über ein Drachenboot der Wyndländer und dessen Besatzung erfahren.

Bei längeren Fahrten werden die Langschiffe bei Einbruch der Dämmerung an einer passenden Stelle an Land gebracht. Dort wird der Mast umgelegt und das Segel zu einem Zelt umfunktioniert. Dabei wird das Segeltuch so an der Reling des Drachenboots befestigt, dass das Langschiff selbst zu einer Zeltwand wird.

DRACHENBOOT-2-GO: DIE „SALZZUNGE“

Dieses stolze Langschiff hat auf jeder Seite zwölf Ruderreihen und ist 18 Meter lang, gehört also zu den kleineren seiner Art. Im Notfall genügt sogar ein einziger Mann, um die „Salzzunge“ mithilfe des Segels zu steuern. Sind alle Ruder besetzt, sind Geschwindigkeiten von bis zu 15 Knoten möglich.

Bis vor kurzem kommandierte der Kapitän ***Häghar Kalthand*** (wie *Söldner*: **RvC**, S. 46), ein bereits ergrauter Fjordorzwerg, eine 25-köpfige Mannschaft, die aus Wyndländern verschiedener Regionen bunt zusammengewürfelt war.
Nach einer erschütternden Begegnung mit dem „fauligen Atem Baarns“ (siehe Seite 89) in den Gewässern zwischen

Jödland und *Stormer Enge*, hat Häghar jedoch den Großteil seiner Besatzung verloren: Man konnte dem todbringenden, verfluchten Dunst nur mit knapper Not nach *Rokanok* entkommen, wo die abergläubischen Seemänner bei der erstbesten Gelegenheit „wie feige Hunde“ – so Häghar – das Weite suchten. Dadurch sind dem Kapitän nur sein geliebtes Schiff und zwei Getreue geblieben, die wie er selbst keine gebürtigen Wyndländer sind:

Der ***Schiffsjunge Milian*** (wie *Straßenwaise*: **RvC**, S. 48) ist Häghar treu ergeben, seit dieser ihn voriges Jahr im Hafen von *Campiliona* aufgabelte und ihm auf der „Salzzunge“ eine neue Heimat gab. Dann wäre da noch der drahtige Nafuro ***Zabal*** (wie *Pirat*: **RvC**, S. 46) aus *Kalvas*, der aus unbekannten Gründen nicht in sein Heimatland zurückkehren kann oder will.

Häghar ist von der Fahnenflucht seiner Mannschaft mehr als nur ein bisschen enttäuscht, auch wenn er niemals offen zugeben würde, dass er all dies als persönliche Niederlage empfindet. Das mag auch der Grund dafür sein, dass dieser starrköpfige Daygar mehr denn je dazu entschlossen ist, sich dem vermaledeiten Fluch des „fauligen Atems“ zu stellen. Doch dazu muss er natürlich zuerst tollkühne Matrosen finden, die sich mit ihm auf solch eine Fahrt ins Ungewisse wagen würden…

*Mehr dazu findest Du im **Abenteuer 2: „Der faulige Atem Baarns“** ab Seite 106.*

EINE TYPISCHE SALZKOGGE

Handelsschiffe dienen in erster Linie dem Lastentransport und haben anders als die Kriegsschiffe meist zwei Decks. Im Unterdeck werden die Handelsgüter gelagert. Bei größeren Handelsschiffen gibt es dort manchmal auch ein paar Kabinen für die Besatzung, doch traditionellerweise wird an Deck gelebt, gearbeitet und gestorben, so ein altes wyndländisches Sprichwort.

Salzkoggen haben einen Tiefgang von 1,50 bis zu 2 Metern, während die Drachenboote höchstens 1,20 Meter unter der Wasseroberfläche durch die raue See des Nordens pflügen.

GESCHICHTEN DER SEEFAHRT

Mit ruhiger Hand steuerte Häghar Kalthand die „Salzzunge“, sein prächtiges Langschiff, durch die Gewässer zwischen Jödland und der Stormer Enge. Die See war ungewöhnlich still an diesem Tag und spiegelte die letzten Strahlen einer schwachen Herbstsonne.

„Eine trügerische Ruhe liegt in der Luft“, murmelte der stämmige Fjodorzwerg in seinen langen, grau-weißen Bart, während er tief die Seeluft einatmete, die nach Salzwasser, Fisch und Tang roch. Nichts war zu hören außer dem gleichmäßigen Geräusch, mit dem die Ruderblätter ins Wasser getaucht wurden. Selbst die Möwen, die sonst stets das Schiff umkreisten und deren Gekreisch die Luft erfüllte, waren verschwunden.

Als am späten Nachmittag plötzlich eine dichte Nebelbank auf dem Horizont aufzog, knurrte der Zwerg zufrieden und drückte sich den Hörnerhelm tiefer in die Stirn. „Männer, macht euch bereit! Es sieht so aus, als würde der Tanz bald losgehen! Ich sehe Baarns fauligen Atem aufziehen!“ brüllte er über das Deck, während er das Steuerrad einem alten, erfahrenen Seemann übergab und zu Schild und Axt griff.

Seine Männer hatten kaum genügend Zeit, um sich zu rüsten und zu bewaffnen, bevor die „Salzzunge“ auch schon vom Nebel verschluckt wurde.

Die dichten Schwaden raubten ihnen jede Sicht, selbst der Ausguck im Mastkorb konnte kaum mehr das Deck unter sich erkennen. Unruhe machte sich unter den Männern bereit, die ihre Waffen fester umklammerten, während Häghar selbst scheinbar ungerührt breitbeinig auf dem Steuerdeck stand – bereit, einem jeden Feind mit seiner Axt den Schädel zu spalten.

Unvermittelt waren aus einiger Entfernung gedämpfte Laute zu vernehmen, die sich nach Wehklagen und einem eintönigen Gesang anhörten, der von qualvollen Schmerzensschreien unterbrochen wurde. Eine Wolke aus einem eigentümlich fauligen Gestank nach Verwesung und Moder schob sich über das Schiff und verschlug den Männern den Atem.

Im nächsten Augenblick erschien wie aus dem Nichts ein gewaltiges Schiff, dessen Rumpf vollständig aus bleichen Knochen und Gebein bestand, und dessen Segel trotz der Windstille gebläht waren. Entsetzensschreie gellten über das Deck, als die Männer der „Salzzunge“ erkannten, dass das fremde Schiff mit voller Kraft auf sie zuhielt und sie mittschiffs rammen würde.

TAGEBUCH EINES ÜBERLEBENDEN

Grolland, 2.1.1196GF

Sie brachten uns bis an die Grenze des Wolfswaldes. Rokanok war ungefähr 25 Meilen entfernt und wir konnten schon von weitem den Hefrach-Turm sehen, der hoch in den Himmel ragte. In der Nacht hatte es heftig angefangen zu schneien und die Ebene war nun in ein dichtes weißes Schneekleid gehüllt. Der wyndländische Norden schien noch rauer und abweisender zu sein als der Süden. Ich war von den Monaten, in denen ich auf Burg Schwarztann wie ein Tier gefangen gehalten worden war, sichtlich geschwächt.

Als ich Malik so ansah, sah ich nur noch eine bleiche, ausgemergelte Hülle, hervortretende Wangenknochen, eingefallene Augäpfel, jeden Knochen konnte man durch seine dünne, blass-bläuliche Haut erkennen. Wahrscheinlich stellte ich für ihn einen ähnlich erbärmlichen Anblick dar. Als ich mich noch einmal dem Wolfswald zuwandte, durchströmte mich ein kalter Schauer, ein Gefühl von Hass, Trauer, Lust und Begierde. Ich versuchte diese Gefühle abzuschütteln und wandte mich vom Wald ab.

Wir liefen in nördlicher Richtung in Richtung der Stadt Rokanok. Die Landschaft hier war steiniger und hügeliger als im Süden. Gräser fand man hier nur noch vereinzelt. Der kalte Nordwind blies uns streng entgegen, als wir die Landbrücke erreichten, die nach Rokanok führte. Die Stadt war wahrlich imposant, und ich hätte diesen wilden Wolfsanbetern solch eine Konstruktion gar nicht zugetraut. Die Stadt war anscheinend auf einem hoch aufragenden Fels erbaut, der 300 Meter vom Festland entfernt war. Um diesen Fels herum hatten die Bewohner Häuser errichtet und auf der Spitze der Insel stand ein gewaltiger Turm – er allein schien an die 100 Meter hoch zu sein. Das war er also, der Sturmturm zu Rokanok.

Wir erreichten die Stadt mit zunehmender Dämmerung, es hatte wieder angefangen zu schneien. Ein 300 Schritt langer Steg führte in die Stadt hinein. Etwa in der Mitte dieses Steges hatte man eine Art Zugbrücke errichtet, vor der zwei Wachhäuser und Wachmänner standen. Die Wachen der Stadt waren in dicke Fellmäntel gehüllt, ein Wolfsfell und drei Bäume thronten auf dem Wappen ihrer Rüstung. Sie schauten uns argwöhnisch an und befragten uns außergewöhnlich lange, wer wir seien und was wir hier wollten. Glücklicherweise ließen sie uns dann passieren, was im Nachhinein, so zerlumpt und zerschlissen wie wir waren, einem kleinen Wunder gleichkam.

Im Inneren der Stadt schraubte sich eine schmale Straße um den Fels herum bis zur Spitze der Insel. Die Häuser rechts und links der Straße waren sehr schmal und dicht an dicht erbaut. Vorwiegend aus grauschwarzem Gestein waren sie zumeist zwei- bis dreistöckig. Spitze, mit schwarzem Schiefer gedeckte

Dächer ragten in den mittlerweile stockdunklen Nachthimmel. In regelmäßigen Abständen baumelten Laternen im abendlichen Wind.
Die Bewohner der Stadt beäugten uns misstrauisch, als wir wie Bettler durch die Straßen zogen. Ich war völlig mittellos, nur mein Familienring und eine Brosche waren mir noch geblieben. Diese verkauften wir für einen Bruchteil ihres Wertes an einen Straßenhändler. Wenigstens bekamen wir genug dafür, um uns neu zu gewanden, eine Unterkunft zu beziehen und uns ein warmes Mahl zu gönnen. Doch an eine Überfahrt nach Sturmklippe war finanziell nicht zu denken. Wir mussten an mehr Geld gelangen.

Rokanok, 20.1.1196GF

Keiner meiner Männer hatte diese Reise überlebt, nur der junge Malik Wassmann, der Junge, der mir zur Flucht verholfen hatte, war noch an meiner Seite. Doch da waren wir nun, auf dem Deck der „Drachenschweif" – ein schnelles Langboot, das unter dem Kommando von Rudelführer Fryghold, den man den Magister nennt, stand.

Wir hatten wieder einmal großes Glück gehabt, dass wir als Nicht-Wyndländer an Bord dieses prächtigen Kaperdrachenbootes anheuern konnten. Zwar durften wir nur niedere Arbeiten an Bord ausführen, wie den Boden zu schrubben und der Mannschaft zur Hand zu gehen, aber wir hatten die Chance, in die Freien Lande zu kommen.

Heute Nacht genossen wir beide die kalte Nachtluft, in dieser bevorstehenden Vollmondnacht. Kräftig blies uns der Wind entgegen, als ich auf dem Deck sitzend in Baarns Antlitz blickte.
Voll und rund thronte er mahnend über allem und hüllte das Meer in bläuliches Licht. Ich hörte deutlich, wie mein Herz immer schneller schlug, schneller und schneller... um dann... abrupt zu verstummen.
Stille und Dunkelheit – und mich durchdrang ein unersättliches Verlangen nach Blut und Angst. Ich blickte dem jungen Malik in die Augen und sah, dass er dasselbe Verlangen in sich trug.

Baarn, du hast mir ein neues Leben geschenkt, das wirkliche Leben...

JONATHANS ENDE UND AUFERSTEHUNG

ABENTEUER

Die folgenden Abenteuer sind natürlich allesamt im Wyndland angesiedelt und eignen sich dazu, um nacheinander in Folge gespielt zu werden.

DIE WYNDLAND-KAMPAGNE

Den Auftakt für eigene Kampagnen im düsteren Reich der Wölfe, Blutsauger und Lykanthropen bildet **Das Heulen des Waldes** – ein Reiseabenteuer, das erststufige Charaktere von der Hauptstadt *Bosk* über *Tarmis* durch den wilden *Wolfswald* nach *Rokanok* führt.
Danach folgt mit **Der faulige Atem Baarns** ein Abenteuer, das die SC aus dem urbanen Zentrum von *Grolland* auf die raue See des Nordens hinauslockt, um einem finsteren Komplott der Schattenjünger auf den Grund zu gehen.
In **Blutgier** schließlich kann die Gruppe einem Harlanpriester in Not beistehen, dessen Nichte aus den Fängen und der Burg eines Rudelführers im Grauland *Hohe Wolgar* befreit werden muss.

Der Spielleiter sollte sich vorab mit den Informationen über die Ländereien in diesem Band vertraut machen, speziell den Abschnitten zu *Boskhörn*, *Grolland* und der *Hohen Wolgar*.

Nach dieser dreiteiligen Mini-Kampagne sollten die Charaktere ungefähr die achte Stufe erreicht und sich schon einen Ruf als Abenteurer im Wyndland erarbeitet haben.

PURPURTRÄUME

Ferner steht mit **F2G#8 „Die Kinder der Schatten“** unter

www. dungeonslayers.net/download/DS4FWKinderderSchatten.pdf

ein Dungeon-2-Go zum Download, der ebenfalls in Rokanok angesiedelt ist.
Dieses kleine Szenario des Schreckens ist der 1. Teil der Kampagne „Purpurträume“, die eine Gruppe niedrigstufiger Charaktere in ein weit aufgespanntes Netzwerk böser Machenschaften im Osten Caeras verstrickt.

ABENTEUER 1:

DAS HEULEN DES WALDES

FÜR 3+ CHARAKTERE DER 1. STUFE

In *Bosk* wird die Gruppe von dem fahrenden Händler ***Fjorov Silberhand*** angeworben, der Begleitung für seinen Wagenzug durch den *Wolfswald* sucht. Aller Warnungen zum Trotz hat er es sich in den Kopf gesetzt, eine sichere Passage durch jenen gefürchteten Forst nach *Rokanok* zu finden, durch die er den Warentransport über den Landweg um ganze zwei Tage verkürzen und endlich den Frachtschiffen Konkurrenz machen könnte.
Er sucht nicht nur Wächter, die seine Waren sichern sollen, sondern auch fähige Waidmänner, welche die Region um die verschlungenen Waldpfade auskundschaften, um die Route mit dem geringsten Risiko ausfindig zu machen und gegebenenfalls Banditennester auszuheben oder wilde Tiere zu vertreiben. Dafür zahlt er nicht schlecht: Für jeden seiner sechs Ochsenwagen, der Rokanok erreicht, zahlt er den Charakteren 20GM, und für jede ausgeschaltete Bedrohung weitere 10GM – ein profitables, aber nicht ungefährliches Angebot.

DIE NSC

Der Händler ***Fjorov Silberhand*** ist ein hagerer Mittvierziger, dessen verbleibende Haare strähnig über seine Stirn gekämmt sind. Er macht einen grimmigen Eindruck, so wie er stets auf einem Stück Kautabak herumkaut, doch hinter der Fassade steckt ein gutmütiger Kerl, der schnell Freundschaften schließt und stets sein Wort hält.

Bruder Bernhelm ist ein wohlbeleibter Priester der Helia, der den Wagenzug nutzt, um auf schnellstem Wege nach Rokanok zu gelangen. Er sorgt sich um das Wohlergehen der Reisegruppe und steht sowohl mit seinen Heil- als auch mit seinen Kochkünsten zur Verfügung.

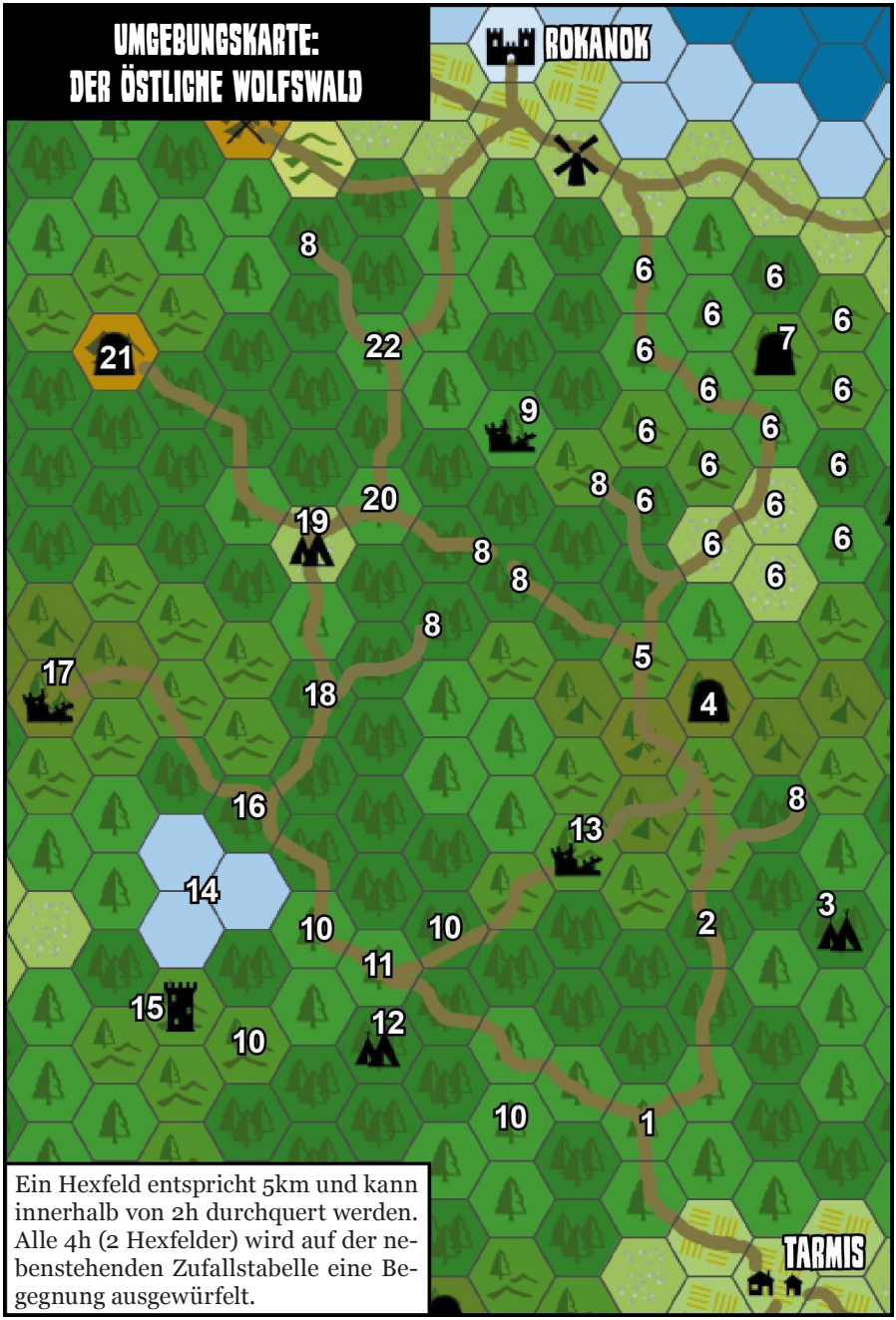
Bjarn, ***Brom***, ***Tore*** und ***Wulf*** sind raue Jungspunde aus den Gassen Bosks, die Fjorov in einer Söldnertaverne im Stadtteil *Wolfsgrube* aufgelesen hat. Da sie nicht viel Bezahlung verlangen und das Wagenlenken verstehen, hat er sie mitgenommen.
Die jungen Söldner befinden sich stets in einer Art Wettbewerbssituation zueinander, was sich in Wettrennen, Trinkgelagen, Armdrücken u.ä. äußert.

ANKUNFT IN TARMIS

Zur Mittagszeit erreicht der Wagenzug das Städtchen *Tarmis*, wo letzte Besorgungen für die Reise gemacht werden können (**: D & K**). Um keine Zeit zu verlieren, drängt Fjorov darauf, möglichst schnell weiter zu reisen.

IM WOLFSWALD

Solange man sich entlang der markierten Pfade bewegt, reist man wie auf *offener Ebene*, abseits davon im *unwegsamen Gelände* (**DS4**, S. 86).
Die hier vorgestellten Beschreibungen der einzelnen Stationen des Abenteuers sind bewusst knapp und überblicksartig gehalten. Es bleibt also dem Spielleiter überlassen, diese Schauplätze gegebenenfalls mit Details, Rätseln oder Schätzen auszustatten und den „Vorlieben“ seiner Gruppe anzupassen.


UMGEBUNGSKARTE:
DER ÖSTLICHE WOLFSWALD
ROKANOK
TARMIS
Ein Hexfeld entspricht 5km und kann innerhalb von 2h durchquert werden. Alle 4h (2 Hexfelder) wird auf der nebenstehenden Zufallstabelle eine Begegnung ausgewürfelt.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN IM WOLFSWALD

W20	Zufallsbegegnung*
1–2	***Reisende:*** Abenteurer (wie *Räuber*); Harlanpriester aus *Wulfenwacht*; Holzfäller (geflohen); Jäger (warnt vor Goblins); Kräutersammler; Templer der Sonne; toter Reisender (geplündert).
3	***Hilfreicher Fund:*** alter Wagen (teilweise intakt); Geheimversteck; gesatteltes und reiterloses Pferd; Kräuterlichtung; verirrter Söldner; verletztes Wild.
4–6	***Schlechtes Vorankommen:*** dickes Wurzelwerk; Gestrüpp; Schlaglöcher; Schlamm. 1x Wagen lenken pro Vehikel (**AGI+GE-2**); misslingt die Probe, kommt es bei **PW: 6** zu einem Achsen- oder Radbruch.
7–8	***Weghindernis:*** Felsen; Felsspalt; kaputte/morsche Brücke; Sturzbach; umgestürzter Baum. 1x Wagen lenken pro Vehikel (**AGI+GE**); misslingt die Probe, kommt es bei **PW: 8** zu einem Achsen- oder Radbruch.
9–10	***Tiere:*** Eichhörnchen; Hasen (evtl. entpuppt sich einer davon als Weißer Reißer); Hirsche; Rehe; Vögel.
11	***Gormanische Ruine:*** Hochsitz; Rastplatz; Rondell; Taverne; Unterstand; Wachturm.
12–13	***Morbider Fund:*** abgenagte Tierknochen; aufgespießte Köpfe; Skelette; verfluchter Gegenstand (führt zu ***Spuk***); verrostete Ausrüstung; verwitterte Warnschilder.
14	***Monstergruppe:*** Keiler; Merenden; Ølraben; Wolfsrudel.
15	***Einsames Monster:*** Anoke; Bär; Baumherr; Bœrderik; Eulerich; Weißer Schleicher.
16	***Spuk:*** Geister; patrouillierende Skelette aus *Burg Löwenkopf*; sich ändernder Wald; sich bewegende Bäume; seltsame Vorkommnisse; wispernde Stimmen.
17	***Erd-/Felshöhle:*** Bär; Knochenfunde; Kultplatz; Lagerfeuer; Merenden; Oger; Salzameisenbau.
18	***Besonderer Ort:*** Baum mit magischen/giftigen Früchten; Blumenwiese, Obelisk; seltsam geformter Felsen; Steinkreis; Totem; uralte, gigantische Dämmereiche.
19–20	***Wetter:*** 1: belebendes Wetter (alle Proben +1 bis Wetterwechsel); 2–3: ideales Reisewetter; 4–7: Wetter wird besser; 8–11: Wetter hält sich; 12–15: Wetter wird schlechter; 16–17: schlechtes Wetter; 18–19: Unwetter (macht das Reisen evtl. unmöglich); 20: zermürbendes Wetter (alle Proben -1 bis Wetterwechsel).

*: Von einem Wetterereignis abgesehen, wo ein erneuter Wurf auf W20 fällig wird, kann der SL einfach eine der Situation angemessene Unterkategorie der Begegnung auswählen.

1. WEGWEISER

An einer Gabelung der Straße steht neben einem rot gestrichenen Warnschild ein alter, halb verwitterter Wegweiser: „Osten: Pfad des Wolfes, Westen: Straße des Löwen“. Das auffällige und recht neu wirkende Schild verkündet folgende Warnung: „Obacht, Reisende! Mit dem Betreten des Wolfswaldes verlasst Ihr das Einzugsgebiet der Wache von Tarmis. Betreten auf eigene Gefahr!“

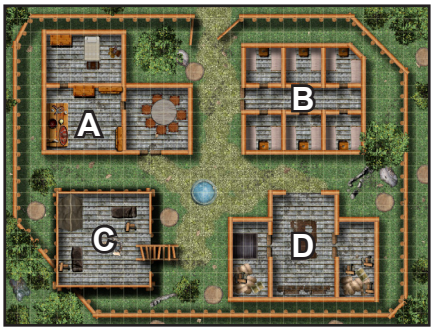
GEI+VE+passendes WG:
Der *Pfad des Wolfes* war zur gormanischen Zeit ein selten genutzter Weg, der nur von raubeinigen Holzfällern, Rebellen und Wolfsjägern betreten wurde. Die *Straße des Löwen* dagegen war gut befestigt und von einigen Wachposten und kleineren Burgen besetzt. Was heute noch von ihnen übrig ist, vermag niemand zu sagen.
Allerdings kann Fjorov Silberhand von Goblinsichtungen im Westen berichten, während sich gen Osten ein größeres Holzfällerlager befinden soll.

2. HALBTOTE HOLZFÄLLER

Als der ohnehin schon halb verwilderte Pfad des Wolfes weiter im Gestrüpp des Wolfswaldes aufgeht und Biegungen um einige kleine Felsen herum macht, bietet sich den SC eine bizarre Szenerie: Auf einer kleinen Anhöhe genau neben dem Weg wurden drei kräftige Männer an Pfähle gefesselt, die mit Blessuren übersät leise wehklagen.
Es handelt sich um Holzfäller des Lagers Spanschlag im Osten, die hier von den Räubern, die das Lager besetzt haben, als Lockvögel platziert wurden.
In den nahen Büschen lauern ***1 Räuber/SC*** auf ihre Chance, Helfer dieser halbtoten Holzfäller auszunehmen (Bemerken -2, um die Räuber in ihrem Hinterhalt zu entdecken).
Sowohl gefangen genommene Banditen als auch die noch lebenden Holzfäller können den Weg zum **Holzfällerlager Spanschlag (3)** weisen.

3. HOLZFÄLLERLAGER SPANSCHLAG

Das mit einer 3m hohen Palisade befestigte Lager wurde von Räubern besetzt, die 5 verbleibenden Holzfäller (der Rest fungiert bei **2** als Lockvögel) und ihre Familien sind im Lagerhaus (**D**) eingesperrt. Der Eingang wird ständig von ***2 Räubern*** bewacht, die bei Sichtung von Feinden (vergleichende Bemerken-Proben) eine Glocke läuten, um die restlichen Räuber in **A** zu alarmieren.



A. Wohnbereich:
Hier hat sich die ***Räuberhauptfrau Kjaska die Kühne*** (Anführerin) niedergelassen. Neben der Küche und ihrem Raum (BW 10C:20, 45GM) befindet sich hier der Essbereich, in dem sich ***3 Räuber*** aufhalten.

B. Schlafstuben:
Die Stuben der Holzfäller werden nun von Räubern bewohnt – in jedem findet sich BW 1A:8, in vieren der Räume schläft jeweils ***1 Räuber***.

C. Wachturm:
Hier halten zu jeder Tages- und Nachtzeit ***2 Räuber*** Wache.

D. Lagerhaus:
Im Vorraum befindet sich die Ausrüstungskammer (10 Äxte und Messer), in der ***2 Räuber*** Wache halten. Im Keller des westlichen Lagerraums wurden die verbleibenden Holzfäller und ihre Familien eingesperrt.

4. WERWOLFSHÖHLE

In diese Höhle hat sich der Grolländer ***Bero Gwydolf*** zurückgezogen, nachdem er vor einigen Wochen von einem Werwolf gebissen wurde. Auf Fragen, was er hier mache, reagiert Bero ausweichend und feindselig – durch sein aufbrausendes grolländisches Gemüt besteht jederzeit die Gefahr, dass er sich in seine Wergestalt verwandelt (**PW: 4**).
Bero wird versuchen, einen Kampf zu provozieren, bei dem in jeder Runde geprüft wird, ob es zu einer Verwandlung kommt (**PW: 4 für Wut + evtl. erlittener Schaden/2**).
Sollte es nicht zum Kampf kommen und die SC verlassen Bero wieder, wird er ihnen heimlich folgen und sie in einer der folgenden Vollmondnächte angreifen.

5. KAMPFSPUREN & KNOCHEN

Halb über dem Pfad liegt ein abgebrochener Baumstamm. Der Baumstumpf daneben ist versengt und schwarz. Es sieht so aus, als ob ein gewaltiger Feuerstrahl den Baum getroffen und zum Umsturz gebracht hätte.
Rund um die Stelle ist der Boden aufgewühlt, außerdem liegen hier zahlreiche Knochen verstreut herum. Mit Bemerken +2 kann man erkennen, dass es sich um menschliche und tierische Knochen handelt. Eine intensivere Suche (Suchen -2) lässt die SC einen riesigen Wolfsschädel und einen Schutzring +1 finden.
Um mit den Ochsenwagen an dem Baum vorbeizukommen, muss dieser gemeinsam weggehoben werden. Dazu können mehrere SC gleichzeitig einen Kraftakt unternehmen. Um den Baum wegzuheben, muss das Ergebnis aller bestandenen Proben mindestens 40 ergeben.
Alternativ könnte man auch versuchen, die Wagen an dem Baum vorbei zu lenken, wozu dem Fahrer **AGI+GE-2** gelingen muss. Misslingt die Probe, kommt es bei **PW: 10** zu einem Achsenbruch.

6. JAGDREVIER DES RIESEN

Bei **PW: 4** trifft man hier auf den ***Riesen Granitschädel***, welcher verkündet, dass dieser Teil des Waldes ihm gehöre. Er fordert alle sechs Ochsen als

Tribut, damit die Reisegruppe passieren darf. Er lässt sich nur mit Verhandeln -8 dazu überreden, auf die Hälfte herunter zu gehen!
Wird ***Granitschädel*** angegriffen, versucht er die Aggressoren sofort zu zerstampfen, fordert sie aber jede Runde dazu auf, die sinnlosen Angriffe zu unterlassen und den Tribut zu entrichten. Sollte Granitschädel „seine“ Ochsen bekommen, klemmt er sich die blökenden und strampelnden Tiere unter die Arme und stapft in Richtung der **Riesenhöhle** (7) davon. Falls ihm die SC heimlich dorthin folgen, können sie sehen, dass der Riese die Ochsen zum späteren Verzehr in einen Pferch sperrt.

7. RIESENHÖHLE

Obwohl der Eingang so hoch und breit wie ein Scheunentor ist, muss der ***Riese Granitschädel*** auf allen Vieren durch die Öffnung kriechen, um in seine Wohnhöhle zu gelangen. Nach einigen Metern öffnet sich die Passage jedoch zu einer riesigen Kaverne.

Neben einem grob behauenen, riesigen Tisch samt Stuhl befindet sich hier ein großer Strohhaufen, der dem Riesen als Nachtlager dient. Im hinteren Teil der Höhle liegt ein Pferch, worin zwei Ziegen und auch die Ochsen stehen, sofern Granitschädel seinen Tribut bereits eingefordert hat.
Der Riese hat übrigens ein riesiges Ungezieferproblem: ***6 Riesenratten*** bewohnen den Strohhaufen und ernähren sich von den Abfallresten Granitschädels. Werden sie aufgeschreckt, greifen sie direkt an. Im Stroh kann BW 1A:11, 2B:20 gefunden werden.
Granitschädel hält sich nachts mit **PW: 15** in seiner Höhle auf, tagsüber dagegen nur mit **PW: 4**.

8. VERWAISTER WEG

Die Straße wird an dieser Stelle immer schmaler und wilder, nach einer Weile verlieren sich ihre Überreste schließlich komplett im Wald.

9. MIKAELS KRYPTA

An einer mit Gestrüpp überwucherten Felswand können die SC mittels Bemerken eine Öffnung mit Treppe entdecken.

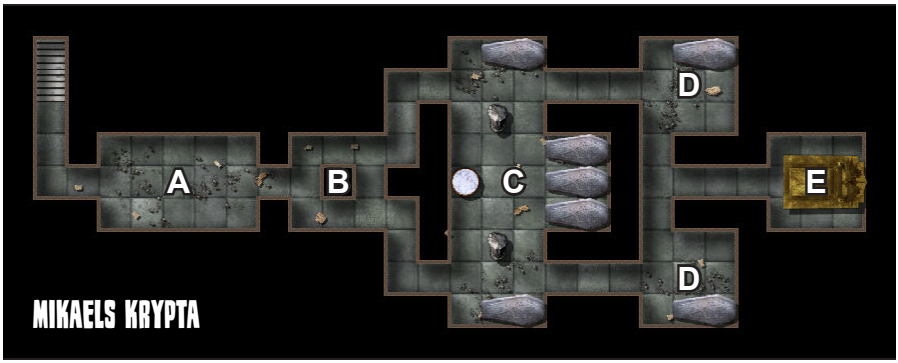
A. Eingangsraum:
In der ersten Kammer befinden sich ***2 Grabräuber***, die völlig dem Wahnsinn anheimgefallen sind (wie *Räuber*, aber GEI-Wert halbiert und **Raserei III**).

B. Rundgang:
Man vernimmt ein Wispern, das aus den Wänden und der Decke zu dringen scheint. Hier ist ein alter Schutzzauber aktiv, der wie der Spruch *Gehorche* (**DS4**, S. 58; 📖: 14) auf die SC wirkt. Wenn die Zauberprobe -(GEI+VE)/2 gelingt, wird der entsprechende SC seine Kameraden 3 Runden lang angreifen.

C. Krypta:
In den Särgen liegen ***5 Skelette*** ehemaliger Baarnkultisten, die erwachen, sobald das Wasser im Becken berührt wird. Das Wasserbecken enthält einen Heiltrank (heilt 1x pro SC W20LK).

D. Priestergruft:
Die Särge beherbergen zwei Baarnpriester, die als ***Zombies*** erwachen, wenn ihr Steinsarg geöffnet wird.

E. Leerer Sarkophag:
Hier ruhte der Werwolf ***Mikael*** über 400 Jahre, bis er 1212GF wiedererweckt wurde. Neben dem Sarkophag liegt das Tagebuch eines Priesters (siehe Auszug).



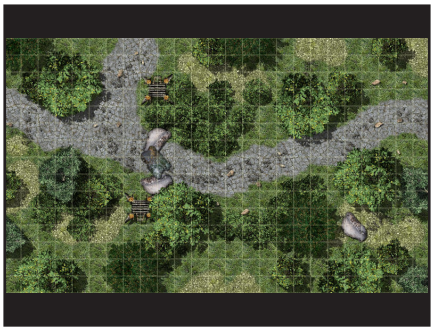
Auszug: *„... haben wir den Leichnam Mikaels hierher gebracht. Baarn verfluche König Thard und sein Schwert! Nun sind wir uns nicht einig, wie wir verfahren sollen. Ob es tatsächlich der Wille unseres Herrn ist, ihn zu neuem Leben zu erwecken? Immerhin war er zu seinen Lebzeiten ein äußerst fähiger Totenbeschwörer und könnte unserem Zirkel mit seinen Künsten von großem Nutzen sein. Andererseits wäre er dann ein untoter Werwolf ... etwas, das es noch nie gab. Zudem kennen wir alle Mikaels Jähzorn. Würde dieser noch stärker hervortreten? Wäre er dann vielleicht eine Gefahr für uns? ...“*

10. SPÄHER DER SCHATTENKLAUEN

Bei **PW: 10** halten sich hier ***2 Goblins +1/SC*** der Schattenklauen auf, die versuchen werden, die SC gefangen zu nehmen oder – bei Misslingen – ihr **Lager** (**12**) über die Bedrohung zu alarmieren.

11. STRASSENSPERRE

Hier warten ***2 Goblins/SC*** der Schattenklauen gut verschanzt in 2 kleinen Holztürmen und hinter einem Steinhaufen, um Reisende gefangen zu nehmen und in ihr **Lager** (**12**) zu bringen. Mit Bemerken -4 erkennen die SC den Hinterhalt rechtzeitig, sonst lösen die Goblins die Initiative aus (**DS4**, S. 43).

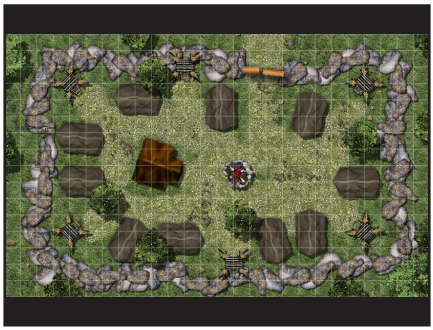


In der Nähe verkündet ein alter Wegweiser, dass im Nordosten die **Burg Wulfenwacht** (**13**) liegt.

12. LAGER DER SCHATTENKLAUEN

Das mit einem groben Steinwall umgebene Lager der *Schattenklauen*, eines finsteren Goblinstammes unter der Führung von ***Bluthäuptling Urruk*** (Anführer, im großen, zentralen Zelt), beherbergt stets ***W20/2+10 Goblins***.

Der Rest befindet sich auf der Suche nach Beute für ihren Gott, einen Vampir, der im nahegelegenen **Alten Turm** (**15**) wohnt.



Die Goblins frönen archaischen Blutritualen, mit denen sie ihre Opfer für ihren Gott präparieren, die sie für gewöhnlich für einen Tag in einem der Zelte aufbewahren, ehe sie sie zum Turm schaffen. Im Lager verteilt lassen sich BW 30B:20 und im Zelt des Häuptlings 3A:15 sowie 5 Tränke (BT: T) finden.

13. BURGRUINE WULFENWACHT

In der Ruine der Burg Wulfenwacht (das Gebäude ist noch großteils intakt und wurde anscheinend damals fluchtartig verlassen) haben sich jüngst ***5 fanatische Harlanpriester*** (wie *Gemeiner* mit **Wolfsgestalt I**) niedergelassen.

Diese empfangen die Reisegruppe zunächst freundlich, was sich aber blitzschnell ändert, wenn sie erfahren, dass die SC einen Handelsweg durch ihren heiligen Wald suchen. Sie verlangen von den SC, sofort mit den Ochsenwagen umzukehren. Der SL kann entscheiden, ob er diese Situation bis zu einem Kampf eskalieren lassen möchte oder die Priester sich auf düstere Drohungen beschränken. Sollten die Priester in einem Kampf zu unterliegen drohen, verwandeln sie sich in Wölfe und fliehen. Egal, wie die Begegnung endet, die SC und die Ochsenwagen werden zukünftig von den Harlanpriestern in Wolfsgestalt verfolgt, die auf eine Gelegenheit harren, diese immer wieder zu sabotieren (z.B. an einer gefährlichen Wegstelle einen Ochsen in Panik versetzen).

14. NEBELSEE

Dichter Nebel gleitet über die Oberfläche des Sees. Auf der gegenüberliegenden Seite lässt sich die Silhouette eines Turms erkennen.

Die SC können am Ufer des Sees einen alten, lecken Kahn entdecken. Um das Leck zu reparieren, ist eine Probe auf **GEI+GE-4** notwendig. Man kann das Boot auch ohne es zu reparieren benutzen. Dann laufen jedoch pro Runde 20 Einheiten Wasser in das Boot, die mit **KÖR+BE** wieder herausgeschöpft werden müssen – das Probenergebnis gibt an, wie viele Einheiten Wasser herausgeschöpft wurden. Sind 100 Einheiten Wasser in das Boot gelaufen, sinkt es. Ungefähr in der Mitte des Sees wird der Kahn von einer ***Wasserschlange*** (wie *Riesenschlange*: **DS4**, S. 121) angegriffen. Damit das Boot während des Kampfes nicht sinkt, sollten 1–2 SC weiter schöpfen.
Am anderen Ufer angekommen, gelangt man zum **Alten Turm** (**15**) des Vampirherrn der *Schattenklauen*.

15. ALTER TURM

In einem alten gormanischen Wachturm (quadratischer Grundriss, 5 Stockwerke, jeweils 36m²) hat sich der noch jun-

ge ***Vampir Dernwulf*** niedergelassen, dem es durch geschicktes Auftreten gelungen ist, den ganz in der Nähe lebenden Goblinstamm der *Schattenklauen* (**12**) zu unterwerfen.

1. Stock: Im Wachraum halten sich ***4 Goblins*** auf, die mit Steinchen spielen. Eine geschlossene Wendeltreppe führt den gesamten Turm hinauf.

2. Stock: In einigen Käfigen sind hier zwei Holzfäller und eine Pilzsammlerin gefangen. Sie alle sind bewusstlos und blass vor Blutverlust (je 5LK).

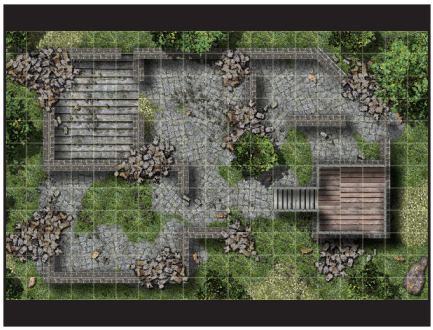
3. Stock: Das Wohnzimmer des Vampirs beinhaltet einen Kamin, restaurierte alte Möbel und einige Kannen Blut – sowie nachts ***Dernwulf*** selbst. Hier finden sich BW 4D:20. Eine Giftnadelfalle (TW: 4, W20 Schaden), die gleichzeitig ein Glöckchen läuten lässt, soll Eindringlinge daran hindern, unbemerkt weiter nach oben zu gelangen.

4. Stock: In einem komplett abgedunkelten Raum steht der Sarg Dernwulfs, der hier tagsüber zu nächtigen pflegt. Der Sarkophag ist mit derselben Falle versehen wie das Stockwerk.

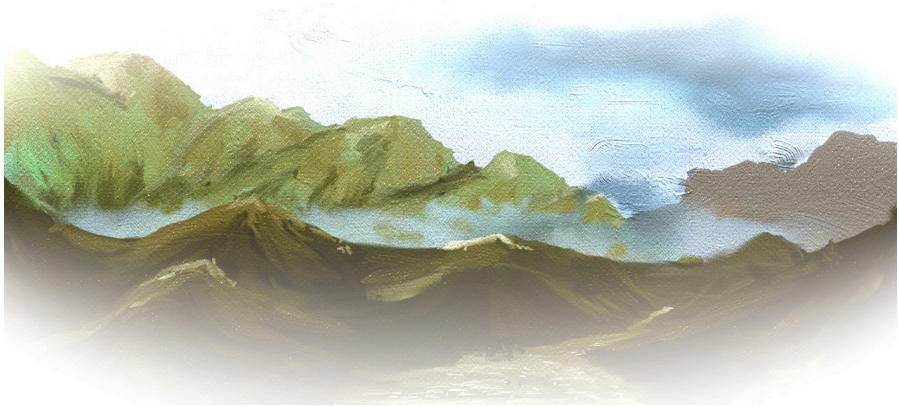
5. Stock: Hier bewahrt Dernwulf neben einem Taubenschlag (an wen schickt er wohl Nachrichten?!) eine Kiste mit seinen liebsten Habseligkeiten auf: 5W20 GM, Schmuck im Wert von 20GM, BT: 4T, BT: 4Z sowie BT: 1M.

16. VERWITTERTE WEGSTATION

Der alte gormanische Wachposten ist längst verfallen und wird jetzt von einem Wolfsrudel bewohnt. Werden die ***3 Wölfe/SC*** vertrieben, ist es ein sicherer Lagerplatz.



Zudem lassen sich von der noch intakten Aussichtsplattform aus die Umrisse



des **Alten Turmes** (**15**) ausmachen, der sich auf der anderen Seite des **Nebelsees** (**14**) finster gen Himmel reckt. In den Trümmern der Wegstation findet sich BW 1C:20 pro gelungener Suchen-Probe (maximal 5 Proben).
Auf einem alten Wegweiser steht geschrieben: „Westen: Burg Löwenkopf".

17. BURGRUINE LÖWENKOPF

Die Mauern der Burgruine sind größtenteils verfallen. Löwenkopf war eine der letzten Festungen, die sich 546GF gegen die aufständischen Wyndländer behauptet hat. Ein Fluch lässt die germanischen Krieger jedoch keine Ruhe finden und ihren Wachdienst bis heute weiterversehen. Obwohl sie nur noch Skelette sind, glauben sie, dass sie weiterhin im Dienste Gormas stehen und nehmen ihre Umgebung so wahr, wie sie diese zu Lebzeiten in Erinnerung hatten.
Nähern sich die SC der Burg, sehen sie vor dem zerfallenen Torbogen ***3 Soldaten*** in angelaufenen, altertümlichen Brustpanzern, Visierhelmen und Speeren, die sie mit dumpfer Stimme anrufen: „Halt, im Namen des Königs von Gormatar! Wohin führt Euer Weg?"
Eine Bemerken-Probe lässt die SC bleiche Knochen und skelettierte Gliedmaßen unter den alten Rüstungsteilen und Kleiderfetzen entdecken. Die Gormanen fordern die SC dazu auf, ihnen zu ihrem Kommandanten ins Kellergewölbe zu folgen. Diskussionen über ihr Äußeres verwirren sie und machen sie nur misstrauisch den SC gegenüber. Werden die Wächter (wie *Skelett*: **DS4**, S. 122) angegriffen, rennt einer nach unten, um Verstärkung aus dem Wachraum (**A**) zu holen, die nach 3 Kampfrunden eintrifft. Die Krieger werden versuchen, die SC zu überwältigen, um sie in die Zelle (**B**) zu sperren.

A. Wachraum:
In diesem Raum halten sich weitere ***5 Skelettkrieger*** auf.

B. Zelle:
Werden die SC im Kampf überwältigt oder bewusstlos geschlagen, wirft man sie einfach in die alte Gefängniszelle. Die Zellentür ist jedoch inzwischen so verrostet (was die Skelette nicht wahrnehmen), dass sie mit einem einfachen Kraftakt eingetreten werden kann.

C. Schreibstube des Kommandanten: Hier hat der ehemalige Befehlshaber der Burg (***heroisches Skelett***) seine Schreibstube.

D. Vorratsraum:
Zwischen verrotteten Kisten und leeren Fässern tummeln sich ***4 Ratten***.

E. Rüstkammer:
Enthält ein Regal mit alten, größtenteils zerstörten Waffen und Rüstungen (BW 3W:10, 1R:14).

F. Geheime Schatzkammer:
Die Geheimtür ist nur durch Bemerken -4 zu entdecken. In dem kleinen Raum steht eine Truhe mit der gormanischen Kriegskasse (BW 2A:20+5).

18. FEENRING

Die Straße tangiert eine idyllische Lichtung, auf der eine kreisrunde Ansammlung von Pilzen wächst. Dieser Ring ist der Tanzplatz der Feen des Waldes, die sich hier in mondhellen Nächten versammeln. Inmitten des 3m durchmessenden Rings wächst ein Strauch des „Grüne Fee" genannten Krautes (siehe Seite 78). Doch Vorsicht: SC, die den Feenring betreten, werden vom Effekt des Zaubers *Tanz* (**DS4**, S. 69) betroffen und schwingen für W20/2 Minuten so wild das Tanzbein, dass sie pro Minute -1LK Erschöpfungsschaden (**DS4**, S. 85) erleiden!

19. ZWEI SELTSAME GESELLEN

Die SC begegnen am Wegesrand zwei gnomischen Botanikern und Erfindern. Es stellt sich heraus, dass die Vettern ***Gawuckel Kerzenbrot*** und ***Wugackel Lampenteig*** hier in den Wäldern nach einem seltenen Gewächs suchen.
Die Zutat benötigen sie, um ein Schlafgift herzustellen, das für die Jagd auf eine bestimmte Tierart gut geeignet sein soll. Die beiden haben die Rucksäcke voller Kräuter und wollen nach Rokanok, um von dort aus mit einem Schiff nach Süden zu fahren. Sie erzählen irgendetwas von einem Gebiet, das sich die *Fiebersümpfe* nennt – dort wollen sie ihr Elixier, das sie „Schlummerstelz" getauft haben, gewinnbringend verkaufen. Wenn die SC sie bis nach Rokanok begleiten, erhält man dafür 75GM.
Auch bieten die Duldgnome den SC ihr Schlafgift „Schlummerstelz" (siehe **TiF**, S. 35) zum Stückpreis von 25GM an!

20. VERFLUCHTES DRACHENBOOT

Als die SC an die Weggabelung kommen, zieht plötzlich dichter Nebel auf. Durch die Nebelschwaden kann man einen Drachenkopf erkennen. Wenn die SC sich nähern, erkennen sie, dass es sich um den Bug eines Drachenbootes handelt, das mit dem Kiel in der Erde zwischen den Bäumen eingekeilt mitten im Wald steht. Wie das Schiff hierher gekommen ist, bleibt ein Rätsel.
Um das Deck über die 6m hohe, verrottete Bordwand zu erklimmen, muss eine Probe auf Klettern -2 abgelegt werden. Der Mast liegt gebrochen auf dem völlig verwüsteten Oberdeck. Zwischen den Trümmern sieht man einige Knochen und Schädel liegen. Wird das Deck genauer untersucht, erwachen ***1 Skelett +1/SC*** zum Leben und greifen an.
An Bord findet man nach ausführlicher Suche BW 2A:14, 2D:16, 1W:18.

21. ERSCHÖPFTE MINE

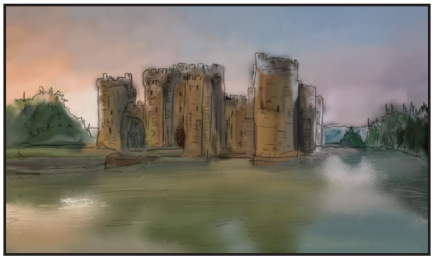
Der Pfad endet am Eingang zu einer alten Mine, die schon vor längerer Zeit aufgegeben wurde, da die Erzadern erschöpft waren. Die verlassenen Stollen werden derzeit von den Orks des Bøk-Stammes (siehe Seite 45–47) genutzt, die Menschenhandel mit den Baarnisten aus Rokanok treiben (siehe **F2G#8**). Gerade halten sich in der Mine ***1 Ork +1/SC*** sowie ihr Anführer, ***1 Orkräuber*** (**DS4**, S. 133), auf. Sofern die SC die Mine von Orks säubern, finden sich Hinweise darauf, dass einige vor kurzem entführte Waisenkinder von hier aus nach *Praern* geschafft wurden.

22. KRÄUTERWIESE

Eine von bunten Blumen, saftigen Gräsern und üppigen Sträuchern bewachsene Wiese: Jeder SC mit Kenntnissen in **WG: Kräuterkunde** kann hier pro Talentrang eine Probe auf Kräuter suchen ablegen (entdecktes Kraut & gefundene Anzahl siehe Seite 80).

DAS ENDE DER REISE

Gelingt es den SC, die Wagen (oder zumindest einige) sicher nach Rokanok zu bringen, wird ihnen der ruppige Händler mit einem Handschlag danken. Je nachdem, ob sie eine dauerhaft sichere Passage finden konnten (womöglich wurde ein Handel mit dem Riesen geschlossen oder die Gefahren auf einem der anderen Wege endgültig beseitigt), haben die SC zusätzlich zu ihrem Lohn den Dank Fjorovs errungen. Er lädt sie ein, kostenlos in seinen (noch aufzubauenden) Kontoren in Rokanok und Bosk zu nächtigen, wenn sie wieder einmal in der Gegend sein sollten.
Wenn es wirklich gut zwischen den SC und dem Händler lief und sie eine persönliche Bindung zu ihm aufgebaut haben, wird er sogar die Reiseroute nach ihnen benennen und sie in sein Bosker Heim einladen, wo sie wie Ehrengäste reichlich bewirtet werden sollen.



NSC-WERTE

BERO GWYDOLF — KRI5

KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	6	BE:	0	VE:	0
HÄ:	6	GE:	2	AU:	0

37 | 15 | 10-2 | 4,5 | 18 | 12

Bewaffnung	Panzerung
Breitschwert (WB+1; GA-3) L. Armbrust (WB+2; I-2)	Kettenpanzer (PA+2; L-0,5m)

Ausweichen I, Brutaler Hieb, Einstecker I, Fieser Schuss I, Kämpfer I, Raserei I (aktiv), Schnelle Reflexe I, Verletzen I

WERGESTALT — KRI5

42 | 15 | 10 | 5 | 19 BISS | 21 KLAUEN

Bewaffnung	Panzerung
Biss (WB+2; GA-3) 2 Klauen (WB+4; GA-5)	–

Anfällig gegen Silberangriffe, Angst (-1), Bissangriff (2x), Klauenangriff (2x), Kraft der Schatten (1x), Mehrere Angriffe, Nachtsicht, Natürliche Waffen, Wergestalt

GH:	12	GK:	no	EP:	154

BRUDER BERNHELM — HEI4

KÖR:	7	AGI:	5	GEI:	8
ST:	1	BE:	0	VE:	3
HÄ:	2	GE:	1	AU:	6+1

25 | 11 | 5 | 3,5 | 9 | 6

Bewaffnung	Panzerung
Streitkolben (WB+1; GA-1) Schleuder (WB+0)	Runenrobe (AU+1), Holzschild & Ledersch. (PA+2)

16+1 **Zauber:** *Giftbann,* ***Heilende Hand****, Licht, Nahrung zaubern, Segen, Wasser weihen*

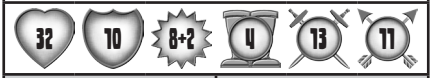
Bildung II, Einstecker II, Fürsorger I, Rüstzauberer I, Wahrnehmung I, WG: Religion – Helia II

Beute: BW 3D:10

GH:	1	GK:	no	EP:	78

DERNWULF KRI3

KÖR:	7	AGI:	6	GEI:	7
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	4



Bewaffnung	Panzerung
Dolch +1 (WB+1; I+2; GA-1) Biss (WB+1; GA-1)	Lederpanzer (PA+1)

Ausweichen I, Einstecker I, Fieser Schuss I, Kämpfer I, Schnelle Reflexe I, Schütze I

Anfällig gegen *Licht*-Angriffe, Angst (-1), Bissangriff (1x), Fangzähne, *Freund* (1x), Geistesimmun, Kraft der Schatten (1x), Mehrere Angriffe, Nachtsicht, Natürliche Waffen, Tagesmätte

GH:	6	GK:	no	EP:	114

FJORDV SILBERHAND SPÄ5

KÖR:	6	AGI:	6	GEI:	8
ST:	1	BE:	0	VE:	5
HÄ:	2	GE:	2	AU:	4

Bewaffnung	Panzerung
Dolch (WB+0; I+1) L. Armbrust (WB+2; I-2)	Lederpanzer (PA+1) Lederschienen (PA+1)

Bildung I, Charmant I, Einstecker I, Reiten II, Schlitzohr III, WG: Handelsgeschäfte II

Beute: BW 2A:16, 3D:10

GH:	1	GK:	no	EP:	59

NSC-SCHABLONEN

Für die Jungspunde ***Bjarn***, ***Brom***, ***Tore*** und ***Wulf*** können einfach die Werte eines ***Wyndländer Soldaten*** (siehe *„Blutgier“*: Seite 123) verwendet werden.
Holzfäller und andere NSC mit gewöhnlichen Berufen zählen als ***Gemeine*** (siehe *„Blutgier“*: Seite 123).

RÄUBER SPÄ1

KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	4	BE:	2	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0

Bewaffnung	Panzerung
Kurzschwert (WB+1) Kurzbogen (WB+1; I+1)	Lederpanzer (PA+1)

Heimlichkeit II, Schütze II, Wahrnehmung I

Beute: BW 1A:4. 1C:12

GH:	1	GK:	no	EP:	53

KJASKA DIE KÜHNE ANFÜHRER

Bewaffnung	Panzerung
Langschwert (WB+2)	Kettenp. (PA+2; L-0,5m)

GH:	5	GK:	no	EP:	156

ERFAHRUNGSPUNKTE

Kampf	(besiegteEP/SC)EP
Pro Abschnittsnummer	1EP
Pro durchquertem Hexfeld	1EP
Pro überlebendem NSC*	5EP
Pro angekommenem Wagen	20EP
Alte Mine untersucht	5EP
Drachenboot untersucht	5EP
Bluthäuptling Urruk besiegt	10EP
Burg Löwenkopf geräumt	10EP
Holzfäller befreit	10EP
Riese Granitschädel überlistet	10EP
Tagebuch aus Krypta geborgen	10EP
Vampir Dernwulf besiegt	10EP
Werwolf Bero Gwydolf besiegt	10EP

*: Gilt für alle NSC, die dem Wagenzug von vornherein angehören oder sich ihm unter Umständen im Laufe der Reise anschließen (z.B. die Gnome oder die Gefangenen des Vampirs).

ABENTEUER 2:

DER FAULIGE ATEM BAARNS

FÜR 3+ CHARAKTERE DER STUFEN 3–5

Die Küstenstädte entlang der *Stormer Enge* leiden unter einem schrecklichen Fluch – seit Wochen schon traut sich kein Schiff mehr hinaus auf See, und jene, die töricht genug waren, alle Warnungen zu ignorieren und doch ausliefen, wurden nie wieder gesehen.

Graumann Styrtehörn von Grolland hat eine hohe Belohnung ausgesetzt (1000GM) und sucht Männer, die mutig genug sind, ein Drachenboot zu besetzen und dem Fluch auf den Grund zu gehen...

ABENTEUERBEGINN

Im Hafen um *Rokanok* liegen seit Wochen Dutzende Fischer-, Handels- und ein paar Langboote vor Anker. Darum sind die Hafenkneipen überfüllt mit Fischern und Matrosen, die allesamt hier festsitzen.

Über der ganzen Stadt hängt eine fast greifbare und bedrohliche Atmosphäre der Angst, die sogar auswärtigen Reisenden nicht verborgen bleibt – immer öfter sieht man Leute das schützende Zeichen Harlans vor der Brust schlagen.

Kein Wunder also, dass es in der Gerüchteküche der vom Unheil heimgesuchten Stadt mächtig brodelt:
Jedes Mal, wenn sich ein SC mit einem NSC unterhält, kann der SL eines der sechs Gerüchte auswählen oder auswürfeln und ins Gespräch einfließen lassen.

GERÜCHTE RUND UM ROKANOK

Die Leute glauben, dass Baarns fauliger Atem über der Stormer Enge hängt und jeder, der töricht genug ist, aufs Meer hinaus zu fahren, von ihm verschluckt wird und nie wieder zurückkehrt.
Überlebende sollen von einem seltsamen Nebel berichtet haben, aus dem sie Stimmen, Wehklagen und schreckliche Schreie hörten. Niemand, der von diesem Nebel verschluckt wurde, ist je wieder gesehen worden.
Ein paar alte Seefahrer erinnern sich an Geschichten von einem Seeungeheuer, das alle paar Jahre aus den Tiefen der See auftaucht, um seinen Hunger auf Menschenfleisch zu stillen.
Der Wyndländer Bjöhrek Grauwolf ist mit einem Langschiff hinausgefahren, um sich dem Fluch zu stellen. Er ist angeblich der einzige lebende Mensch in ganz Rokanok, der diesen seltsamen Nebel mit eigenen Augen sehen konnte und es überlebt hat. Allerdings soll er seinen Verstand verloren haben und nur noch wirres Zeug reden.
Der Fjordorzwerg Häghar Kalthand sucht verzweifelt Abenteurer, die ihm helfen, ein Langschiff zu besetzen und sich dieser Bedrohung zu stellen, aber kaum jemand in Rokanok ist noch tapfer genug, sich dem fauligen Atem Baarns zu stellen, und jene die es taten, wurden nicht mehr gesehen.
Die Priester Hefrachs glauben nicht an einen Fluch, sie wollen den „Herrn der See“ durch Opfergaben besänftigen und milde stimmen. Vor kurzem haben sie eines der Drachenboote im Hafen mit Opfergaben vollgestopft der See übergeben.

EINSTIEG INS ABENTEUER

Sollten die Gerüchte nicht genügen, die SC von selbst aktiv werden zu lassen, gibt es noch zwei weitere Möglichkeiten, sie ins Abenteuer zu „locken“:

DIE WITWE JIRLA

Die junge Wyndländerin war mit Jorek verheiratet, der zusammen mit Bjöhrek Grauwolf in See gestochen ist, um sich der Bedrohung zu stellen. Jirla ist überzeugt davon, dass ihr Mann noch lebt, weshalb sie die SC darum bittet, ihn zu suchen und zu ihr zurückzubringen. Sie könnte die SC auch ermutigen, mit Bjöhrek Grauwolf zu sprechen, der aus erster Hand von alldem berichten könnte.

HÄGHAR KALTHAND

In der schäbigen Kaschemme im Hafen von Rokanok geht es hoch her, da einige betrunkene Seeleute eifrig damit beschäftigt sind, ihre karge Heuer mit kichernden Huren, Schnaps und Glücksspiel zu verprassen. Stimmengewirr, Gelächter und das Geklirr von Bechern erfüllen die stickige Luft.
Mehrere Schaulustige umringen einen Ecktisch, an dem drei abgerissene Gestalten mit eingetrocknetem Vogelkot in ihren Haaren verbissen um ein paar blinkende Münzen würfeln.
Ein stämmiger Fjordorzwerg mit langem, grau-weißem Bart geht von Tisch zu Tisch und versucht offenbar, wagemutige Abenteurer für eine besondere Fahrt anzuwerben. Tatsächlich kommt er auch an euren Tisch, stellt sich als Häghar Kalthand vor und beginnt von seinem Vorhaben zu erzählen...

Häghar würde mit jedem Abenteurer, der ihm hilft, die ausgelobte Belohnung teilen und ihm einen Platz auf seinem Drachenboot, der „Salzzunge", anbieten (siehe Kapitel *Seefahrt*: Seite 87–89).

AUF HOHER SEE

Folgende Szenen sollten sich während der Seefahrt zutragen:

1. SZENE: „MANN ÜBER BORD"

Nach einer knappen Stunde auf See ist im Wasser Treibgut auszumachen. Alte Fässer, Holzplanken und ähnliches Gerümpel, das notdürftig von Stricken und Netzen zusammengehalten wird, dient einem Kait als provisorisches Floß.
Wenn die SC den Kait entdecken, ist er bewusstlos und umklammert eine kostbar wirkende, reich verzierte Schatulle. Kommt er wieder zu Bewusstsein, brabbelt er nur wirres, zusammenhangloses Zeug – offenbar hat er seinen Verstand verloren. Die Schatulle dient als „Joker" in diesem Abenteuer und kann vom SL für seine Bedürfnisse angepasst werden. In ihr könnte also ein Aufhänger für ein neues Abenteuer stecken, ein besonderer Gegenstand oder irgendetwas anderes von Interesse für die Charaktere.

2. SZENE: „TREIBGUT"

Kurz darauf können die SC noch mehr Treibgut im Wasser ausmachen. Es handelt sich dabei offensichtlich um die Überreste eines zerstörten Schiffes. Unter anderem können die SC ein Fässchen mit Dunkelbräu und ein schön verziertes Kästchen mit 3 Heiltränken aus dem Wasser ziehen.

3. SZENE: „KÖRPER IM WASSER“

Kaum dass die SC das letzte brauchbare Treibgut eingesammelt haben, entdecken sie Dutzende reglos im Wasser treibende Körper. Wenn das Langschiff zwischen ihnen hindurchfährt oder die SC sogar einen der Toten bergen möchten, werden die ***Wasserleichen*** zu untotem „Leben“ erwachen und angreifen (wie *Zombie* mit der speziellen Fähigkeit *Schwimmen*: **DS4**, S. 125 -> EP: 83).
Nach dem Kampf ist festzustellen, dass diese Toten schlichtweg ertrunken sind.

HEFRACHS ZORN

Die Charaktere erhalten -4 auf alle Proben, die auf hoher See abgelegt werden. Außerdem erleiden die SC schon bei einer gewürfelten 19 einen Patzer. Während die SC unter dem Fluch stehen, scheinen sie bei Sturm und Regen außergewöhnlich stark von Wettereinflüssen betroffen zu sein, z.B. indem sie Erschöpfungsschaden (**DS4**, S. 84) erleiden.

4. SZENE: „DAS GEISTERSCHIFF“

Irgendwann taucht ein weiteres Langschiff auf. Doch wenn die SC sich dem Schiff nähern, stellen sie fest, dass es herrenlos ist und scheinbar verlassen auf offener See herumtreibt. Es handelt sich dabei um das Schiff der Hefrachpriester, das festlich geschmückt und mit Opfergaben bestückt der See übergeben wurde, um den zornigen Gott zu besänftigen. An Bord befinden sich:

- 2 Kühe und 1 Ziege
- 5 Hühner in Holzkäfigen
- mehrere Obstschalen
- 2 Fässer mit Wein
- 1 Stoffbeutel mit Salz
- mehrere Kunstobjekte und Wertgegenstände im Wert von 600GM
- 1 Truhe mit 800GM und 2000SM

Wenn sich die SC an jenen Opfergaben vergreifen, ziehen sie **Hefrachs Zorn** (siehe nebenstehender Kasten) auf sich. Dieser Fluch wirkt so lange, bis der Gott glaubwürdig und ernsthaft „besänftigt“ wurde, was aber vermutlich ein eigenes Abenteuer für sich darstellt.

5. SZENE: „NEBEL ZIEHT AUF“

Am späten Nachmittag baut sich dann am Horizont eine dichte Nebelwand auf. Der Nebel ist auffällig unnatürlich und „verhält“ sich seltsam. Er scheint sich auf die SC gegen die Windrichtung zuzubewegen, und wenn er näherkommt, können die SC gelegentlich Stimmen, Wehklagen und Schmerzensschreie aus dem Nebel heraushören.

Wem eine Bemerken-Probe -2 gelingt, kann irgendwo aus dem Nebel heraus Stimmen vernehmen, die immer wieder den Namen „Baarn“ in einem seltsamen, monotonen Singsang wiederholen.

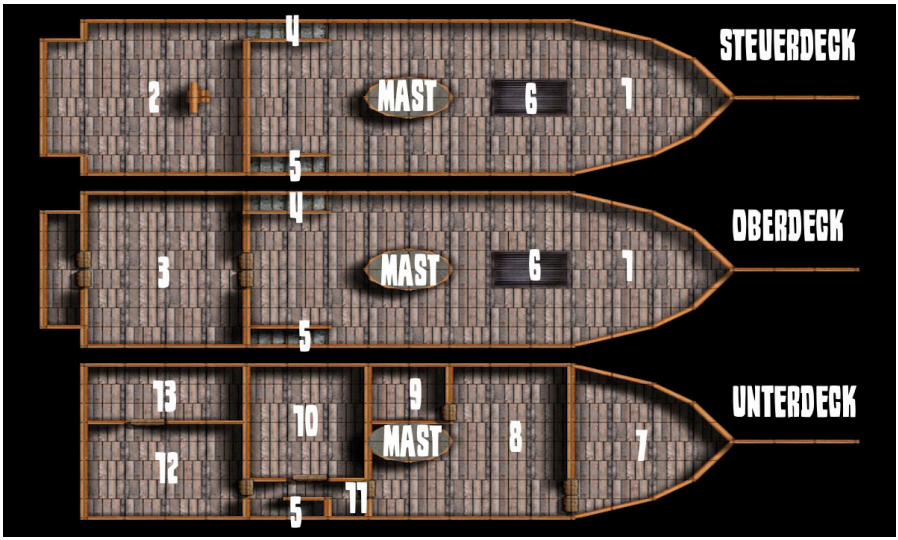
Wenn sich die Umrisse dieses gespenstischen Schiffes im Nebel abzeichnen, ist es für den Steuermann der „Salzzunge“ schon zu spät und unmöglich, noch auszuweichen.
Das geisterhafte Schiff wird das Langschiff rammen und dabei so schwer beschädigen, dass es untergehen wird. SC, denen nun kein Wurf auf Schwimmen (**DS4**, S. 84 und 93) gelingt, gehen unter und drohen zu ertrinken. Wenn die Abenteurer nicht auf offener See ertrinken oder sich verzweifelt an einem Stück Treibgut festklammern wollen, bleibt ihnen nichts anderes übrig, als sich an der knöchernen Bordwand des Geisterschiffes festzuhalten und diese zu erklimmen (Klettern: **DS4**, S. 90).

DAS KNOCHENSCHIFF

Dieses Schiff ist scheinbar nicht aus Holz, sondern komplett aus den Knochen und Gebeinen menschlicher Skelette gebaut.

1. OBERDECK

Das Oberdeck wird dominiert von einem gewaltigen Mast, an dem ein zerrissenes, schmutziges „Ledersegel“ aus Menschenhaut hängt.



Vom Oberdeck aus führt eine Treppe zum Steuerdeck (**4**) und eine weitere ins Unterdeck (**5**). Hinter einer doppelflügeligen Knochentür liegt die Kapitänskajüte (**3**).

An Deck halten sich ***3 Skelette/SC*** auf, die von einem baarnistischen Oberpriester und dessen Schüler vom Steuerdeck (**2**) aus befehligt werden. Das Knochenschiff wird außerdem von einem Faulbauch gesteuert.

2. STEUERDECK

Hier halten sich der ***Oberpriester*** des Baarn, sein ***Novize*** und ***1 Faulbauch*** (**DS4**, S. 140) auf. Der Faulbauch steuert gewöhnlich das Knochenschiff. Bei einem Kampf erhält er jedoch den Befehl, die Treppe (**4**) zu bewachen.
Die beiden Baarnsjünger befehligen im Kampf vom Steuerdeck aus ihre Skelette und wirken ihre Zauber von hier aus auf das Oberdeck (**1**), wobei sie taktisch vorgehen und ihre Skelette und Zauber auf feindliche Heiler konzentrieren.

3. KAPITÄNSKAJÜTE

Dieser mit protzigen Möbelstücken eingerichtete Raum wird von einem schweren Vorhang in zwei Hälften geteilt. Im Bereich vor dem Vorhang liegen auf einem großen Tisch Dutzende Karten und nautische Arbeitsgeräte herum. Hinter dem Tisch, über seine Karten gebeugt, ist ***Kapitän „Blut-Swent“*** in seine Arbeit vertieft. Zu seinen Füßen ruhen ***2 Knochenhunde***.
Für gewöhnlich halten sich hier auch ***1 Baarnist/2SC*** auf, die dem Kapitän beratend zur Seite stehen. Wenn vom Oberdeck (**2**) Kampflärm hereindringen sollte, werden sich die Baarnisten hinter dem Vorhang verstecken und einen Hinterhalt vorbereiten (Verbergen PW: 12). Der Bereich hinter dem Vorhang wurde mit Kissen und Polstern ausgelegt, wo sich zwei leicht bekleidete Dienerinnen aufhalten.

4. TREPPE NACH OBEN

Diese Holzstufen führen zum Steuerdeck (**2**) hinauf, werden im Falle eines Kampfes allerdings von dem Faulbauch-Steuermann blockiert.

5. TREPPE NACH UNTEN

Diese nassen und glitschigen Holzstufen führen ins Unterdeck (**11**) hinab.

6. LADELUKE

Die Ladeluke besteht hauptsächlich aus menschlichen Brustkörben – unter ihr liegt die Knochenkammer (**8**) des Unterdecks.

7. SCHIFFSKERKER

Der Gestank von Schweiß und Exkrementen vermischt sich in diesem halbdunklen Raum mit dem Jammern und Stöhnen der bemitleidenswerten Opfer von ***Vaul dem Häuter***.

Von der Decke und an den Wänden dieses düsteren Raumes hängen Eisenketten mit Armfesseln. In vielen der verrosteten Ketten hängen noch die übel zugerichteten Opfer von Vaul. In einem Kohlebecken, der einzigen Lichtquelle in diesem Raum, stecken mehrere glühende Eisenstangen und ähnliche Folterwerkzeuge.

Ein Stapel „Decken“ liegt in einer Ecke des Raumes, doch bei genauerem Hinsehen ist zu erkennen, dass es sich dabei keineswegs um Decken, sondern um Menschenhaut handelt!

Vaul der Häuter ist ein hünenhafter Geselle, der eher an einen fettleibigen Oger als an einen Menschen erinnert. Er ist grausam und erbarmungslos. Seine Opfer foltert und quält er stundenlang, ehe er ihnen die Haut abzieht, die dann von den Baarnisten für das Segel des Knochenschiffs verwendet wird.

Mit einer erfolgreichen Bemerken-Probe können die SC Vauls „Schatz“ entdecken – einen kleinen, fleckigen Sack, in dem er Schmuckstücke, Münzen und Wertgegenstände sammelt, die er seinen Opfern abgenommen hat. Unter den Schmuckstücken ist auch ein magischer Wechselring (**DS4**, S. 101); SC, die der ***Witwe Jirla*** begegnet sind, finden ein Silbermedaillon mit einem Porträt Jirlas darin, das Jorek gehörte. Die restliche Beute ist insgesamt 450GM wert.

8. KNOCHENKAMMER

In diesem Raum türmen sich die Knochen und Gebeine von all den Unglücklichen, an denen Vaul der Häuter seine „Arbeit“ vollendet hat. Die gewaltigen Knochenhaufen dienen den Baarnisten als Vorratslager, um Schiffsreparaturen vorzunehmen oder bei Bedarf neue Skelette zu erschaffen.

Allerdings meiden die meisten lebenden Matrosen oder Kultisten diesen Raum, da in ihm auch ***3 Ghule*** (wie *Zombie*: **DS4**, S. 125) hausen. Damit die Ghule nicht im ganzen Schiff herumlungern, wurden sie mit Halskrausen und Eisenketten an diesen Raum gebunden.

9. VORRATSKAMMER

Hier lagern in Säcken, Kisten, Regalen und Fässern verteilt Proviant (Wurst, Käse, Frischwasser usw.) für die Besatzung. Außerdem wird hier Ausrüstung, Material und Werkzeug für an Bord anfallende Arbeiten aufbewahrt. Gewöhnlich halten hier ***2 Baarnisten*** Wache und geben bei Bedarf Ausrüstung an ihre Kameraden aus.

10. KURZER GANG

Dieser kurze Gang verbindet die Knochenkammer (**8**) mit dem Unterkunftsbereich (**12**) und der Schiffskapelle (**11**). Vor der Kapelle stehen zu jeder Zeit ***2 Baarnisten*** Wache. Werden diese Kultisten angegriffen und haben Gelegenheit, Hilfe zu rufen, werden die Insassen der Kapelle versuchen, einen Dämon zu beschwören. Während einem Kampf in diesem Gang kann man dann hinter der Tür nach **11** arkanen Singsang und Beschwörungsformeln hören.

11. SCHIFFSKAPELLE

In diesem dunklen Baarn-Schrein halten sich ständig ***2 Baarnisten/SC*** auf. Der blutbefleckte Altar und ein Pentagramm am Fußboden zeugen von den dunklen Ritualen, welche an diesem Ort bereits praktiziert wurden. In den Altar eingelassen ist ein (un-)heiliges Symbol des Baarn-Kultes aus purem Gold (im Wert von ca. 300GM, aber schwer zu verkaufen). Falls die Baarnisten in diesem Raum Gelegenheit haben, sich auf den Kampf vorzubereiten, beschwören sie zu ihrer Unterstützung ***1 Kampfdämon*** (der dafür notwendige Beschwörungskreis ist schon vorhanden und die Zauberprobe gelingt automatisch).

12. UNTERKÜNFTE & AUFENTHALTSRAUM

Hier haben die Baarnisten die Möglichkeit sich zurückzuziehen, sich in Hängematten auszuruhen oder an Tischen ihre Mahlzeiten einzunehmen. Hier halten sich ***2 Baarnisten/SC*** auf.

13. KOMBÜSE

Hier werden einige Lebensmittel gelagert und die Mahlzeiten für die Kultisten zubereitet. In der Küche halten sich ständig der Koch und zwei Küchengehilfen auf. Der Smutje ist ein boshafter, fettleibiger, durch und durch tyrannischer ***Baarnist***, der seine Untergebenen täglich schikaniert und beschimpft. Die zwei Gehilfen dagegen sind junge, ziemlich unerfahrene Kultisten, die der Dunkelheit noch nicht gänzlich verfallen sind (WG: Kochkunst statt Diener der Dunkelheit). Sollten sie noch leben, sobald der Smutje besiegt wurde, ergeben sie sich augenblicklich und betteln um ihr Leben.

NSC-WERTE*

BAARN-NOVIZE — SCH4

KÖR:	7	AGI:	5	GEI:	8
ST:	0	BE:	0	VE:	4
HÄ:	1	GE:	5	AU:	3+1

18 | 8 | 5 | 3,5 | 8

Bewaffnung	Panzerung
Kampfstab (WB+1; ZZ+1)	Runenrobe (PA+0; AU+1)

12 **Zauber:** ***Feuerstrahl*** *(17), Kontrollieren, Schatten, Tarnender Nebel* 15

Diener der Dunkelheit II, Feuermagier II, Heimlichkeit I, Schütze I, Wahrnehmung I, WG: Religion – Baarn I

Beute: 1 Schriftrolle (BT: Z), 1 Trank (BT: T)

GH:	1	GK:	no	EP:	62

HEROISCH

BAARN-OBERPRIESTER — SCH8

KÖR:	5	AGI:	7	GEI:	8+1
ST:	0	BE:	0	VE:	7+1
HÄ:	0	GE:	4	AU:	8

75 | 10 | 7 | 4,5 | 6

Bewaffnung	Panzerung
Kampfstab (WB+1; ZZ+1)	Robe der Macht (PA+3; GEI+1) Tentakelhelm (PA+0; VE+1)

17 **Zauber:** *Kontrollieren, Magische Waffe,* ***Schattenpfeil*** *(21), Skelette erwecken, Tarnender Nebel, Terror, Verwirren, Zombies erwecken* 19

Diener der Dunkelheit III, Heimlichkeit I, (Nekromantie I), Schütze I, Wechsler I, WG: Religion – Baarn III, WG: Sternenkunde I, Zaubermacht II

Beute: Knochenring (Nekromantie +I), 2 Schriftrollen (BT: Z), 2 Tränke (BT: T)

GH:	4	GK:	no	EP:	284

*: Abgesehen von Kapitän „Blut-Swent“ (Freiländer) und Vaul dem Häuter (Fjordinger) gehören alle Baarnisten an Bord des Knochenschiffes der Kultur: Wyndländer an.

BAARNIST — SPÄT

KÖR:	7	AGI:	7	GEI:	6
ST:	2	BE:	1	VE:	2
HÄ:	2	GE:	2	AU:	1

22 | 8 | 8 | 4,5 | 11 | 11

Bewaffnung	Panzerung
Brynkniff (WB+0; GA-1) Wurfaxt (WB+1; -1/2m)	–

Diener der Dunkelheit I, Einstecker I, Raserei I (aktiv), Schütze I, WG: Seefahrt I

Beute: BW 2D:15

GH:	1	GK:	no	EP:	63

KAPITÄN „BLUT-SWENT“ — SPÄT10

KÖR:	7	AGI:	8	GEI:	5
ST:	4	BE:	3	VE:	1
HÄ:	7	GE:	0	AU:	0

30 | 18+3 | 14 | 6 | 15

Bewaffnung	Panzerung
Breitschwert +1 (WB+2; I+1; GA-6)	Lederpanzer +1 (PA+2) Schutzring +2

Aderschlitzer III, Ausweichen II, Einstecker II, Flink I, Kämpfer II, Parade III, Schnelle Reflexe I, Schwimmen I, Standhaft I, Verletzen III, Wahrnehmung I, WG: Seefahrt II

Beute: 2A:20, 2D:20

GH:	11	GK:	no	EP:	131

KNOCHENHUND

KÖR:	8	AGI:	7	GEI:	1
ST:	3	BE:	4	VE:	0
HÄ:	1	GE:	0	AU:	0

29 | 11 | 11 | 7 | 13

Bewaffnung	Panzerung
Kräftiger Biss (WB+2; GA-1)	Merkt nichts (PA+2)

GH:	4	GK:	no	EP:	92

VAUL DER HÄUTER** — KRIG

KÖR:	8	AGI:	7	GEI:	5
ST:	6+3	BE:	2	VE:	0
HÄ:	7	GE:	0	AU:	0

34 | 16 | 3 | 4,5 | 23

Bewaffnung	Panzerung
Schlachtbeil (WB+4; I-6; GA-5)	–

Brutaler Hieb I (II), Einstecker III, Kämpfer II, Magieresistent I, Raserei I, Schwimmen I, (Verletzen I)

Beute: Fäustlinge der Verstümmelung (Brutaler Hieb +I, Verletzen +I), Gürtel der Trollstärke (ST+3)

GH:	9	GK:	no	EP:	112

**: Volk -> Halb-Ork (Volksfähigkeiten: Nachtsicht, Ungepflegt, Verabscheuungswürdig, Zäh).

DAS ENDE & EP

Haben die SC das Knochenschiff gekapert und die Baarnisten unschädlich gemacht, gilt es sicher nach Rokanok zurück zu gelangen, um die Belohnung einzustreichen. Gelingt es den SC, das Schiff dorthin zu steuern, könnte es jedoch – abhängig von ihrem Vorgehen (siehe Seite 114) – zu Problemen mit der hiesigen Hafenwache kommen, die von einem sich nähernden Geisterschiff alles andere als begeistert sein wird...

Kampf .....(besiegteEP/SC)EP
Pro erfahrenem Gerücht, Szene auf See und Raum im Schiff 1EP
Pro Fund im Meer 10EP
Pro gefangenem Baarnisten..... 10EP
Auf der „Salzzunge“ angeheuert 10EP
Jirla von Joreks Tod berichtet 20EP
Dämonenbeschwörung verhindert...30EP
Hefrachs Zorn entgangen 30EP
Knochenschiff gekapert 50EP
Kn. nach Rokanok überführt.....50EP

ÜBERLEITUNG

Das dritte Abenteuer **„Blutgier“** spielt in der *Hohen Wolgar*, daher sollte sich ein SL, der alle hier vorgestellten Szenarien nacheinander meistern möchte, schon frühzeitig einige Gedanken dazu machen, wie er seine Spieler von *Grolland* aus wieder gen Süden bringt.

Da dies aber auch bereits mit dem Ende von **„Der faulige Atem Baarns“** verknüpft werden kann, findest Du hier ein paar Vorschläge zur Überleitung, welche den „generischen“ Abenteuerbeginn auf Seite 115 ersetzen können.

1. IM AUFTRAG HARLANS

Diese Variante eignet sich insbesondere dann, wenn es der Abenteurergruppe tatsächlich gelingt, das Knochenschiff – entweder auf eigene Faust oder mithilfe von NSC (Häghar Kalthand oder gefangenen Baarnisten) – bis nach Rokanok zu steuern:

Falls die SC es schaffen, das Knochenschiff nach Rokanok zu überführen sowie den zu erwartenden Abwehrmaßnahmen der Hafenwache und/oder der vor Anker liegenden Boote gegen ein herannahendes Geisterschiff zu entkommen (z.B. indem sie rechtzeitig auf ihre wahre Identität hinweisen), werden sie als Helden gefeiert.
Der Oberpriester von Harlan lädt sie auf ein Gespräch in den Tempel ein, wo er sie darum bittet, einem verletzten Glaubensbruder zu helfen. Der alte Mann – es handelt sich natürlich um ***Wulfiger*** – wurde tags zuvor völlig erschöpft am Rande des *Wolfswaldes* aufgefunden.

Falls sie zustimmen, stellt der Harlantempel – sofern nötig – Reitpferde und Proviant zur Verfügung, damit die SC auf schnellstem Wege in die Hohe Wolgar gelangen können.

2. SCHIFFBRUCH IN DÜSTERLUND

Diese Variante könnte den SC „blühen“, wenn sie vorschnell kurzen Prozess mit sämtlichen Baarnisten machen:

Nachdem die SC einfach so den Steuermann und die ganze Crew abgeschlachtet haben, ohne über die Konsequenzen nachzudenken oder Gegenmaßnahmen zu ergreifen, läuft das Knochenschiff vor der Küste von *Düsterlund* auf ein Riff. Sobald man vom Ufer aus die nächste Straße erreicht, treffen sie dort auf den verwundeten Harlanpriester ***Wulfiger***, der sich auf der Flucht vor den Schergen von ***Rudelführer Lyndrich*** bis hierher durchgeschlagen hat.

3. DIE KÜSTENFESTUNG

Die letzte Variante stellt eine Art Mittelweg zwischen der glorreichen Rückkehr nach Rokanok und dem eher ruhmlosen Stranden in Düsterlund dar:

Anstatt nach Grolland zurückzukehren, könnte die Gruppe – notgedrungen oder weil es aufgrund der Umstände ratsam erscheint – auch die *Festung Wasserbruch* ansteuern, einen Rokanoker Außenposten an der Küste von Düsterlund, von dem u.a. Häghar Kenntnis hat.
In dieser zollfreien Zone, die seit einem legendären Würfelspiel dem Graumann Styrtehörn untersteht, trifft bald darauf auch der hilfesuchende ***Wulfiger*** ein.

ABENTEUER 3:

BLUTGIER

FÜR 3+ CHARAKTERE DER STUFEN 6–8

In der *Hohen Wolgar* hat der ***Rudelführer Lyndrich*** sein Revier, welcher sich, seit er vor einem Monat von einem Fest des ***Rudelführers Javiklaf*** zurückkehrte, seltsam verhält. Man sieht ihn tagsüber kaum noch – und wenn, ist er von Kopf bis Fuß in einen dunklen Umhang gehüllt. Die Bewohner des Reviers munkeln über dunkle Mächte und baarnistische Rituale, die auf der Burg des Rudelführers Einzug gehalten haben sollen.

Unterdessen hat Lyndrich beschlossen, sich eine Braut zu nehmen. Seine Wahl fiel auf die bildschöne ***Vralla***, die Nichte des Harlanpriesters ***Wulfiger***.
Aus Angst um seine Nichte lehnte sich Wulfiger gegen Lyndrich auf. Dieser jedoch sandte seine Krieger zu dem alten Mann, um ihn zu töten. So musste Wulfiger fliehen. Auf der Flucht stürzte er von einer Hügelkuppe und brach sich das Bein.

ABENTEUERBEGINN

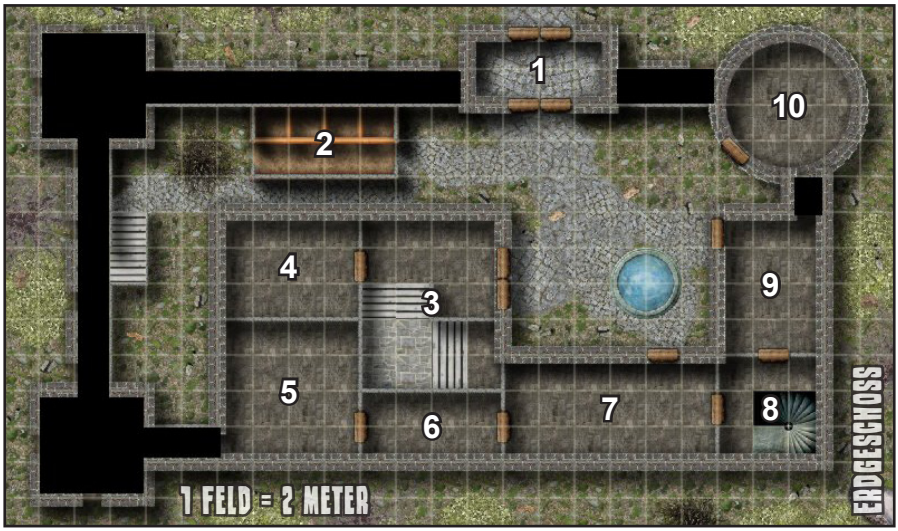
Auf einer Straße in der Hohen Wolgar treffen die SC auf den verletzten Wulfiger, der sie um Hilfe bittet. Er will die Hochzeit seiner Nichte mit Lyndrich unbedingt verhindern. Dazu sollen die SC Vralla aus der Burg Lyndrichs, wo sie festgehalten wird, befreien. Der alte Priester kennt einen Geheimgang, der direkt im Brunnen des Burghofs endet. Wegen seines gebrochenen Beines kann er sich selbst nicht daran beteiligen.

DER BURGHOF

Der Geheimgang endet in 5m Tiefe im Brunnenschacht. In den Schacht eingelassene Haken führen hinauf zum Rand des Brunnens, mitten ins „Feindesland“. Tagsüber sind mindestens ***2 Soldaten +1/SC*** im Burghof beim Kampftraining.

BAARNS ZEICHEN

Bei jeder Begegnung mit ***Soldaten*** oder ***Gesinde*** der Burg besteht eine Chance von **PW: 5**, dass diese Leute unter dem Einfluss Baarns stehen.
Sie sind aus diesem Grund wie von Sinnen und zeigen sich extrem angriffslustig, auch gegenüber deutlich überlegenen Gegnern.
NSC mit „Baarns Zeichen“ kämpfen mit **Raserei III** (🛡: -3, 💢: +6).



Nachts halten sich hier keine Menschen auf, aber ***4 Wachhunde*** laufen umher. In der Nacht sind alle Türen vom Hof in das Erdgeschoss der Gebäude fest verriegelt, doch es führt auch eine Treppe über den Wehrgang ins Arsenal (**11**) und zum Wachturm (**12**).

1. TORHAUS

Tagsüber ist das Tor offen und wird von ***4 Soldaten*** bewacht. Nachts ist es verschlossen und nur ***2 Soldaten*** halten im Torhaus die Stellung (W20 -> 1–14: nüchtern, 15–18: betrunken, 19–20: eingeschlafen).

2. STALLUNGEN

Der Stall beherbergt mehrere Reitpferde und Schlachtrösser. Wenn die SC den Stall betreten, müssen sie eine Probe auf Leise bewegen ablegen. Bei Misserfolg schrecken sie die Pferde auf und ***1 Schlachtross*** bricht aus seiner Box aus. Um es zu beruhigen, muss eine Probe auf **GEI+AU+Reiten** gelingen, sonst greift das aufgebrachte Tier die SC an.

3. EINGANGSHALLE

Die Halle ist prächtig mit Fellen, Wandteppichen, Prunkwaffen und dem Wappen des Rudelführers geschmückt.
Tagsüber ist hier bei **PW: 15** ***Gesinde*** (wie *Gemeiner*) anwesend, **16+** -> leer.

4. AMTSSTUBE DES VOGTS & BURGARCHIV

Dieser Raum beherbergt zahlreiche Bücherregale mit Schriftstücken sowie ein Gemälde der Burg, das an der rückwärtigen Wand hängt.
Tagsüber ist bei **PW: 10** ***Vogt Hundrolf*** alleine anzutreffen, **11–14** -> Vogt Hundrolf und ***Hauptmann Olsten*** – beide betrunken, **15–18** -> Vogt Hundrolf im Gespräch mit einem ***Gemeinen***

(Bauer, Händler, Handwerker oder Jäger). Bei **19–20** ist die Amtsstube leer. Eine gründliche Durchsuchung fördert 4 arkane Schriftrollen (BT: Z) zu Tage. Außerdem findet man folgenden Brief:

Mein lieber Lyndrich,

nachdem Du nun zu unserer Bruderschaft gestoßen bist, muss ich Dich ermahnen, Deinen Blutdurst zu zügeln und Dich weiterhin unauffällig zu verhalten. Denke stets daran, dass unsere große Zeit kommen wird. Übe Dich also in Geduld.

– Graf Stanislav von Czesch

5. QUARTIER DER KRIEGER

Der Raum ist spärlich möbliert und bietet insgesamt einem Dutzend Soldaten Platz. Strohsäcke und Felle dienen als Schlafplätze. Ansonsten stehen hier ein paar Truhen, ein Holztisch und einige Stühle herum. Tagsüber: ***4 schlafende Soldaten***, nachts: ***8 schlafende Soldaten*** (bei vollständigem Durchsuchen -> BW 12D:20 – allerdings pro 3 Würfen eine Probe auf Leise bewegen, sonst erwacht mindestens einer der Schlafenden und schlägt Alarm).

6. GANG

Die Wände werden von einer beeindruckenden Sammlung von Jagdtrophäen geschmückt (neben Bären, Wölfen und Rotwild ist auch ein Boerderik dabei – Lyndrichs Vater war ein begeisterter Jäger), ansonsten ist der Gang unmöbliert. Tagsüber ist hier bei **PW: 10** ***Gesinde*** (wie *Gemeiner*) anwesend, **11+** -> leer.

7. GESINDESTUBE

Der große Raum, in dessen Zentrum ein großer Holztisch mit Stühlen steht, bietet insgesamt zwei Dutzend Mägden und Knechten Platz. Strohsäcke und alte Decken bilden die Schlafplätze, neben denen sich Truhen für Kleider und persönliche Habseligkeiten befinden.
Tagsüber: ***4 Schlafende***, nachts: ***20 Schlafende*** (wie *Gemeiner*). Bei vollständigem Durchsuchen -> BW 24D:14 – allerdings pro 3 Würfen eine Probe auf Leise bewegen, sonst erwacht mindestens einer der Schlafenden, bei **19–20 auf W20** sind zwei der (vermeintlich) Schlafenden von vornherein wach, weil sie anderweitig „beschäftigt“ sind.

8. VORRATSKAMMER

Der Raum ist gut gefüllt mit allerlei Lebensmitteln. Eine Wendeltreppe in der Ecke führt nach oben und unten.
Tagsüber ist bei **PW: 8** ***Gesinde*** (wie *Gemeiner*) anwesend, das entweder Zutaten für die Küche (**18**) holt oder heimlich nascht, **9+** -> leer.
Dank einer erfolgreichen Suchen-Probe stößt man auf W20/2 Lynzblatt, 1 Manablatt und 3 Reizblatt.

9. WERKSTATT

Die Werkstatt ist für kleinere Maurer-, Schlosser-, Schmiede-, Tischler- sowie Zimmermannsarbeiten ausgestattet, die in der Burg anfallen.
Allerlei Werkzeug liegt herum – es gibt eine Hobelbank, einen Amboss und eine kleine Esse. Am Tag sind ***3 Handwerker*** (wie *Gemeiner*) anwesend. In einer Ecke gibt es einen Zwinger, in dem tagsüber die ***4 Wachhunde*** untergebracht sind (nachts bewachen sie den Burghof).

Wenn die SC die Werkstatt am Tag betreten, versucht einer der Handwerker die Hunde freizulassen. Wird die Werkstatt gründlich durchsucht, finden sich neben verschiedenen Werkzeugen auch 1 Brechstange und 3 Dietriche.

10. BURGKAPELLE

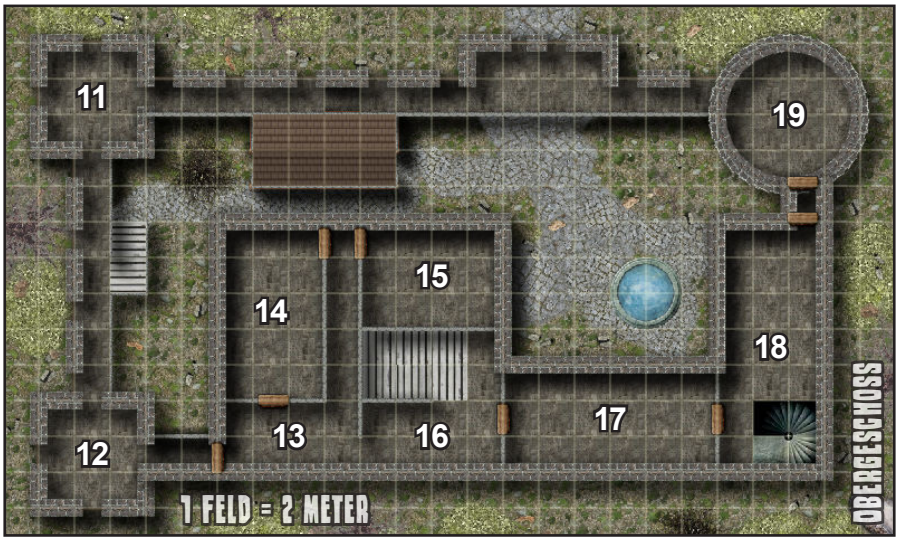
Die ehemals prächtig geschmückte Kapelle wirkt nun ungepflegt und staubig. Die Harlan-Symbole wurden krude mit Baarnsmalen in roter „Farbe“ übermalt (Bemerken +2 -> eingetrocknetes Blut). Hinter dem Altar hängt ein dicker Vorhang mit aufgestickter Schlachtenszene. In dem dargestellten Getümmel kämpfen auf beiden Seiten Wölfe mit. Hinter dem Vorhang befindet sich eine gut verborgene Falltür (Bemerken/Suchen -4), deren Griff mit einer **Nadelfalle** gesichert ist (TW: 4, Betäubungsgift). Darunter führt eine steile Treppe nach **23**. Es ist ***1 Baarnpriester*** samt Vertrautem (***Vampirfledermaus***) anwesend.

11. ARSENAL

Die Türen sind stets verschlossen (der Burgherr Lyndrich, der Vogt Hundrolf und Hauptmann Olsten besitzen einen Schlüssel). Hier lagern einige Pechfässer, mehrere Dutzend Brandpfeile und etliche Spieße, um Sturmleitern umzuwerfen. Eine Suche erbringt BW 3W:20.

12. WACHTURM

Der Turm ist bis auf einen Tisch mit zwei Holzstühlen, worauf ***2 Soldaten*** wachen, leer. In der südwestlichen Ecke befindet sich eine verschlossene Bodenluke. Unter dieser führt eine Leiter hinunter in das Verlies (**21**). Den Schlüssel zur Luke hat einer der Wächter bei sich. Die Tür im Osten verbindet den Wehrgang mit den Räumlichkeiten des Obergeschosses.
Sofern er nicht bereits in der Amtsstube des Vogts (**4**) angetroffen wurde, hält sich ***Hauptmann Olsten*** hier auf.



13. GANG

Tagsüber ist hier bei **PW: 6** ***Gesinde*** (wie *Gemeiner*) anzutreffen, **7+** -> leer.

14. SCHLAFGEMACH DES BURGHERRN

Der Raum ist zwar prächtig eingerichtet, doch das Himmelbett mit Pelzdecke ist offensichtlich seit längerer Zeit unberührt geblieben. Es stehen zwei Truhen mit edler Kleidung und Schmuck im Wert von 250GM herum.
Tagsüber ist hier bei **PW: 4** ***Gesinde*** (wie *Gemeiner*) anzutreffen, **5+** -> leer.

15. WOHNZIMMER DES BURGHERRN

Der Wohnraum des Rudelführers wird durch eine Büchersammlung und Gemälde an den Wänden geschmückt. Unter einer losen Bodendiele befindet sich ein Geheimfach (Bemerken -8), das mit einer **Nadelfalle** gesichert ist (TW: 8, Giftschaden -> **PW: 18**) und Münzen im Wert von 500GM enthält. Tagsüber ist hier bei **PW: 4** ***Gesinde*** (wie *Gemeiner*) anzutreffen, **5+** -> leer.

16. TREPPENHAUS

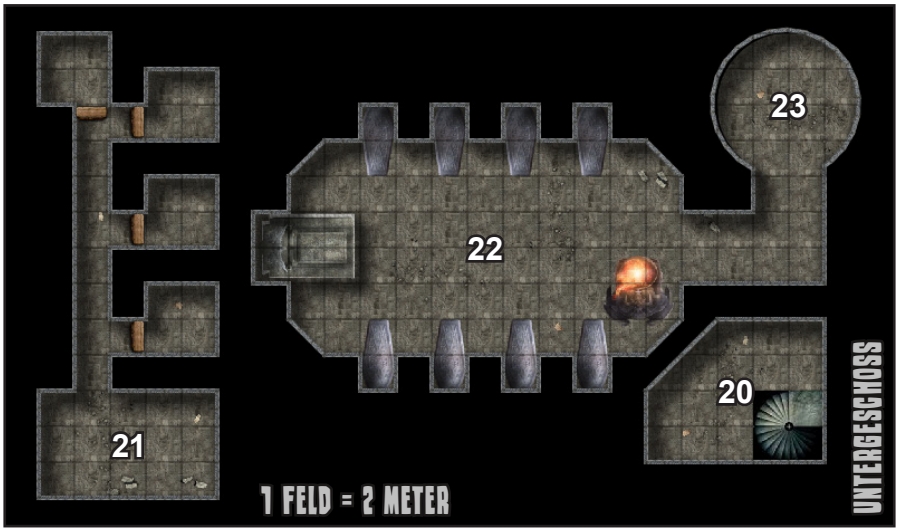
An den Wänden des ansonsten kahlen Raumes hängen die ausgestopften Köpfe je eines Bären, Hirsches, Wildschweins und Wolfes.
Diese Köpfe sind mit einem speziellen Schutzzauber versehen, den Lyndrichs Vater dort anbringen ließ: Wenn Fremde den Gang betreten, erwachen die ***4 untoten Tierköpfe*** unvermittelt zum Leben, recken ihre Hälse (Distanz: 1m) und attackieren sie mit Geweihen, Hauern und Zähnen, falls sie nicht zurückweichen.

17. FESTSAAL

Der Saal ist mit Wandteppichen, Prunkwaffen und einem riesigen Kronleuchter geschmückt. Eine lange Festtafel nimmt die Mitte des Raumes ein. An einer der Wände steht ein großer, mit roten Tüchern verhüllter Spiegel.
Entfernen die SC das Tuch und blicken in den Spiegel, können sie beobachten, wie sich ein wabernder Schatten über ihrem Spiegelbild ausbreitet. Sobald die Schatten das Abbild der Person ganz bedecken, lösen sie sich aus dem Spiegel und ***Baarns Seelenjäger*** greifen die SC an. Sinkt während des Kampfes die LK eines SC auf Null, verliert er auf einen Schlag alle Talenträge in **Diener des Lichts** (sofern vorhanden) und erhält **Diener der Dunkelheit +I**.

18. KÜCHE

In der Küche brennt eine große Feuerstelle, neben der ein Arbeitstisch steht. Ansonsten gibt es hier Regale mit Geschirr und einen Wasserzuber.
Tagsüber ist hier bei **PW: 18** ***Gesinde*** (wie *Gemeiner*) anwesend, **19+** -> leer.



19. BADESTUBE

Inmitten des Turmzimmers steht ein großer Badezuber, daneben einige Liegen und Stapel mit Tüchern. Eine Wendeltreppe verbindet die Badestube mit der darunter liegenden Kapelle (**10**).
Das Wasser im Badezuber schimmert rötlich. Wird es untersucht, stellt man fest, dass die rötliche Farbe von Blut herrührt. Wenn sich die SC einige Zeit hier aufhalten, beginnt das Wasser im Bottich zu brodeln und ***1 fliegender Dämon/SC*** tauchen aus dem Wasser auf und stürzen sich auf alles, was sich bewegt.

20. VORRATSKELLER

Neben Fässern mit Bier und Wein stehen hier Regale mit Mehlsäcken, Rüben, Winteräpfeln, Zwiebeln usw. Tagsüber ist bei **PW: 8** ***Gesinde*** (wie *Gemeiner*) anwesend, das Vorräte holt oder heimlich trinkt, **9+** -> leer.

21. VERLIES

Vom Wachraum aus, in dem ein kleiner Tisch steht, führt ein Gang zu 4 kleinen Kerkerzellen. Drei Zellen sind mit ***Gefangenen*** (wie *Gemeiner*) besetzt und werden nachts von ***Lyndrich*** heimgesucht, der sich an ihrem Blut labt.
Sollten die SC irgendwann von den Wachen überwältigt werden, werden auch sie hier eingesperrt. Dann bleibt nur zu hoffen, dass Wulfiger weitere wackere Recken findet, die sich bereit erklären, neben Vralla auch die gescheiterten SC aus den Klauen Lyndrichs zu retten...

WO IST LYNDRICH?

Der zum Vampir gewordene Rudelführer ruht tagsüber in seinem Sarkophag in der Krypta (**22**).
Nachts hält er sich bei **PW: 10** im Verlies (**21**) auf, andernfalls ist er im Kultraum (**23**) anzutreffen.

22. KRYPTA

Neben dem Eingang steht eine steinerne Wolfsstatue. Weiter hinten im Raum sind acht steinerne Sarkophage aufgereiht. Die Inschrift auf dem Sockel der Wolfsstatue ist mit roter Farbe besudelt. Auch an den Wänden sind überall Baarn-Symbole in roter „Farbe“ aufgemalt (Bemerken +2 -> eingetrocknetes Blut). Wäscht man das Blut von der Inschrift, kann man folgende Zeilen lesen:

„Harlan, bewache den Schlaf des ewigen Winters und strafe die Frevler, welche die Ruhe der Toten stören.“

Der Deckel eines der Steinsarkophage ist etwas zu Seite geschoben. In diesem Sarg schläft ***Lyndrich*** tagsüber. Der Lärm eines normalen Gespräches reicht aus, dass er erwacht. Er leidet allerdings unter *Tagesmätte* (-4 auf alle Proben). Wurde die Inschrift auf der Wolfsstatue wieder lesbar gemacht, erwacht der ***Wolfswächter*** (wie *Steingolem*: **DS4**, S. 114) und bekämpft den Vampir – er greift aber auch die SC an, wenn sie versuchen sollten, die anderen Sarkophage zu öffnen und die Grabbeigaben (BW 5A:20, 4M:16) zu plündern.

23. GEHEIMER KULTRAUM

In dem tiefen Gewölbe steht ein unheiliger Altar zu Ehren Baarns, auf dem zahllose schwarze Kerzen flackern.
Daneben befindet sich eine bequeme Bettstatt für die entführte ***Vralla*** (wie *Gemeiner*), die hier jede Nacht Besuch von ***Lyndrich*** erhält, der ihr das zukünftige gemeinsame Leben in den glühendsten Farben schildert, sich ansonsten aber ritterlich verhält – er hat sie bisher weder angerührt noch von ihrem Blut getrunken.

Hinweise für den SL:
Der Burgherr ist klug genug, um seine Schwächen zu kennen und die besonderen Kräfte, die ihm sein Dasein als Vampir verleiht, geschickt auszunutzen. In einem Kampf wird er sich vor allem auf seinen „Gehorche“-Zauber verlassen und in ***Fledermausgestalt*** *die Flucht ergreifen, falls er zu unterliegen droht. In diesem Fall wird er versuchen, sich zum Grafen Stanislav von Czesch (alias Rudelführer Javiklaf) auf die Burg Schwarztann durchzuschlagen, um ihn um Unterstützung zu bitten.*

DAS ENDE (?)

Wenn es den SC gelingt, die Fährnisse von Lyndrichs Burg zu bezwingen und Vralla unversehrt (und weiterhin ledig) zu ihrem Onkel Wulfiger zurückzubringen, dankt dieser es ihnen, indem er sie ***Graumann Jörek*** vorstellt und von ihm eine – dem Ermessen des SL überlassene – Belohnung für ihre Heldentat erbittet.

Zwar endet die **„Wyndland-Kampagne“** vorerst an diesem Punkt, aber das Ende ist ja bekanntlich oft nichts weiter als ein neuer Anfang…

Beispielsweise könnte **„Blutgier“** (sofern der Brief des Grafen Stanislav von Czesch an Rudelführer Lyndrich gefunden wurde) zum Auftakt einer Queste gegen die Verschwörung der Blutsauger in der Hohen Wolgar werden:

Wer weiß, wie viele Edelleute des Graulandes wie Lyndrich bereits unter dem Einfluss des Vampirfürsten aus gormanischer Vorzeit stehen? Wie sehen die perfiden Pläne des Grafen von Czesch tatsächlich aus und was meint er wohl

damit, wenn er ankündigt, dass die große Stunde der „Bruderschaft“ erst noch schlagen wird?

NSC-WERTE

BAARNPRIESTER — SCHG

KÖR:	7	AGI:	5	GEI:	8
ST:	0	BE:	0	VE:	3
HÄ:	3	GE:	5	AU:	4+1

20 | 10 | 5 | 3,5 | 8

Bewaffnung	Panzerung
Kampfstab (WB+1; ZZ+1)	Runenrobe (PA+0; AU+1)

13 — **Zauber:** ***Feuerlanze****, Flackern, Fluch, Magische Waffe, Tarnender Nebel, Versetzen* — 21

Diener der Dunkelheit II, Feuermagier III, Schlachtruf I, Schütze I, Vertrauter I*, WG: Religion – Baarn I

Beute: BW 2M:12, Zauberstab (*Versetzen*)

GH:	2	GK:	no	EP:	81

*: ***Vampirfledermaus*** -> gewährt ZZ+1.

FLIEGENDER DÄMON

KÖR:	7	AGI:	7	GEI:	6
ST:	3	BE:	3	VE:	3
HÄ:	3	GE:	3	AU:	3

20 | 12 | 10 | 4,5 | 12

Bewaffnung	Panzerung
Pranke mit Rosteffekt (WB+2; GA-4)	Dämonenhaut (PA+2)

Rost: Jeder Treffer der Pranke reduziert die PA eines zufälligen metallischen und nicht-magischen Rüstungsstückes des Ziels um 1. Gleiches gilt für den WB nichtmagischer Waffen, die den Dämon treffen.

GH:	6	GK:	no	EP:	129

HAUPTMANN OLSTEN — KR19

KÖR:	8	AGI:	6	GEI:	6
ST:	7	BE:	0	VE:	2
HÄ:	7	GE:	1	AU:	1

34 | 27 | 6 | 3,5 | 20

Bewaffnung	Panzerung
Scramasax +1 (WB+2; I+1; GA-2)	Schuppenp., Helm, Rundschild (PA+6; I-1; L-1,5m)

Blocker I, Brutaler Hieb II, Einstecker III, Flink I, Kämpfer III, Reiten I, Schlachruf I, Wahrnehmung I

Beute: BW 1A:14, 1D:18, Heiltrank

GH:	10	GK:	no	EP:	100

RUDELFÜHRER LYNDRICH — KR12

KÖR:	8	AGI:	6	GEI:	6
ST:	7	BE:	1	VE:	2
HÄ:	7	GE:	0	AU:	4

48 | 22 | 8 | 4 | 22 | 10

Bewaffnung	Panzerung
Langschwert +1 (WB+4; I+1; GA-4), Biss (WB+2; GA-2)	Plattenp. (PA+3; L-1m) 2x Schutz der Schatten

Ausweichen II, Brutaler Hieb II, Einstecker I, Gerüstet II, Kämpfer III, Reiten I, Schlachtruf I, Verletzen II, Waffenkenner: Langschwerter I, Wahrnehmung I

Abwehr gegen Sonnenlicht (2x), Anfällig gegen *Licht*-Angriffe, Angst (-1), Bissangriff (2x), Fangzähne, Fledermausgestalt II, *Gehorche* (2x), Geistesimmun, Kraft der Schatten (2x), Mehrere Angriffe, Nachtsicht, Natürliche Waffen, Schutz der Schatten (2x), Tagesmätte

GH:	18	GK:	no	EP:	187

SEELENJÄGER

KÖR:	10	AGI:	7	GEI:	***
ST:	5	BE:	2	VE:	***
HÄ:	0	GE:	0	AU:	***

*** | 18 | 9 | 4,5 | 17

Bewaffnung	Panzerung
Geisterklaue (WB+2; GA-2)	Körperlos (PA+8)

Spiegelbild: Ein Seelenjäger verfügt über dieselben Talente (und ggf. auch Zaubersprüche!) wie der „gespiegelte“ SC und kann diese im Kampf einsetzen.

GH:	8	GK:	no	EP:	86

***: Entspricht dem Wert des „gespiegelten“ SC.

UNTOTER TIERKOPF

KÖR:	10	AGI:	5	GEI:	0
ST:	6	BE:	4	VE:	0
HÄ:	6	GE:	0	AU:	0

13 | 18 | 9 | | 18 |

Bewaffnung	Panzerung
Geweih/Hauer/Zähne (WB+2; GA-1)	Merkt nichts (PA+2)

GH:	8	GK:	kl	EP:	68

VOGT HUNDROLF SPÄB

KÖR:	5	AGI:	8	GEI:	7
ST:	3	BE:	2	VE:	3
HÄ:	2	GE:	4	AU:	1

20 | 8 | 10+1 | 4,5 | 8 | 14

Bewaffnung	Panzerung
Dolch (WB+0; I+1) 2 Wurfpfeile (WB+0; -1/2m)	Schutzring +1

Ausweichen II, Einstecker I, Fieser Schuss II, Glückspilz I, Schlitzohr II, Schütze II, WG: Verwaltung I, Wahrnehmung I

Beute: BW 1A:20, 2x *Starrnerv*-Paste (**RvC**, S. 36)

GH:	1	GK:	no	EP:	56

GEMEINER SPÄ1

KÖR:	7	AGI:	7	GEI:	6
ST:	2	BE:	1	VE:	2
HÄ:	2	GE:	2	AU:	1

19 | 9 | 8+1 | 4,5 | 9 |

Bewaffnung	Panzerung
Dolch (WB+0; I+1)	–

Handwerk/Wissensgebiet II, passende Kulturtalente

Beute: BW 2D:15

GH:	1	GK:	no	EP:	49

WYNDLÄNDER SOLDAT KRI3

KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	5	BE:	0	VE:	0
HÄ:	3	GE:	4	AU:	0

27 | 15+1 | 5 | 4 | 16 | 15

Bewaffnung	Panzerung
Bartaxt (WB+2; I-2; GA-2) L. Armbrust (WB+2; I-2)	Schuppenp. (PA+3; L-1m) Helm (PA+1; I-1)

Einstecker II, Kämpfer I, Parade I, Reiten I, Schütze I, Wahrnehmung I

Beute: BW 1A:7, 1D:8

GH:	5	GK:	no	EP:	87

ERFAHRUNGSPUNKTE

Kampf	(besiegteEP/SC)EP
Pro Raum	1EP
Pro entdecktem Geheimnis	10EP
Pro gerettetem Gefangenen	10EP
Stanislavs Brief gefunden	10EP
Von Seelenjägern gezeichnet	20EP
Burgkapelle wiederhergestellt	50EP
Keinen Alarm ausgelöst	50EP
Kein Gesinde/Soldaten getötet	100EP
Vrallas Hochzeit verhindert	100EP

ANHANG

BESTIARIUM

Hier findest Du die Werte der im Kapitel *Flora & Fauna* ab Seite 78 versammelten und beschriebenen Kreaturen.

Bei jedem Wesen sind alle Modifikationen bereits in den Spielwerten berücksichtigt. Die speziellen Fähigkeiten der jeweiligen Kreatur werden nur als Icons aufgelistet (Details siehe **DS4**, S. 106 ff.).

ANOKE (ARM)

KÖR:	11	AGI:	8	GEI:	0
ST:	3	BE:	0	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	0

35 | 14 | 8 | 5 | 16

Bewaffnung	Panzerung
Ranke (WB+2)	Wurzelwerk (PA+1)

GH:	7	GK:	no	EP:	82

MERENDE

KÖR:	4	AGI:	7	GEI:	1
ST:	2	BE:	3	VE:	1
HÄ:	1	GE:	1	AU:	0

11 | 6 | 10 | 7 | 7

Bewaffnung	Panzerung
Biss (WB+1)	Fell (PA+1)

GH:	1	GK:	kl	EP:	33

BOERDERIK

KÖR:	12	AGI:	8	GEI:	1
ST:	5	BE:	2	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0

36 | 15 | 10 | 7,5 | 19

Bewaffnung	Panzerung
Biss/Klauen (WB+2)	Fell (PA+1)

GH:	9	GK:	no	EP:	96

ÖDBOR

KÖR:	18	AGI:	8	GEI:	1
ST:	5	BE:	2	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0

99 | 24 | 10 | 7,5 | 25

Bewaffnung	Panzerung
Großer Biss (WB+2; GA-2)	Dickes Fell (PA+2)

GH:	19	GK:	gr	EP:	175

ÖDMUL

KÖR:	17	AGI:	6	GEI:	1
ST:	4	BE:	3	VE:	0
HÄ:	7	GE:	0	AU:	0

102	26	9	6	23	

Bewaffnung	Panzerung
Großer Biss (WB+2; GA-2)	Dickes Fell (PA+2)

GH:	19	GK:	gr	EP:	181

SAUCHS

KÖR:	8	AGI:	10	GEI:	1
ST:	4	BE:	4	VE:	1
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0

20	11	14	5	14	

Bewaffnung	Panzerung
Kräftiger Biss (WB+2; GA-1)	Fell (PA+1)

GH:	2	GK:	no	EP:	64

SALZAMEISEN

ARBEITER & KRIEGER*

KÖR:	8	AGI:	10	GEI:	1
ST:	3	BE:	4	VE:	0
HÄ:	3	GE:	2	AU:	0

16	14	14	9	13	

Bewaffnung	Panzerung
Kristallzangen (WB+2)	Kristallwesen (PA+3)

GH:	2	GK:	kl	EP:	52
GH:	4	GK:	kl	EP:	67

*: Nur die Ameisenkrieger können fliegen!

*Arbeits- und Kriegsdronen zählen als **Konstrukte**, weil sie sich aus den Salzkristallen auf dem Chitinpanzer der Königin formen.*

KÖNIGIN

KÖR:	18	AGI:	8	GEI:	1
ST:	2	BE:	2	VE:	0
HÄ:	6	GE:	2	AU:	0

102	28	10	7.5	22	

Bewaffnung	Panzerung
Großer Biss (WB+2; GA-2)	Chitin-Kristallpanzer (PA+4)

GH:	18	GK:	gr	EP:	167

WEISSER REISSER

KÖR:	10	AGI:	8	GEI:	1
ST:	4	BE:	8	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0

165	17	16	5	21	

Bewaffnung	Panzerung
Reißender Biss (WB+3; GA-3) Klauen (WB+2)	Fell (PA+1)

Angst (-1); Mehrere Angriffe (+1).

GH:	19	GK:	kl	EP:	568

WEISSER SCHLEICHER

KÖR:	14	AGI:	10	GEI:	1
ST:	5	BE:	4	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	0

78	17	14	9	21	

Bewaffnung	Panzerung
Großer Biss (WB+2; GA-2)	Fell (PA+1)

Tarnung: Funktioniert wie der Zauber *Unsichtbarkeit* (**DS4**, S. 71), der Tarneffekt wird aber mit einer Probe auf **AGI+BE** – also gegen **PW: 14** – ermittelt.

GH:	13	GK:	gr	EP:	154

NICHTSPIELERCHARAKTERE

Alle folgenden NSC stellen bedeutende oder „berühmt-berüchtigte“ Persönlichkeiten des Wyndlandes dar – von Helden über weltliche und religiöse Machthaber bis hin zu gefürchteten Unholden.

DIE SCHATTENTOCHTER

(Porträt siehe Seite 26)

Die Schattentochter wurde zu Mittwinter in einer Neumondnacht während eines düsteren Rituals zu Ehren Baarns gezeugt. Ihr Vater war der Oberpriester des Baarn, ihre Mutter eine Magd, die von den Kultisten entführt worden war und bei ihrer Geburt verstarb.
*Die Schattentochter, der nie ein anderer Name gegeben wurde, wuchs in einer geheimen Tempelanlage in den tiefsten Kellern unter Rokanok heran und wurde dazu erzogen, einst die Nachfolge ihres bereits greisen Vaters anzutreten. Schon im zarten Alter von 20 Jahren wurde sie zur Oberpriesterin ernannt und bald darauf von Baarn als Trägerin von **Blutamulett** und **Flugmantel** auserwählt, die er ihr durch einen dämonischen Boten überbringen ließ.*
Seither lenkt sie die Geschicke des Kultes mit eiserner Hand und lässt die kleinste Verfehlung grausam bestrafen. Als Vampirin geht sie nachts auf die Jagd nach Menschenblut; sie zählt als Schwarzmagierin ohne Zauberzugang.

Der Schattentochter sind Begriffe wie Freude, Liebe, Güte oder Gnade völlig fremd – ihr Denken und Handeln sind von Machtgier, Hass und Stolz bestimmt. Die einzigen Gefühlsregungen, die sie empfinden kann, sind Wut, Lust und Schmerz. Ihre blasse Haut und das kupferrote Haar machen die zarte Frau mittlerer Größe zu einer außergewöhnlichen Schönheit. Bis auf Blutamulett und Flugmantel ist sie stets völlig nackt.

BLUTAMULETT & FLUGMANTEL

Das Amulett aus geschwärztem Meteoreisen in Form eines Halbmondes kann nur von einer Oberpriesterin des Baarn getragen werden* und verleiht ihr die Kräfte, Schwächen sowie Anfälligkeiten einer Vampirin der 10. Stufe.
Auch der Kapuzenumhang aus schwarzem Samt kann nur von Oberpriesterinnen Baarns getragen werden* und verleiht ihr die Macht, den Zauber *Fliegen* (**DS4**, S. 56) mit 📖: 20 zu wirken.

*: Voraussetzungen -> **Dienerin der Dunkelheit III+**, **WG: Religion – Baarn III+**. Alle anderen Wesen erhalten bei Berührung W20+10 nicht-abwehrbaren Schaden durch Schattenmagie.

DIE SCHATTENTOCHTER						SCH7
KÖR:	**6**	**AGI:**	7	**GEI:**	7	
ST:	2	BE:	2	VE:	2	
HÄ:	0	GE:	2	AU:	8	

26	10	9	4,5	10	15

Bewaffnung	Panzerung
Biss (WB+2; GA-2) 2 Klauen (WB+2; GA-2)	2x Schutz der Schatten

Bildung I, Charmant III, Diener der Dunkelheit III, WG: Ebenenwissen I, WG: Geschichte I, WG: Religion – Baarn III

Abwehr gegen Sonnenlicht (2x), Anfällig gegen *Licht*-Angriffe, Angst (-1), Bissangriff (2x), Fangzähne, *Freund* (1x), *Gehorche* (1x), Geistesimmun, Klauenangriff (1x), Kraft der Schatten (1x), Mehrere Angriffe, Nachtsicht, Natürliche Waffen, Schutz der Schatten (2x), Tagesmätte

GH:	8	GK:	no	EP:	145

GERDTJA VON TARMIS

(Porträt siehe Seite 63)

Gerdtja wurde als Tochter eines Boskhörner Wolfsedlen geboren. Schon früh wurde ihr magisches Talent entdeckt, weshalb sie im Schloss ihrer Eltern in der Zauberei unterrichtet wurde. Rasch stellte sich heraus, dass ihr besonderes Talent in der Geistesbeeinflussung lag. Durch ihren Charme und ihre Anmut lagen ihr die jungen Adligen zu Füßen. Sie sonnte sich in ihrer Bewunderung und konnte sich vor Verehrern kaum retten. Doch schon sehr früh graute ihr vor dem Gedanken, einst nicht mehr so begehrenswert zu sein. In ihrer Angst, alt, häßlich und ungeliebt zu werden, flehte sie Baarn um ewige Jugend an, woraufhin der Schattenfürst einen seiner Diener, einen uralten Erzvampir, zu ihr sandte. Sie trank sein Blut und wurde selbst zur unsterblichen Vampirin.

Um ihr dunkles Geheimnis zu wahren, vergiftete sie ihre Eltern und trat als einziges Kind das Erbe des Vaters an. Zum Schein heiratete sie einen jungen Edelmann, dessen sie noch in der Hochzeitsnacht überdrüssig wurde und ihn tötete. Dank ihrer Zauberkünste ließ sie die Leiche des unglückseligen Bräutigams unbemerkt verschwinden.
Seitdem spielt sie die trauernde Witwe, was sie mitnichten davon abhält, sich seit Jahrzehnten von den Männern umschwärmen zu lassen und unter ihnen ihre Opfer auszuwählen. Ihre scheinbare Alterslosigkeit erklärt sie unter Verweis auf ihre Magie und alchemistische Verjüngungskuren. Bisher gelang es ihr stets, jeden Zweifler zu überzeugen – oder flux aus dem Weg zu räumen…

*Gerdtja ist eine blasse Schönheit in einer prächtigen, **magischen Robe +3** mit kunstvoll frisiertem Haar. Als geübte Alchemistin verfügt sie über folgende **Tränke**: Konzentrations-, Großer Schutz-, Zaubertrank, und über ein höchst potentes Schadensgift in einem **Giftring** (**PW: 18**, nicht-abwehrbar).*

GERDTJA VON TARMIS					SCHT3
KÖR:	5	**AGI:**	7	**GEI:**	8
ST:	0	BE:	0	VE:	9
HÄ:	0	GE:	3	AU:	10+1

25	14	7	4,5	8	

Bewaffnung	Panzerung
Biss (WB+3; GA-3) 2 Klauen (WB+4; GA-4)	Robe +3 (PA+3; AU+1) 3x Schutz der Schatten

19 **Zauber:** *Einschläfern, Freund, Gehorche, Halt, Magisches Schloss, Öffnen, Schattenpfeil, Spionage, Tanz, Teleport, Terror, Tierbeherrschung, Verwandlung, Verwirren* 12

Abklingen II, Alchemie II, Bildung I, Charmant III, Diener der Dunkelheit II, Manipulator III, Schütze I, Wechsler II, WG: Religion – Baarn I, Wolfsgestalt I

Anfällig gegen *Licht*-Angriffe, Angst (-1), Bissangriff (3x), Fangzähne, Fledermausgestalt II, *Gasgestalt* (1x), Geistesimmun, Klauenangriff (2x), Kraft der Schatten (1x), Mehrere Angriffe, Nachtsicht, Natürliche Waffen, Schutz der Schatten (3x), Tagesmätte, *Unsichtbarkeit* (1x)

GH:	14	GK:	no	EP:	201

GRISWULF					WAL16
KÖR:	6	AGI:	7	GEI:	8
ST:	0	BE:	8	VE:	1
HÄ:	3	GE:	6	AU:	1

Bewaffnung	Panzerung
Jagdmesser/Speer (WB+1) Langbogen (WB+2; I+1)	–

Ausweichen I, Diener des Lichts I, Einstecker I, Jäger V, (Kraft der Bestie V), Tiergestalt I (V), Tiermeister III, Vertrautenband III, Vertrauter I, Wahrnehmung I, WG: Religion – Harlan III

GH:	1	GK:	no	EP:	65

HARL WULVSTEP					WAL20
KÖR:	6	AGI:	8	GEI:	7
ST:	0	BE:	10+1	VE:	2
HÄ:	3	GE:	11	AU:	0

Bewaffnung	Panzerung
Jagdmesser (WB+1), Wolfjägers Langbogen +2 (WB+4; I+3; GA-2)	Kluft des Jägers (PA+1; BE+1; Jäger +I)

Ausweichen II, Einstecker III, Jäger IV (V), Reiten II, Schwimmen II, Tiermeister I, Vertrautenband I, Vertrauter I, Wahrnehmung III, WG: Kräuterkunde/Naturkunde/Religion – Harlan/Tierkunde/Wetterkunde I

GH:	2	GK:	no	EP:	102

GRISWULF, DER „WOLFSMANN“

Griswulf amtiert seit vielen Jahren als Oberpriester des Harlan im Gebiet um den Wolfswald. Er ist ein wortkarger Einzelgänger, der sich mit Wölfen besser versteht als mit Menschen – kein Wunder, verbringt er doch einen beträchtlichen Teil seines Lebens als Wolf. Und obwohl die einheimischen Dorfbewohner nichts davon ahnen, meiden sie ihn und nennen ihn wegen seiner Vertrauten, der hellgrauen Wölfin ***Viska****, – halb ehrfürchtig, halb abfällig – den „Wolfsmann“. Nur Wenige wissen, dass Griswulf Priester ist und kaum jemandem ist klar, dass er zusammen mit einigen Wolfsrudeln die Dörfer vor Vampiren und Werwölfen beschützt.*

Griswulf ist groß und schlank, dabei zäh und trotz seines fortgeschrittenen Alters noch immer wendig. Er hat halblanges, graues Haar und einen dichten Vollbart. Gekleidet ist er in eine einfache lederne Jagdtracht. Darüber trägt er zum Schutz gegen die Kälte einen dicken Kapuzenumhang aus Wolfspelz. Neben Jagdmesser, Speer und Langbogen führt er nur einen Wasserschlauch, Feuerstein und Zunder sowie eine große Felldecke als Schlaflager mit sich.

Sein wertvollster Besitz ist das Standeszeichen der Oberpriester Harlans, die ***„Wolfara“****, eine Kette aus Wolfszähnen, die dem Träger folgende Gaben verleiht:* ***Kraft der Bestie +V****,* ***Tiergestalt +IV*** *(nur Wolfsgestalt).*

HARL WULVSTEP

Dieser meisterliche Waldläufer durchstreift in Begleitung seines Vertrauten, eines alten, einäugigen Raben namens ***Korog*** *seit vielen Jahren das ganze Wyndland. Obwohl man nie weiß, wo man den wortkargen, mürrischen Einzelgänger das nächste Mal antreffen wird, suchen immer wieder Jäger und Waldläufer seine Nähe, um von ihm zu lernen – versteht er sich doch wie kein Zweiter auf die Jagd und das Überleben in der Wildnis.*

Allerdings nimmt Harl Wulvstep längst nicht jeden dahergelaufenen Möchte-

gern-Waidmann als Schüler auf. Erst muss er durch Taten davon überzeugt werden, dass der Anwärter seines Unterrichts würdig ist. Früher verlangte er dafür einen Beweis für das bereits vorhandene Jagdgeschick, zum Beispiel den Kopf eines Ödmuls.
Seit Wulvstep jedoch von der Sage um die ***Tracht des Wolfsjägers*** *(**RvC**, S. 35) erfuhr, ist er von dem Wunsch beseelt, die einzelnen Teile wieder zusammenzutragen. Daher sind ihm angehende Schüler am liebsten, die ihm handfeste Hinweise auf den Verbleib jener Gegenstände geben können. Einem solchen Hinweis folgend, konnte er den* ***Langbogen des Wolfsjägers*** *schon in seinen Besitz bringen.*

Harl ist groß, sehnig und trotz seines fortgeschrittenen Alters weiterhin sehr beweglich. Er hat langes, graues Haar und einen dichten Vollbart. Zum Schutz gegen die Kälte trägt er einen dicken Pelzumhang. Auf seinem Pferd führt er nur die notwendigsten Dinge für das Überleben in der Wildnis mit sich.

KÖNIG WOLFRAMM

König Wolframm oder „Vater Wolf“, wie er gerne hört, hat bereits seit mehreren Jahrzehnten den Bosker Salzthron inne. Er ist ein gealterter, aber stolzer Recke, der es sich nicht nehmen lässt, immer wieder selbst an der Spitze seiner Krieger auf Kaperfahrt und Wolfsjagd zu ziehen, um damit das Andenken seiner Ahnen zu ehren.
Nachdem er sich in den vergangenen Jahren vor allem um das Festland gekümmert hat, zieht es ihn in jüngster Zeit wieder stärker auf das Meer. In den Fjordingern, die wie die Wyndländer mit ihren Drachenbooten das Sternenmeer befahren, sieht er gleichzeitig mögliche Verbündete wie Gegner und ist bemüht, mehr über ihre Stärken und Schwächen zu erfahren. Deshalb lud er ihre Abgesandten schon öfters in seine Königsfeste ein.

*König Wolframm ist ein groß gewachsener, für sein Alter immer noch kräftiger Mann mit wettergegerbtem Gesicht, einem langen, grauweißen Bart und graublauen Augen. Er ist bereits zum zweiten Mal verheiratet und hat aus zweiter Ehe drei erwachsene Töchter – **Gretlyn**, **Hjalla** und **Ingvild**, Ehefrau Tondtweins von Sturmspitz.*
*Er weiß um die gefährlichen Auswirkungen der Zauberei, die auf **Wulfsbann** und der **Wulfswehr** liegt, und konnte bis jetzt stets verhindern, dass sie ihn und seine Getreuen ins Verderben führten. Daher setzt er vor allem die Rüstung mit Bedacht ein und trägt sie nur zu besonderen Anlässen.*

WULFSBANN & WULFSWEHR

Wulfsbann ist der Name eines prächtigen, reich mit Runen verzierten Breitschwerts. Es wurde vor Jahrhunderten in *Bosk* von dem legendären Meisterschmied Ugdar geschmiedet, wobei ihm der Kriegszauberer Gerbrold sowie der Harlanpriester Svunjar beistanden.
Ihre Schöpfer überreichten die machtvolle Waffe König ***Thard dem Häuter***, der damit vor allem gegen die zahlreichen Werwölfe im *Wolfswald* vorging und so die Besiedlung des wyndländischen Hinterlandes abseits der Küstengebiete vorantrieb. Seit dieser Zeit ist das Schwert das Zeichen der Königswürde und wird jedem Herrscher übereicht, sobald er den Salzthron zum ersten Mal besteigt.

Die magischen Runen, die in die aus Silber gediegene Klinge von Wulfsbann eingraviert wurden, verleihen seinem Träger übernatürliche Kräfte im Kampf (mag. +3, **Brutaler Hieb +II**, **Verletzen +II**, Silberwaffe).
Die spezielle Magie der Runen sorgt allerdings auch durch einen Zauberzwang (eine archaische Variante von *Gehorche*) dafür, dass der Träger im Kampf gegen Wölfe oder Werwölfe niemals aufgeben oder flüchten kann – auch wenn es ihn sein Leben kosten sollte.

Wulfswehr heißt die Rüstung der Könige, die ebenfalls von Ugdar und Gerbrold stammt. Sie besteht aus einem brünierten Kettenpanzer, der mit den Schuppen verschiedener Drachen verstärkt und mit Wolfspelz verbrämt wurde, und einem Helm mit Stierhörnern. Die magischen Runen, die in die Schuppen und den Helm eingraviert wurden, verleihen seinem Träger zusätzlichen Schutz und übernatürliche Fähigkeiten (jew. mag. +3, **Elementen trotzen +I**; als Set: GEI +1, KÖR +1).
Jedes Mal, wenn die Rüstung angelegt wird, muss sein Träger seine gesamte geistige Widerstandskraft (**GEI+VE**) gegen den Zauber der Runen aufwenden, damit sein Denken und Handeln nicht von der Jagdlust des Wolfs, der wilden Angriffswut des Stiers und dem hochmütigen Stolz des Drachen bestimmt wird, bis er die Rüstung wieder ablegt.

KÖNIG WOLFRAMM						WAM15
KÖR:	8+1	AGI:	7	GEI:	6+1	
ST:	8	BE:	1	VE:	0	
HÄ:	8	GE:	0	AU:	3	
33	26	11	4,5	26		
Bewaffnung				Panzerung		
Wulfsbann (WB+4; I+3; GA-7)				Wulfswehr-Set (PA+9; GEI+1; KÖR+1)		
Bildung II, (Brutaler Hieb II), Einstecker II, (Elementen trotzen II), Jäger I, Kämpfer V, Raserei I, Reiten II, Schlachtruf I, Schwimmen I, (Verletzen II), WG: Bootsbau I, WG: Seefahrt I, WG: Sternenkunde I						
GH:	16	GK:	0	EP:	163	

KROBLAH						WAL12
KÖR:	8	AGI:	6	GEI:	6	
ST:	4	BE:	7	VE:	0	
HÄ:	4	GE:	6	AU:	0	
25	14	13+3	4	16	14	
Bewaffnung				Panzerung		
Jagdmesser +3 (WB+4; I+3; GA-4) Speer +1 (WB+2; I+1; GA-2)				Wolfsmantel (PA+1; Bemerken +3)		
Ausweichen I, (Brutaler Hieb I), Diener des Lichts III, Einstecker I, (Fieser Schuss I), Jäger V, Raserei I, (Tiermeister III), (Verletzen I), Vertrautenband I, Vertrauter I, Wahrnehmung I, WG: Rel. – Harlan I; Nachtsicht, Zäh						
GH:	6	GK:	0	EP:	119	

KROBLAH

Kroblahs Mutter wurde von einem Orkkrieger der Høk geschändet und floh aus Scham darüber in den Wolfswald. Dort wurde sie von einem Harlanpriester aufgenommen, der als Einsiedler im westlichen Teil des Waldes lebte. Da sie bei seiner Geburt verstarb, wurde Kroblah von dem Priester aufgezogen und in der Jagdkunst, aber auch im Glauben an Harlan unterwiesen.
Nach dessen Tod wusste er nicht recht, was er mit seinem Leben anfangen sollte und verließ den Wald. Die ersten Begegnungen mit Menschen veranlassten ihn aber dazu, sein Gesicht stets hinter einer ledernen Maske zu verbergen. In der Hoffnung, dass er unter Orks ein besseres Leben führen würde, zog er schließlich in die Kaltöden – nur um festzustellen, dass die Orks ein Halbblut wie ihn unverzüglich töten würden.
Nach einer Zeit des Haderns und Zweifelns gab ihm sein fester Glaube an Harlan schließlich doch die Kraft, sich damit abzufinden, sein Leben maskiert zu verbringen und er beschloss, es zumindest einem guten Zweck zu widmen. Nachdem er den Häuptling der Høk im Zweikampf besiegt, das Wolfsrudel unter seine Kontrolle gebracht und den Schamanen vertrieben hatte, offenbarte er sich den Orks als Auserwählter eines mächtigen Wolfsgottes und begann, die Orks in einer ehrenvollen Lebensführung als Jäger zu unterweisen.
*Von den Orkkriegern wird er wegen seiner Jagderfahrung, seinem Kampfgeschick und seiner mächtigen Waffen respektiert. Dazu trägt auch sein Vertrauter **Hetzer** – ein großer, schwarzgrauer Wolf – durchaus seinen Teil bei.*

Kroblah ist sehr groß und kräftig, dabei aber auch wendig und geschickt. Er verbirgt sein Gesicht, dessen Züge sein gemischtes Blut deutlich verraten, hinter einer ledernen Maske. Auch seine Hände bedeckt er immer mit Handschuhen, um sich nicht zu verraten.
*Kroblah besitzt vier Erbstücke seines Ziehvaters: einen **Wolfsmantel** (**DS4**, S. 99), ein **Jagdmesser +3** (**Brutaler Hieb +I**, **Verletzen +I**), einen **Speer +1** (**Fieser Schuss +I**) und ein **Harlanamulett** (**Tiermeister +III**).*

LUDGER VON VINLARR

Der gebürtige Vandrianer schloss sich schon in jungen Jahren der gormanischen Kirche an, wurde bald zum Paladin geweiht und war für lange Zeit einer der Beschützer des Klosters Vinlarr. Vor 30 Jahren erhielt er im Traum eine Vision von Helia, die ihm auftrug, im Wyndland gegen die Mächte der Dunkelheit zu kämpfen. Daraufhin scharte er 30 Paladine um sich, die sich unter seiner Führung auf einen heiligen Lichtzug gen Norden begaben. Nachdem sie am Rand des Wolfswalds die Ruinen einer gormanischen Grenzfestung gefunden hatten, setzten sie diese wieder instand und richteten einen Ordenssitz in ihr ein. Unter Ludgers Führung unternahmen die Paladine im gesamten Wolfswald und in den östlichen Kaltöden zahllose Hetzjagden auf Baarnsjünger, Vampire, Werwölfe und Wesen der Dunkelheit aller Art.

Der Großmeister ist ein geradezu fanatischer Streiter des Lichts, der lieber einmal einen unbescholtenen Wyndländer mit der Gabe der Wolfsgestalt über die Klinge springen lässt, als dass ihm ein potenzieller Werwolf entkäme.

*Ludger von Vinlarr ist ein großer, kräftiger Mann, der sich trotz seines hohen Alters noch stolz und aufrecht hält. Sein schlohweißes Haar und den Bart trägt er säuberlich gestutzt. Im Kampf trägt er runenverziertes Plattenrüstzeug samt Helm (als Set: AU +1, **Rüstträger +IV**, **Rüstzauberer +III**).*

LICHTZORN

Der uralte, aufwändig verzierte Bihänder +2 wurde von vandrianischen Heliapriestern verzaubert, um Dämonen und Untote zu zerschmettern (jeweils **+III**) und diente schon vielen Großmeistern als Waffe und Standeszeichen.

LUDGER VON VINLARR					PAL16
KÖR:	7	**AGI:**	5	**GEI:**	8
ST:	10	BE:	0	VE:	2
HÄ:	10	GE:	0	AU:	2+1

33	23	4	3.5	27	

Bewaffnung	Panzerung
Lichtzorn +2 (WB+5; GA-6)	Großmeister-Set (PA+6; I-1; AU+1)

11	**Zauber:** *Geben und Nehmen, Glühender Glaube, Heilende Aura, Heilende Hand, Heilendes Licht, Stoßgebet, Vertreiben, Wasser weihen, Wächter*	8

Bildung I, Brutaler Hieb I, (Dämonen zerschmettern III), Diener des Lichts V, Einstecker II, Kämpfer V, Reiten II, (Rüsttr. IV), (Rüstz. III), Schlachtruf II, (Untote zerschmettern III), Vergeltung I, WG: Religion – Helia II

GH:	17	GK:	no	EP:	167

MEISTER JORGAR					SPÄT13
KÖR:	7	AGI:	7	GEI:	7
ST:	3	BE:	3	VE:	2
HÄ:	2	GE:	6	AU:	1

Bewaffnung	Panzerung
Wolfsbogen +2 (WB+3; I+2; GA-4)	Kapuzenumhang (Abwehr +1; Jäger +II)

Aderschlitzer I, Akrobat II, Bildung II, Diener des Lichts III, Einstecker I, Fieser Schuss II (IV), Heimlichkeit II, (Jäger II), Runenkunde I, Scharfschütze I, Schlitzohr II, Schnelle Reflexe I, Schütze I, Zauber auslösen I

WERGESTALT	SPÄT13

Bewaffnung	Panzerung
Biss (WB+3; GA-3) 2 Klauen (WB+4; GA-4)	2x Schutz der Schatten

Anfällig gegen Silberangriffe, Angst (-1), Bissangriff (3x), Heimlichkeit +III, Klauenangriff (2x), Kontrolle behalten (2x), Kraft der Schatten (2x), Mehrere Angriffe, Nachtsicht, Natürliche Waffen, Schutz der Schatten (2x), Verwandlung trotzen (2x), Wergestalt

GH:	13	GK:	no	EP:	196

MEISTER JORGAR

(Porträt siehe Seite 73)

Nachdem der Duldgnom aus Bosk von einem Werwolf gebissen wurde, brach er auf, um die Wölfe des Lichts zu finden. Jorgar wurde zum Lehrmeister des Ordens und brachte seinen Schülern viel bei. So machte er es sich zur Aufgabe, sich um jene Ordensmitglieder zu kümmern, die noch stark mit der Unterdrückung ihres Blutrausches zu kämpfen hatten. Auch der junge Obwyn war ein Schützling Jorgars, seit er als kleiner Junge zu den Wölfen des Lichts stieß.

*Jorgar ist inzwischen 125 Jahre alt und bildet schon über 80 Jahre lang Wölfe des Lichts aus. Er hat schütteres weißes Haar und trägt einen braunen **Kapuzenumhang** (Abwehr +1, **Jäger +II**). Daneben besitzt er einen **Wolfsbogen +2** (**Fieser Schuss +II**). Mit diesem Bogen und versilberten Pfeilen begibt er sich auf die Jagd nach Werwölfen. Obwohl Meister Jorgar in seiner Wergestalt auch nicht wesentlich größer als ein Gnom ist, verwandelt er sich in dieser Form dennoch in einen ernstzunehmenden Gegner.*

MEISTER OBWYN

Obwyn wurde als Kind von einem Werwolf angegriffen und von den Wölfen des Lichts gerettet. Diese brachten den schwer verletzten Jungen in ihre Waldfestung und pflegten ihn gesund.
Als sich herausstellte, dass Obwyn ein Lykanthrop war, halfen ihm die Wölfe des Lichts – allen voran Meister Jorgar – dabei, sich gegen den Blutrausch zu wappnen. Er wuchs heran und wurde ein glühender Anhänger des Ordens. Außerdem zeigte sich sein magisches Talent. Nachdem er sich oft im Kampf gegen die Dunkelheit bewährt hatte, übernahm er die Führung des Ordens.

Obwyn ist mittelgroß, hat dunkelblondes Haar und trägt einen kurz geschorenen Vollbart. Obwohl er ein gnadenloser Kämpfer gegen die Dunkelheit ist, huscht oft ein ironisches Lächeln über sein Gesicht und in vertrauter Gesellschaft stellt er auch regelmäßig seinen gesunden Humor unter Beweis.
*Er rüstet sich für gewöhnlich in einen **Lederpanzer +1** (**Ausweichen +I**) und schwingt sein **Langschwert +2** (**Brutaler Hieb +I**, **Verletzen +I**).*

MEISTER OBWYN					HEI8
KÖR:	8	AGI:	5	GEI:	7
ST:	4	BE:	0	VE:	5
HÄ:	1	GE:	1	AU:	4

22	11	9	4,5	17	

Bewaffnung	Panzerung
Langschwert +2 (WB+4; I+2; GA-3)	Lederpanzer +1 (PA+2; Ausweichen +I)

11	**Zauber:** *Glühender Glaube, Heilende Aura, Lichtpfeil, Magische Waffe, Magische Rüstung, Springen, Spurt, Verteidigung, Wasser weihen*	8

(Ausweichen I), (Brutaler Hieb I), DdL II, Einstecker II, Flink I, Fürsorger I, Kämpfer I, Magieresistent I, Schnelle Reflexe II, (Verletzen I), WG: Kräuterkunde I, WG: Rel. – Harlan III, WG: Tierkunde I, Zaubermacht I

WERGESTALT*					HEI8

27	15	9	5,5	14	

Bewaffnung	Panzerung
Klauen (WB+2; GA-2)	2x Schutz der Schatten

Anfällig gegen Silberangriffe, Angst (-1), Heimlichkeit +III, Kontrolle behalten (2x), Laufen +1 (1x), Schutz der Schatten (2x), Nachtsicht, Natürliche Waffen, Verwandlung trotzen (2x), Wergestalt

GH:	12	GK:	no	EP:	136

*: Aufgrund des traumatischen Ereignisses in seiner Kindheit hegt Obwyn bis heute eine gewisse Abneigung gegen sein eigenes Dasein als Werwolf. Er meditiert deshalb täglich, um zusätzlich einen Bonus von +2 auf Kontrolle behalten und Verwandlung trotzen zu erlangen.

MIKAEL „HARLANS FLUCH“

(Porträt siehe Seite 18)

Mikael wurde als zweiter Sohn eines wohlhabenden Bosker Kaufmanns geboren, dessen magisches Talent schon früh erkannt und gefördert wurde. Jedoch wurde er von seinem älteren Bruder wegen seines Unvermögens, wie er Wolfsgestalt anzunehmen, ständig gehänselt, bis er als Jugendlicher eines Tages in Raserei verfiel und den eigenen Bruder in blindwütigem, ganz und gar nicht harlangefälligen Zorn erschlug.

Um seiner gerechten Strafe zu entgehen, floh er aus seiner Heimat und zog für viele Jahre durch Caera. Während dieser Zeit wandte er sich Baarn und den Mächten der Finsternis zu und wurde zu einem fähigen Totenbeschwörer. Doch sein Kindheitswunsch, sich in einen Wolf verwandeln zu können, ließ ihn sein Leben lang nicht mehr los. So kehrte er eines Tages ins Wyndland zu-

MIKAEL					NEKTY
KÖR:	6	AGI:	6	GEI:	8
ST:	19	BE:	0	VE:	8
HÄ:	19	GE:	4	AU:	11

45	33	6	4	29	

Bewaffnung	Panzerung
Biss (WB+3; GA-3) 2 Klauen (WB+4; GA-4)	2x Schattenpelz 1x Schutz der Schatten

19	**Zauber:** *Dämonen beschwören, Duftnote, Durchsicht, Flackern, Gehorche, Mag. Waffe, Schatten, Schatten erw., Schattenlanze, Skelette erw., Tarnender Nebel, Terror, Totengespräch, Verwirren, Wolke des Todes, Zombies erwecken*	13

Bildung I, Diener der Dunkelheit V, Heimlichkeit III, Nekromantie V, Raserei I, Schütze I, Wechsler II, WG: Religion – Baarn I, Zaubermacht I

Anfällig gegen Silberwaffen, Angst (-1), Bissangriff (3x), Geistesimmun, Heimlichkeit +III, Klauenangriff (2x), Kontrolle behalten (2x), Kraft der Schatten (1x), Mehrere Angriffe, Nachtsicht, Natürliche Waffen, Schattenpelz (2x), Schutz der Schatten (1x), Totenkraft, Verbergen-Proben +5, Wergestalt, Wolfsgestalt I

GH:	36	GK:	no	EP:	279

rück und begab sich in den Wolfswald, wo er sich mit voller Absicht von einem Werwolf beißen ließ. In den folgenden beiden Jahren versammelte er andere Werwölfe um sich und machte mit ihnen Boskhörn und Salzende unsicher, bis er schließlich von König Thard mit dessen Königsschwert „Wulfsbann“ erschlagen wurde. Sein Leichnam wurde jedoch von seinen Anhängern heimlich in einer Gruft im Wolfswald bestattet.

Vor kurzem wurde er schließlich durch einige Baarnisten in einem mächtigen Ritual wiedererweckt. Als ihm jedoch klar wurde, dass inzwischen Jahrhunderte vergangen waren, er sich an seinem längst verstorbenen Bezwinger also nicht mehr rächen konnte, im Untod die Fähigkeit zur Verwandlung verloren hatte und den Rest seines Daseins in seiner halb skelettierten Wergestalt verbringen würde, geriet er in Raserei und tötete alle Kultisten.
Langsam gewöhnte er sich an dieses Dasein und begann, in den Ruinen von Dimmenbern neuerlich Lykanthropen, aber auch Baarnisten und Nekromanten in einem dunklen Zirkel um sich zu scharen. Er nennt sich selbst nurmehr „Harlans Fluch“ und hat das erklärte Ziel, alle Diener des Lichts im Wyndland auszulöschen. Dass er sich dadurch mit dem Harlan-Kult, den Wölfen des Lichts und den Templern der Sonne gleichzeitig anlegt, kümmert ihn nicht.
Aufgrund seines unberechenbaren Wesens, das immer wieder von Jähzorn, Rachsucht und Blutrausch bestimmt wird, schlugen aber sowohl der mächtige Vampirfürst Stanislav von Czesch als auch die „Schattentochter“, die Rokanoker Oberpriesterin Baarns, seine Bündnisangebote bislang aus.

Mikaels Erscheinung ist halb menschlich, halb wölfisch und besteht lediglich aus seinem Skelett, über das sich stellenweise dünne, lederartige Haut zieht, in der noch einzelne Fellbüschel sitzen. In den leeren Augenhöhlen seines Wolfskopfs, dessen Maul mit gewaltigen Reißzähnen bestückt ist, glühen kalte, blaue Lichter. An seinem Körper hängen noch die Reste einer zerfetzten und halb vermoderten, aber ehemals prächtigen Robe. Er trägt jederzeit ein angelaufenes Bronzeamulett bei sich, das einst seinem Bruder gehörte.

NORMYN „GELBAUGE“

Normyn war ein einfacher Bauer aus Brittel, der von seinen Eltern einen Hof geerbt hatte. Weil es in dem kleinen Dorf keinen Hufschmied gab, brachte er sich in seiner Jugend mit Fleiß und Zähigkeit selbst bei, die Ackergäule seiner Eltern und ihrer Nachbarn zu beschlagen. Er war ein frommer Mann, der eher Artenas und Rumen als Hefrach und Harlan verehrte und bis zu seinem 30. Lebensjahr mit seiner Frau und seinen drei Kindern ein arbeitsreiches, aber ruhiges und zufriedenes Leben führte.

In jenem Jahr aber wurde er in einer Vollmondnacht von einem vermeintlich tollwütigen Wolf gebissen, bevor er ihn von seinem Hof verjagen konnte. Zu seinem Entsetzen erwachte er allerdings nach dem nächsten Vollmond mitten im Wald – Gesicht und Hände blutverschmiert – neben einem toten Reh. Erst langsam wurde ihm klar, dass er sich in einen Werwolf verwandelt hatte. Um seine geliebte Familie nicht verlassen zu müssen, behielt er dieses Geheimnis für sich und verschwand rechtzeitig vor jedem Vollmond in den tiefen Wäldern, wobei er stets vorgab, auf die Jagd zu gehen. Nach einiger Zeit geschah es jedoch, dass er wegen einer dringenden Feldarbeit zu spät aufbrach. Bei seiner Verwandlung war er noch nicht weit genug von seinem Hof entfernt, fiel im Blutrausch über seine Verwandten her und tötete sie. Als er sich am nächsten Morgen seiner Untat bewusst wurde, floh er voller Entsetzen und kehrte erst Tage später zurück, als seine Frau und seine Kinder bereits begraben waren. Irgendwie gelang es ihm, seine Nachbarn davon zu überzeugen, dass er auf der Jagd gewesen sei und somit unschuldig am Tod seiner Familie war.

Aus Kummer über seinen Verlust verfiel er dem Alkohol und ließ seinen Hof verkommen. Auch das Schmiedehandwerk musste er aufgeben, da die Pferde mit ihren feinen Sinnen den Wolf in

NORMYN „GELBAUGE“					KRITO
KÖR:	**8**	**AGI:**	7	**GEI:**	**5**
ST:	5	BE:	4	VE:	0
HÄ:	4	GE:	2	AU:	0

31	12	11	4,5	14	10

Bewaffnung	Panzerung
Jagdmesser/Speer (WB+1)	–

Brutaler Hieb III, Diener der Dunkelheit II, Einstecker III, Handwerk: Hufschmied III, Jäger II, Reiten I, WG: Landwirtschaft I, WG: Tierkunde I, WG: Wetterkunde I

WERGESTALT	KRITO

46	18	11	4,5	17	

Bewaffnung	Panzerung
Biss (WB+2; GA-2) 2 Klauen (WB+2; GA-2)	2x Schattenpelz

Anfällig gegen Silberangriffe, Angst (-1), Bissangriff (2x), Heimlichkeit +III, Klauenangriff (1x), Kraft der Schatten (1x), Mehrere Angriffe, Nachtsicht, Natürliche Waffen, Schattenpelz (2x), Verwandlung trotzen (2x), Wergestalt, Wolfsgestalt III

GH:	13	GK:	no	EP:	160

ihm spürten und scheuten. Schließlich wandte er sich von den Göttern ab, von denen er sich im Stich gelassen fühlte und begann heimlich dem Dämonenfürsten Gaalbrazz, Herr des Schlachtens und Mordens, zu huldigen.
Heute haust Normyn in seinem halb verfallenen Haus, lebt von der Jagd und wird von den anderen Dorfbewohnern wegen seiner Trunksucht und seines unbeherrschten Jähzorns gemieden und gefürchtet. In den Vollmondnächten jedoch begibt er sich in Wolfsgestalt mit seinem Rudel auf die Jagd und macht ganz Sturmspitz bis nach Düsterlund und in die Hohe Wolgar unsicher.

Normyn ist ein breitschultriger Mann, der streng nach altem Schweiß, Schnaps und nassem Fell riecht. Er hat dunkles Haar und einen Vollbart, beides strähnig und ungepflegt. Er trägt schmutzige Bauernkleidung, einen zerrissenen Umhang und löchrige Schuhe. Außer einem festen Speer und einem guten Jagdmesser hat einen keinen Besitz von Wert. Seinen Spitznamen erhielt er von den Dorfbewohnern, da sich die Farbe seiner Augen im Laufe der Jahre langsam von dunkelbraun zu bernsteingelb veränderte.

RUNTJE, DIE STURMBRAUT

Runtje war die Tochter eines einfachen Fischers aus Onns, deren Mutter bei ihrer Geburt verstorben war. Bereits als Kind musste sie ihrem Vater bei der Arbeit helfen und fuhr mit ihm in seinem kleinen Boot auf das Meer hinaus. Eines Tages gerieten sie in einen heftigen Sturm, in dem sie kenterten. Während ihr Vater ertrank, blieb sie auf wundersame Weise verschont und wurde an Land gespült.

RUNTJE, DIE STURMBRAUT					ELE13
KÖR:	7	AGI:	5	GEI:	10+1
ST:	0	BE:	0	VE:	7
HÄ:	0	GE:	1	AU:	12
15	8	5	3,5	5	
Bewaffnung			Panzerung		
Stab der Sturmbraut (WB+0)			Robe (PA+3) & Stirnreif (GEI+1) der Sturmbraut		
23	**Zauber:** *Blenden, Blitz, Botschaft, Frostschock, Frostwaffe, Kettenblitz, Licht, Luft-/Wasserelementar herbeirufen, Spionage, Wasserwandeln*				12
Bildung II, Blitzmacher II, Elementare bündeln I, Elementen trotzen I, Herr der Elemente I, (Knechtschaft I), (Mächtige Herbeirufung I), Runenkunde II, Schutz vor Elementen I, Schwimmen I, WG: Religion – Hefrach III, WG: Seefahrt I, WG: Sternenkunde I, (Zaubermacht III)					
GH:	2	GK:	no	EP:	85

Rasch verbreitete sich das Gerücht über ihre Rettung bis nach Bosk, worin der damalige Oberpriester ein Zeichen Hefrachs vermutete und das Waisenkind zu sich holen ließ. Schon bald stellte es sich heraus, dass Runtje tatsächlich unter Hefrachs Schutz stand. Da sie nicht nur über Zauberkräfte verfügte, sondern auch eine besondere Verbundenheit zu den Elementen Luft und Wasser zeigte, erhielt sie nach vergleichsweise kurzer Zeit die Priesterweihe.

Bald darauf zog es sie auf das Meer hinaus. Für viele Jahre begleitete sie verschiedene Bosker Drachenboote auf ihren Kaperfahrten und sorgte für den Schutz von Schiff und Besatzung.
Erst als sie im Alter langsam zu erblinden begann, zog sie sich nach Bosk zurück, wo sie zur „Sturmbraut“, wie die Oberpriesterin Hefrachs in der Hauptstadt genannt wird, geweiht und wenig später auch zur Ratgeberin König Wolframms ernannt wurde.

*Runtje ist eine groß gewachsene Frau, die trotz ihres hohen Alters schlank geblieben ist und sich aufrecht hält. Sie hat langes, grauweißes Haar und trübe Augen. Obwohl ihre Blindheit ihren Stolz nicht brechen konnte, muss sie sich doch auf einen Stab oder eine Begleitperson verlassen, wenn sie ihre Gemächer im Tempel verlässt. Bei diesen Gelegenheiten trägt sie stets den traditionellen **„Ornat der Sturmbraut“**, bestehend aus Robe, Stab und Stirnreif, die ihr auf magische Weise zusätzliche Fähigkeiten verleihen:*

ORNAT DER STURMBRAUT
Traditionelle Zeremonienkluft der Oberpriesterin Hefrachs zu Bosk.
SET-TEILE
1. Robe +3 (Blitzzauber +3)
2. Stab (Knechtschaft +I, Mächtige Herbeirufung +I)
3. Stirnreif (GEI +1)
SET-BONI
3 Teile: Zaubermacht +III

STANISLAV VON CZESCH

Graf Stanislav von Czesch entstammt einem gormanischen Adelsgeschlecht. Bereits als junger Mann führte ihn in der Zeit der gormanischen Besatzung eine Reise nach Bosk, wo er sich angesichts der Schönheit der Salzküste zu bleiben entschloss und sogar zum Statthalter von Rokanok aufstieg.
*In diesen Jahren gelangte er zufällig in den Besitz des Breitschwerts **Blutsäufer** und des Plattenpanzers **Totenharnisch**, als er bei einem Jagdausflug vor einem Unwetter in einer Höhle Schutz suchte, in der er die verfluchten Artefakte bei einem uralten Skelett fand. Durch deren verderblichen Einfluss wandte er sich mit der Zeit den Mächten der Dunkelheit zu, bis er schließlich beseelt vom Wunsch nach ewigem Leben auf den Rat einer Baarnpriesterin hin das Blut eines Vampirs trank.*
Nach dem Wyndlandaufstand machte er mit anderen Vampiren Düsterlund und die Hohe Wolgar unsicher. Nachdem Harlanpriester zur „Großen Vampirhatz“ aufgerufen hatten und etliche Vampire vernichtet worden waren, zog er sich zurück und versuchte in Vergessenheit zu geraten, indem er sich in einer halb verfallenen Festung in den Weiten der Hohen Wolgar versteckte.

Nach vielen Jahren entschloss er sich jedoch, wieder an die Macht zu gelangen, erschlug einen Rudelführer und trat unter dem Namen Javiklaf dessen Nachfolge an. Schließlich ließ er Burg Schwarztann wieder in Stand setzen und mehrte seinen Einfluss unter den Adeligen des Graulands, indem er sie bei rauschenden Festen auf seiner Burg ebenfalls zu Vampiren machte.
In letzter Zeit begann er Verbindungen zur „Schattentochter“ zu knüpfen, in der er eine mögliche Verbündete sieht. Die Bündnisangebote Mikaels schlug er allerdings bislang aus, da er den untoten Werwolf verabscheut.

Stanislav von Czesch ist ein stattlicher Mann mit bleicher Haut und langem, schwarzem Haar. Er ist nicht nur wortgewandt, äußerst charmant und gebildet, sondern auch ein fähiger Krieger. Wenn ihm Gefahr droht, wappnet er sich mit Breitschwert und Plattenpanzer. Die beiden Artefakte, seine Kampfkunst und natürlich seine Vampirkräfte machen ihn zu einem extrem gefährlichen Gegner, dem bis dato noch kein Kontrahent gewachsen war.

STANISLAV VON CZESCH					KR179
KÖR:	9	AGI:	6	GEI:	6
ST:	12	BE:	2	VE:	2
HÄ:	7	GE:	0	AU:	4

55	27+3	8+2	5	28	10

Bewaffnung	Panzerung
Blutsäufer (WB+3; I+2; GA-5) Biss (WB+3; GA-3) 2 Klauen (WB+4; GA-4)	Totenharnisch (PA+5) 3x Schutz der Schatten

Ausweichen II, Bildung I, Brutaler Hieb II, Charmant II, Diener der Dunkelheit I (V), Einstecker III, Flink I, Heimlichkeit II, Kämpfer III, Meister seiner Klasse I, Parade III, Raserei I, Wahrnehmung II, Waffenkenner: Breitschwerter I

Abwehr gegen Sonnenlicht (3x), Anfällig gegen *Licht*-Angriffe, Angst (-1), Bissangriff (3x), Fangzähne, Fledermausgestalt I, *Freund* (1x), *Gasgestalt* (1x), *Gehorche* (2x), Geistesimmun, Klauenangriff (2x), Kraft der Schatten (2x), Mehrere Angriffe, Nachtsicht, Natürliche Waffen, Schutz der Schatten (3x), Tagesmätte, *Unsichtbarkeit* (1x)

GH:	31	GK:	no	EP:	261

BLUTSÄUFER & TOTENHARNISCH

Beide Artefakte sind mit geschwärzten Runen verziert und stammen ursprünglich aus *Caernos*, wo sie einstmals von Baarnisten geschmiedet wurden.
Sie sind mit mächtigen Zaubern belegt, die ihrem Besitzer zwar zusätzliche Fähigkeiten verleihen, ihn aber auch den Mächten der Dunkelheit verfallen lassen. Auf verschlungenen Wegen gelangten sie schließlich in das Wyndland, wo ihr letzter Träger auf der Flucht vor Paladinen der gormanischen Kirche in einer entlegenen Höhle verstarb.
In das Breitschwert +2 wurden permanent *Geben und Nehmen* und **Diener der Dunkelheit +II** eingebettet.
Der antike Plattenpanzer +3 verleiht ebenfalls **Diener der Dunkelheit +II** und Geistesimmunität.

SVEJKHARDT WYRMFLUCH

Svejkhardt ist der letzte Nachkomme eines altehrwürdigen Adelsgeschlechts. Der Erste der Wyrmfluchs soll zu Zeiten König Thards einen riesigen weißen Drachen getötet haben, der über das westliche Wyndland herrschte. Als Lohn für diese Tat wurde er zum Graumann erhoben und erhielt das befreite Gebiet, Jammersund, zum Lehen. Für viele Generationen herrschten die Wyrmfluchs weise und gerecht über das karge Land, bis Svejkhardts Urgroßvater Harrtger auf einem Jagdausflug verschwand. Mit ihm gingen zwei wertvolle Artefakte, ein Speer und ein Jagdhorn, verloren. Seitdem scheint ein Fluch über der Familie zu liegen, denn während der letzten Jahrzehnte wollte ihren Mitgliedern nichts so recht gelingen und sie verarmten zusehends.

Heute lebt Svejkhardt einsam in seinem halb verfallenen Wehrturm nahe Onns. Der mürrische Einzelgänger ist ein wahrer Riese von einem Mann, mit breiten Schultern und kräftigen Armen. Sein langes, rotes Haar und sein zottiger Bart sind stets ungepflegt. Er

selbst legt keinen Wert auf Reinlichkeit, sondern springt höchstens einmal auf einem seiner längeren Jagdausflüge in einen brackigen Teich.
Die wenigsten seiner Untertanen wissen, dass er dabei über ihre Sicherheit wacht und über die Fähigkeit verfügt, sich in einen Wolf zu verwandeln.

Sein wertvollster Besitz ist ein uraltes Familienerbstück, der verzauberte und in Drachenblut gehärtete ***Wyrmfluchs Harnisch*** *(Lederrüstung +3,* ***Kraft der Bestie +III****, eingebetteter Zauber: Tierbeherrschung), den Harrtger am Tag seines Verschwindens unerklärlicherweise zurückließ.*

ARTEFAKTE DER WYRMFLUCHS

Das Jagdhorn wurde aus dem Zahn eines Drachen gefertigt. Kunstvolle Einlegearbeiten aus Silber bilden eine Spirale aus Runen, die sich vom versilberten Ansatz über die gesamte Länge bis zur Öffnung windet.
Der ungewöhnlich lange und schwere Speer kann trotz seines Gewichts noch geworfen werden. Der Schaft wurde aus dem Kern einer vom Blitz gefällten Eiche geschnitten, die eiserne, mit Runen verzierte Klinge angeblich in Drachenblut gehärtet.
Das wertvolle Instrument und der magische Speer waren über Jahrhunderte im Besitz der Familie Wyrmfluch, bis sie schließlich im Grenzgebiet zwischen Wyndland und dem *Hirsflaad* verloren gingen, als ihr letzter Träger Harrtger samt seiner Mannen von Werwölfen zerrissen wurde.

Gemeinsam ergeben die zwei Familienerbstücke das im Wyndland berühmte Set **„Wyrmfluchs Erbe“**.

WYRMFLUCHS ERBE
Legendäre, mit Harrtger verschollene Familienerbstücke der Wyrmfluch-Sippe.
SET-TEILE
1. Wyrmfluchs Jagdhorn (Schlachtruf +III)
2. Wyrmfluchs Speer +3 (KÖR +1, AGI +1, Jäger +III)
SET-BONI
2 Teile: AU +1, Tiermeister +III

SVEJKHARDT WYRMFLUCH						WAL12
KÖR:	**9**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**5**	
ST:	5	BE:	2	VE:	2	
HÄ:	5	GE:	5	AU:	1	
27		18	10	5	16	15
Bewaffnung				Panzerung		
Jagdmesser/Speer (WB+1)				Wyrmfluchs Harnisch (PA+4)		
Ausweichen I, Brutaler Hieb I, Einstecker I, Fieser Schuss I, Jäger III, Kämpfer I, (Kraft der Bestie III), Raserei I, Schütze I, Tiergestalt III						
GH:	7	GK:	no	EP:	75	

XAGYG YRAG

(Porträt siehe Seite 47)

Xagyg stammt ursprünglich aus Gilias und interessierte sich schon sehr früh während seiner magischen Ausbildung für die Alchemie. Eines Tages stieß er auf eine uralte Pergamentrolle, in der ein Elixier erwähnt wurde, mit dessen Hilfe man Chimären erzeugen konnte. Fasziniert von dieser Möglichkeit begann er intensiv, an der Rekonstruktion der verlorenen Formel zu arbeiten. Seine Forschungen waren jedoch bald von Rückschlägen mit teils äußerst ge-

fährlichen Auswirkungen auf Leib und Leben anderer Bewohner Gilias' gekennzeichnet, so dass er aus der Stadt verbannt wurde.
Verbittert schwor er Rache und wandte sich auf seiner Flucht den Mächten der Finsternis zu. Getrieben von dem Wunsch, seine Experimente endlich zu einem erfolgreichen Abschluss bringen und triumphal nach Gilias zurückkehren zu können, ging er schließlich einen Pakt mit Gallbrack ein, der ihn mit seinem Mal zeichnete. Zu diesem fürchterlichen Preis erhielt er tiefe Einblicke in die verfluchte Kunst der Chimärologie und schwarzen Alchemie. Zu diesem Zeitpunkt war er bereits so abstoßend verändert, dass er sich unter Menschen nicht mehr sehen lassen konnte.
Er zog in die menschenleeren Ebenen der Kaltöden, wo er mithilfe seiner chimärischen Sauchse den Schamanen der Bøk tötete, den Orkstamm unterwarf und sich von seinen Mitgliedern einen Turm errichten ließ.
Seither haust er in dem zugigen Gemäuer und schickt Chimären und Orks auf Raubzüge aus. Mit dem Erlös wiederum lässt er duftende Kräuter sowie alchemistische Zutaten von skrupellosen Händlern erwerben, die sich nicht scheuen, mit Orks zu handeln, solange die Bezahlung stimmt.
Wie ein Besessener arbeitetet er Tag und Nacht an einem Heilmittel, das ihn von den Auswirkungen des Pakts befreien soll. Tief in seinem Inneren spürt er allerdings, dass alle alchemistischen Künste Caeras ihn nicht vor dem göttlichen Fluch retten können.

Aus Selbstekel ist der einst stattliche Zauberer nurmehr ein Schatten seiner selbst und ernährt sich ausschließlich von Manabrot, da ihm vor jeder anderen Speise graust. In seinem Turm gibt es keine spiegelnden Flächen, da er seinen eigenen Anblick nicht mehr erträgt. Er kleidet sich in einen weiten Umhang mit einer großen Kapuze und trägt stets Handschuhe, um selbst seine eigenen Hände vor seinem Blick zu verbergen. Sein äußerst wechselhafter Gemütszustand lässt ihn ständig zwischen tiefer Verzweiflung, Verbitterung und wilder Wut schwanken. Sehr selten erlebt er noch Momente seliger Hochstimmung, wenn er glaubt, seiner Rettung einen Schritt näher gekommen zu sein.

GALLBRACKS MAL

Durch den Seelenpakt mit dem Fäulnisbringer erlangte Xagyg immenses und verloren geglaubtes Wissen – gleichzeitig wurde er zu ewigem Siechtum verdammt. Während jede noch so schwere Verletzung binnen kurzer Zeit heilt, verfault er allmählich und qualvoll bei lebendigem Leibe.

XAGYG YRAG					SCH17
KÖR:	**5**	**AGI:**	**5**	**GEI:**	**10**
ST:	0	BE:	0	VE:	10
HÄ:	0	GE:	3	AU:	8

15	5	5	3,5	5	

Bewaffnung	Panzerung
Waffenlos (WB+0; GA+5)	Robe (PA+0)

18 **Zauber:** *Blut kochen, Dämonen beschw., Duftnote, Durchsicht, Feuerstrahl, Flackern, Gehorche, Halt, Magie entd./ident., Mag. Schloss, Manabrot, Öffnen, Rost, Terror, Tierbeh., Unsichtb. sehen, Verwirren, Volksg., Wahnsinn, Wächter, Wolke des Todes* 13

Alchemie V, Bildung I, Diener der Dunkelheit I, Einbetten V, Teufelchen I, WG: Ebenenwissen I, WG: Magische Wesen III, WG: Religion – Gallbrack III, WG: Theoretische Magie I

Besondere Kräfte: Regeneration (**PW: 20**, auch Feuer- und Säureschaden), Sensenspötter V, Todeskraft V

GH:	3	GK:	no	EP:	95

SAINT SLAY'N

In den eisigen Wäldern von Wyndland geht einmal im Jahr, immer zur Jahreswende, ein Schrecken umher. Einst war er ein Heiliger, ein Priester und Ordensritter Taen'Aryrs, des Schutzgottes der Kinder, doch das ist längst vergessen.
Jetzt ist er nur noch als ***Saint Slay'n*** bekannt – wem sein Leben lieb ist, der verriegele Haus und Hof, entrichte noch schnell ein Almosen für das Armenhaus, denn Saint Slay'n wird kommen, um sich deinen Kopf zu holen!

Priester ***Bonifatius Slavius***, geboren 44GF, lebte einst in *Bosk*. Er war stets ein hilfsbereiter Gläubiger, der emsig, gütig und von freundlicher Natur war. Als diesen Menschen kannten und verehrten ihn die Armen und die Kinder in Bosk. Doch in einer kalten Frostnacht, kurz vor dem Jahreswechsel, geschah es: Tief im *Wolfswald* sammelten Slavius und sein Rentier Brennholz für die Armen und bedürftigen Kinder, als das Unfassbare passierte. Slavius und Rudolph, sein Rentier, kehrten als untote Kreaturen zurück, einzig getrieben von dem Glauben an das Gute und Ehrenvolle im Menschen, aber auch um die zu strafen, die vom rechten Weg des Glaubens abgekommen sind und den Kindern Leid antun. Gewandet in einen blutroten Mantel und den Wappenrock eines Ordensritters, schwingt Slavius sein heiliges Richtschwert.
Immerzu an seiner Seite ist sein Rentier, das die Einwohner Wyndlands nur den „blutigen Rudolph" nennen, eine Kreatur, die nur der Hölle selbst entsprungen sein kann. Er hat feuerrote Augen, räudiges Fell und aus seinen Nüstern steigt schwefliger Dampf empor.
Nein, Saint Slay'n tötet nicht nur einfach, sondern hackt seinen Opfern die Köpfe ab und verstaut sie in einem großen, blutigen Leinensack. So taucht dieses tödliche Paar jedes Jahr drei Tage vor Sylvester auf. Sie holen sich die Köpfe derer, die kein gottgefälliges Leben führten und den Kindern und den Armen nicht in ihrer Not beistanden. Ho-Ho-Ho erschallt es in den Wäldern...

DER BLUTIGE RUDOLPH

EPISCH

KÖR:	9	AGI:	12	GEI:	1
ST:	10	BE:	6	VE:	0
HÄ:	10	GE:	0	AU:	0

Bewaffnung	Panzerung
Geweih (WB+3; GA-3) Huf (WB+2)	Dickes Fell (PA+2) Merkt nichts (PA+2)

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit [!] gekennzeichnet sind.

Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Angriff (Geweih oder Huf) pro Runde aktionsfrei ausführen.

Nur durch Magie verletzbar: Nur Angriffe mit magischen Waffen oder durch Zauber richten Schaden an. Ausgenommen sind eventuelle Anfälligkeiten, durch die ebenfalls Schaden erlitten wird.

Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen +KÖR erfolgen.

Totenkraft: Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.

Werteverlust: Pro schadensverursachendem Treffer wird KÖR um 1 gesenkt (bei KÖR Null ist das Opfer tot). Pro Tag oder Anwendung des Zaubers *Allheilung* wird 1 verlorener Attributspunkt regeneriert.

Wesen des Lichts (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen des Lichts. Angewandte Regeln für Wesen des Lichts gelten für diese Kreatur.

Zerstampfen: Kann 1 Angriff pro Kampfrunde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ GK kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert; verursacht nicht-abwehrbaren Schaden.

Beute:	Trophäe (BW 2A:20 [Fell], 1A:20 [je Geweih])				
GH:	65	GK:	gr	EP:	2160

SAINT SLAY'N

EPISCH

KÖR:	9	AGI:	6	GEI:	10
ST:	19	BE:	0	VE:	3
HÄ:	19	GE:	0	AU:	8+1

Bewaffnung	Panzerung
Richtschwert (WB+5; I+3; GA-3)	Rüstzeug (PA+13; L+2m; AU+1), Merkt nichts (PA+2)

Alterung: Bei einem Treffer altert das Ziel pro erlittenem Schadenspunkt um 1 Jahr.

Angst (-8): Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchtert und erhält bis zum Ende des Kampfes -8 auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.

Brutales Enthaupten: Schlagen-Immersieg tötet das Ziel bei Schaden = KÖR+HÄ des Ziels oder mehr.

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit [!] gekennzeichnet sind.

Nur durch Magie verletzbar: Nur Angriffe mit magischen Waffen oder durch Zauber richten Schaden an. Ausgenommen sind eventuelle Anfälligkeiten, durch die ebenfalls Schaden erlitten wird.

Regeneration: Regeneriert jede Kampfrunde aktionsfrei LK in Höhe des Probenergebnisses der Regenerations-Probe (PW: KÖR). Durch Feuer oder Säure verlorene LK können nicht regeneriert werden.

Wesen des Lichts (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen des Lichts. Angewandte Regeln für Wesen des Lichts gelten für diese Kreatur.

Zauber: *Bannen, Durchsicht, Geben und Nehmen, Heilendes Licht, Lichtlanze, Magie bannen, Schutzschild, Segen, Unsichtbares sehen, Wasser weihen.*

Beute:	BW 1M:20, 5 Schriftrollen (BT: Z), 5 Tränke (BT: T)				
GH:	50	GK:	no	EP:	1260

Saint Slay'ns Richtschwert: Eine wahrlich mörderische Waffe, ein **Langschwert +3** mit der speziellen Fähigkeit „Brutales Enthaupten", macht den untoten Heiligen seit mehr als tausend Jahren zum Schrecken all jener, die seinen gerechten Zorn fürchten müssen.

Saint Slay'ns Rüstzeug: Unter seinem **runenbestickten Mantel** (AU +1, **Flink +II**) trägt der untote Heilige einen **Kettenpanzer +3** mit **Plattenarm-** und **Plattenbeinschienen +3**, was ihm insgesamt einen beeindruckenden PA-Wert von +13 beschert.

DIE LEGENDE VOM HEILIGEN SCHLÄCHTER

Vor langer, langer Zeit lebte einst ein frommer Mann in Bosk, der Bonifatius genannt ward. Er war ein gütiger und frommer Mensch, ein Freund der Kinder und Beschützer der Armen und Kranken. Ein jeder mochte den freundlichen Priester, der im Namen Taen'Aryrs viel Gutes tat, sich aber als Ordensritter auch nicht davor scheute, sein Schwert zum Schutz der Schwachen zu erheben, wenn es einmal Not tat.
In einem strengen Winter beschloss Bonifatius am Mittwintertag, noch einmal auf seinem treuen Rentier in den Wolfswald zu reiten, um Feuerholz für seine Wärmstube zu sammeln, die einem jeden offen stand, der unter der bitteren Kälte litt.

Als er jedoch tief im Wald war, da kam ein heftiger Schneesturm auf, der ihm die Sicht raubte und alle Wege und Spuren verschneite. So kam es, dass der fromme Mann stundenlang im Wald umherirrte, bis ihn schließlich die Kräfte verließen, da er keinen Unterschlupf fand. Als der Sturm aber immer mit unverminderter Kraft weiter tobte, da wusste Bonifatius, dass sein letztes Stündlein geschlagen hatte und ließ sich neben seinem erschöpften Reittier in den tiefen Schnee sinken. Und da haderte er mit seinem Herrn und sprach: „Warum lässt du es zu, dass ich mein Leben hier beenden muss? Wer wird sich nun um die frierenden Armen kümmern? Wer wird an meiner Statt die Bettler nähren? Wer wird die Bösen strafen, wenn sie den Kindern ein Leid antun?" Mit diesen Worten neigte er den Kopf zur Seite und verschied.

Taen'Aryr aber hatte in seinem lichten Paradies wohl die Worte seines treuesten Dieners gehört und beschloss, ihn sowohl für seinen Zweifel zu bestrafen als auch für seine guten Taten zu belohnen.
Und so erweckte er ihn von den Toten und hieß ihn, von nun an in alle Ewigkeit als „Heiliger Schlächter" in den Nächten um Mittwinter aus dem Reich der Toten wiederzukehren, um die Frevler zu bestrafen und die Guten zu belohnen.

Es heißt, dass der Heilige Bonifatius jene Menschen, welche Taen'Aryrs Wohlgefallen erweckten und denen er in der Zeit um Mittwinter als freundliche Lichtgestalt begegnet, mit vergoldeten Nüssen beschenkt. Jenen aber, die an Taen'Aryrs Geboten frevelten, erscheint er als furchterregende Schreckensgestalt, auf einem halb verwesten Rentier reitend. Das Untier soll blutrote Augen haben und aus seinen Nüstern soll schwefliger Dampf aufsteigen.
Wer ihn in dieser Gestalt sieht, der weiß, dass sein Leben verwirkt ist. Denn der Heilige Schlächter wird mit einem bluttriefenden Schwert seinen Kopf von seinem Leib trennen und diesen in einen blutigen Leinensack zu den Köpfen der anderen Frevler stopfen.

WYNDLÄNDER-2-GO	
W20	**T1. GESCHLECHT**
1–9	Weiblich
10–20	Männlich

W20	T2. VOLK
1–12	Mensch
13–16	Zwerg
17–18	Elf
19	Gnom
20	Halbling

W20	T3. BESONDERHEITEN
1–3	Aussehen (**T5**)
4–6	Eigenschaft (**T6**)
7–9	Alter (**T7**)
10–12	Größe (**T8**)
13–15	Statur (**T9**)
16	Gebrechen (**T10**)
17	Andere Besonderheit (**T11**)
18–20	Seltsames Verhalten (**T12**)

W20	T4. BERUF & STAND
1	Adliger
2	Advokat/Bürokrat
3	Arbeiter
4	Barde/Gaukler
5	Bettler/Straßenwaise
6	Bote/Kurier
7	Exot
8	Gelehrter
9	Gesetzeshüter
10	Händler/Kaufmann
11	Handwerker (Geselle)
12	Handwerker (Meister)
13	Hure/Lustknabe
14	Leibeigener
15	Krieger/Söldner
16	Pirat/Seemann
17	Priester
18	Tagelöhner
19	Verbrecher
20	Zauberwirker

W20	T5. AUSSEHEN	W20	T5. AUSSEHEN
1	Albino	**11**	Hasenscharte
2	andersfarbige Haarsträhne	**12**	herausragend schön
3	asymmetrisches Gesicht	**13**	krumme Nase
4	besondere Augenfarbe	**14**	Pferdegebiss
5	Doppelgänger eines SC	**15**	Pockennarben
6	durch Narben entstellt	**16**	schiefe Zähne
7	faulige Zähne	**17**	Schnittnarbe im Gesicht
8	glatzköpfig	**18**	sehr langes Haar
9	Glubschaugen	**19**	verschiedenfarbige Augen
10	große Warze im Gesicht	**20**	Zahnlücke(n)

W20	T6. EIGENSCHAFT	W20	T6. EIGENSCHAFT
1	anmutig	11	kräftig
2	aufbrausend	12	magieanfällig
3	charismatisch	13	magieresistent
4	draufgängerisch	14	robust
5	dumm	15	schwächlich
6	feige	16	starrsinnig
7	gebildet	17	ungeschickt
8	geschickt	18	verschlagen
9	ideenlos	19	zwei linke Hände
10	ideenreich	20	zwei Eigenschaften

W20	T7. ALTER
1–2	Kind
3–4	jugendlich
5–7	volljährig
8–12	erwachsen
13–17	reif
18–19	alt
20	Greis

W20	T8. GRÖSSE
1	kleinwüchsig
2–3	sehr klein
4–7	eher klein
8–13	Mittelmaß
14–17	eher groß
18–19	sehr groß
20	hünenhaft

W20	T9. STATUR
1–2	mager
3–4	sehr schlank
5–7	drahtig
8–12	normal
13–17	pummelig
18–19	dick
20	fett

W20	T10. GEBRECHEN	W20	T10. GEBRECHEN
1	blind	11	(stark) kurz-/weitsichtig
2	bucklig	12	lispelt
3	einarmig/-beinig	13	Rheuma
4	einäugig/-händig	14	schielt
5	farben-/nachtblind	15	schwerhörig
6	fehlende Finger	16	Schwindsucht
7	gelähmt	17	steifes Bein
8	Glasknochen	18	stottert
9	Klumpfuß	19	(taub-)stumm
10	kurzatmig	20	verkrüppelte Hand

W20	T11. ANDERE BESONDERHEIT	W20	T11. ANDERE BESONDERHEIT
1	hält sich für einen Helden	11	riecht merkwürdig
2	hält sich für einen Künstler	12	sein Hund schnüffelt ständig an den SC herum
3	hat das Gedächtnis verloren	13	spuckt ständig Kautabak aus
4	hat ein Haustier dabei	14	stinkt
5	hat eine unübersehbare Tätowierung im Gesicht	15	trägt ein auffälliges Amulett
6	ist affektiert	16	trägt eine unstandesgemäße Waffe bei sich
7	ist krankhaft reinlich	17	trägt unstandesgemäße/berufsuntypische Kleidung
8	ist nervös und schreckhaft	18	trägt unzählige Amulette und/oder Ringe
9	ist sehr abergläubisch	19	verhält sich unterwürfig
10	raucht ausgesprochen seltsam riechenden Tabak	20	verwechselt einen SC mit einer anderen Person

W20	T12. SELTSAMES VERHALTEN	W20	T12. SELTSAMES VERHALTEN
1	benutzt andauernd dieselbe Redewendung	11	kratzt sich ständig an diversen Körperstellen
2	benutzt andauernd falsche Fremdwörter	12	popelt in der Nase
3	blickt dem Gesprächspartner nie direkt in die Augen	13	riecht aufdringlich nach billigem Parfüm
4	erzählt ständig schlechte/anstößige Witze	14	rülpst und furzt ständig
5	erzählt ständig von seinen Heldentaten	15	redet andauernd vom Essen und Trinken
6	flucht am laufenden Band	16	spielt ständig mit einem Gegenstand herum
7	hat eine extrem feuchte Aussprache	17	steckt alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist
8	hat einen unsteten Blick	18	versucht jeden zu verführen
9	hat starke Blähungen	19	will jeden zu seinem Glauben bekehren
10	kaut an den Fingernägeln	20	verwechselt Namen

W20	N1. MÄNNLICHE VORNAMEN
1	Arfst
2	Ebbe
3	Eike
4	Finn
5	Flemming
6	Frieso
7	Fricke
8	Hark
9	Ilmar
10	Knud
11	Malte
12	Nils
13	Ocke
14	Ole
15	Oselich
16	Roald
17	Roerd
18	Rolut
19	Thorke
20	Ulf

W20	N2. WEIBLICHE VORNAMEN
1	Antke
2	Astrid
3	Eltje
4	Frauke
5	Gontje
6	Imke
7	Ingrid
8	Jonna
9	Kresten
10	Marit
11	Matta
12	Solveig
13	Svantje
14	Svea
15	Talesia
16	Theda
17	Thyra
18	Tomke
19	Wubke
20	Ylvie

W20	N3. NACHNAMEN
1–2	Arctander
3–4	Bøtker
5–6	Lindström
7–8	Molander
9–10	Møller
11–12	Palmgren
13–14	Rosenquist
15–16	Sjöberg
17–18	Strindberg
19–20	Sunderson

WYNDLÄNDISCHE AUSRÜSTUNG

„Der Mann soll folgende Ausrüstung haben: gute und schmiegsame Strümpfe aus weicher und gut geschwärzter Leinwand, die bis zum Hosengürtel reichen, und außen darüber gute Brünnenstrümpfe, so lang, dass man sie beidbeinig um sich gürten kann, und darüber soll er gute Panzerhosen aus Leinwand von der Art, wie ich früher gesagt habe, haben und darüber gute Knieschützer aus dickem Eisen und mit stahlharten Spitzen.
Am Oberkörper solle er zunächst am Leib einen weichen Panzer haben, der nicht weiter reicht, als bis zur Mitte der Oberschenkel, und darüber eine gute Brustberge aus gutem Eisen, die von den Brustwarzen bis zum Hosengürtel reicht, und darüber eine gute Brünne und über der Brünne einen guten Panzer, hergestellt in derselben Weise, wie vorher gesagt wurde, doch ohne Ärmel.

Zwei Schwerter soll er haben, das eine, das er umgegürtet hat, das zweite, das am Sattelbogen hängt, und ein gutes Dolchmesser. Auf dem Kopf soll er einen guten Helm haben aus gutem Stahl, der mit einem vollständigen Gesichtsschutz versehen ist, am Hals einen guten und dicken Schild mit bequemem Schildriemen und dann eine gute und scharfe Stoßlanze von gutem Stahl und wohlgeschäftet.“

RÜSTUNGEN

Ödmul-Mantel: Dieser verstärkte Ledermantel aus dem Fell eines Ödmuls bietet genügend Schutz im Kampf, dabei ist er relativ leicht und hält auch in den kältesten Wyndlandnächten mollig warm. Da der Ödmul sehr schwer zu erlegen ist, hat dieser Mantel allerdings seinen Preis und ist selbst im Wyndland nicht immer und überall zu haben.

RÜSTUNG	PA	BESONDERES	🏠	PREIS
Fellwams/-weste	+1	Kälteschutz 4h	D	5GM
Großer Rundschild*	+2	Laufen -0,5m	K	5GM
Ödmul-Mantel**	+2	Laufen -0,5m, Kälteschutz 6h	K	30GM
Schuppenpanzer	+3	Laufen -1m, bedeckt Torso & Beine	K	18GM

*: Zerbricht bei einem Abwehr-Patzer.
: Außerhalb von Wyndland 🏠: G zum doppelten Preis. Rar -> nur bei **PW: 10 beim jeweiligen Händler vorrätig (im Normalfall 1 Exemplar).

SET-GEGENSTÄNDE

HEFRACHS SEGEN

Ein vom Sturmfürsten gesegnetes Gegenstandsset für jene, die täglich Wind und Wetter ausgesetzt sind. Es befand sich zuletzt im Besitz eines reichen Salzhändlers, der vor Jahren auf See verschollen ging.

SET-TEILE
1. Hefrachs derbe Seemannskleidung (Abwehr +1, über/unter Rüstung tragbar)
2. Hefrachs derber Seemannsmantel (Schutz vor Elementen +I)
3. Hefrachs derbe Seemannsstiefel (eingebetteter Zauber: *Wasserwandeln*)
4. Hefrachs derbe Wachsmütze (WG: Seefahrt +II)
5. Hefrachs Signalhorn (1x tägl. Schallexplosion [wie *Feuerball*])
SET-BONI
2 Teile: WG: Sternenkunde +II
3 Teile: WG: Wetterkunde +II
4 Teile: VE +1
5 Teile: AU +1

SWALAS LIEBESPFAND

Einst warb ein wyndländischer Prinz um die Hand der schönen Walküre Swala und versprach ihr zum Beweis seiner Liebe vier magische Gegenstände. Weil es ihm jedoch nicht gelang, sie im Kampf zu besiegen, lehnte Swala seinen Antrag ab. Der verschmähte Prinz durchwanderte für den Rest seiner Tage ganz Caera auf der Suche nach einer Frau, die des Liebespfandes würdig sei und die Gegenstände verschwanden mit ihm.

SET-TEILE
1. Ewiges Füllhorn (stets mit Met gefüllt)
2. Haarspange der Betörung (Charmant +I)
3. Halsreif der Schönheit (AU +1)
4. Harfe der süssen Klänge (Instrument +I)
SET-BONI
2 Teile: Abwehr +1
3 Teile: Glückspilz +I
4 Teile: Heldenglück +I

WOLFSBRUDER-SET

Zeremonielle Ausrüstung für Priester der Kirche Harlans.

SET-TEILE
1. Harlankette (Tiergestalt +I [nur Wolf])
2. Gürtel des Wolfsbruders (Tiermeister +I)
3. Pelzstiefel des Wolfsbruders (Flink +I)
SET-BONI
2 Teile: Nachtsicht
3 Teile: Schnelle Reflexe +I

WAFFE	WB	BESONDERES	🏠	PREIS
Axt, Bart- (2h)*	+2	Initiative -2, Gegnerabwehr -2	K	8GM
Axt, Breit-	+1	Initiative -1, Gegnerabwehr -2	D	7GM
Axt, Hand-/Wurf-	+1	Distanzmalus -1/2m, Nah- & Fernkampf	D	6GM
Bogen, Wolfs- (2h)*	+1	Gegnerabwehr -1	K	10GM
Brynkniff**	+0	Gegnerabwehr -1	D	3GM
Federspieß	+1	Gegnerabwehr -1, Nah- & Fernkampf	D	2GM
Schwert, Groß- (2h)*	+4	Initiative -2, Gegnerabwehr -3	K	10GM
Scramasax	+1	Gegnerabwehr -1	D	7GM

*: Außerhalb von Wyndland 🏠: G zum doppelten Preis.
: Bei Immersieg entzündet sich die Wunde (kein Verschnaufen); mit **PW: 5 -> zufällige Krankheit.

WAFFEN

Bartaxt: Der lange Schaft und das nach unten rechteckig verlängerte Blatt sind beim Entern feindlicher Schiffe nützlich.

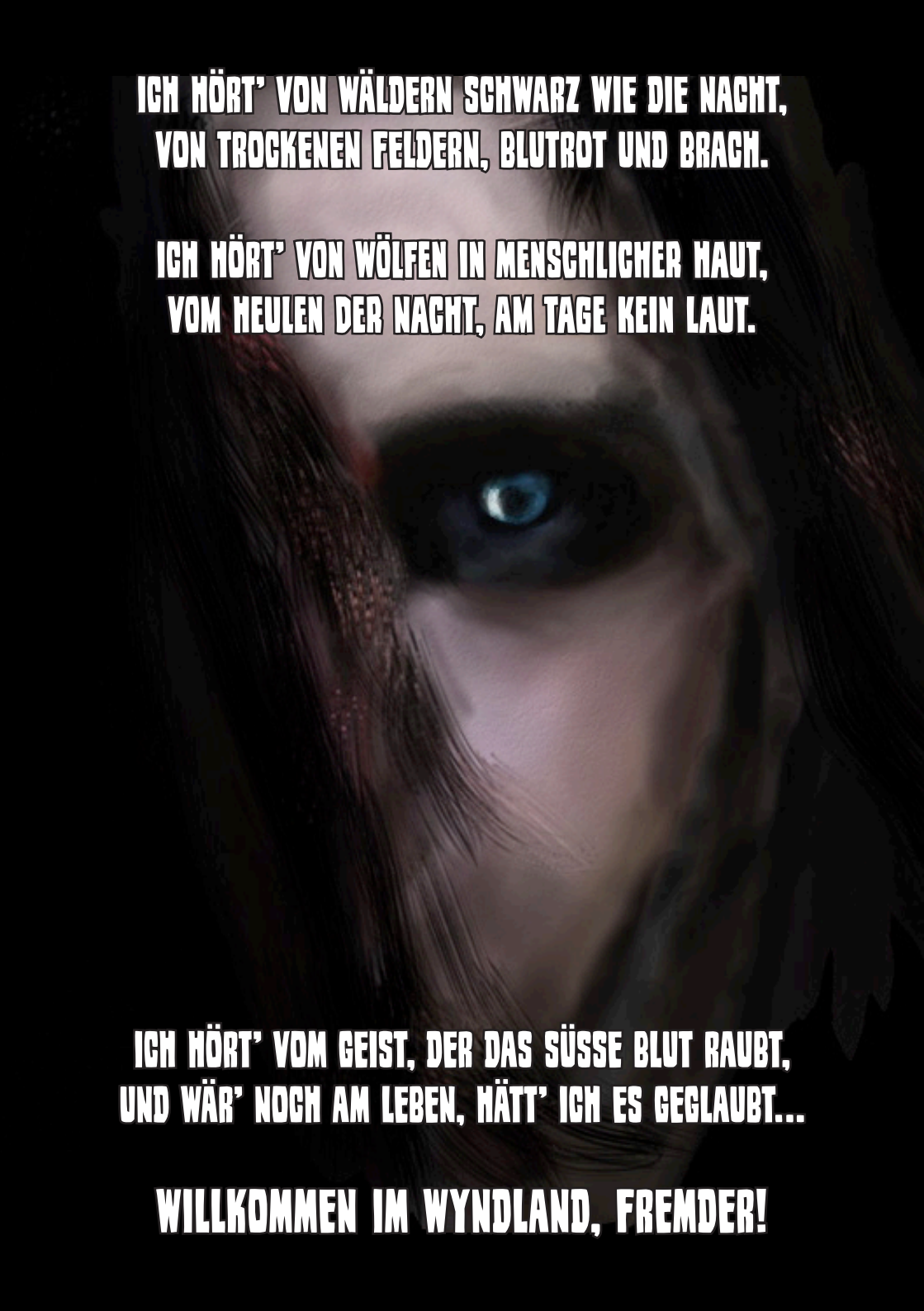
Breitaxt: Eine im celbischen Stil verbesserte Form der einhändigen Axt.

Brynkniff: Ein einschneidiges Messer, das waagerecht an zwei Ösen am Gürtel getragen wird und meist einen kunstvoll geschnitzten Griff aus Walknochen besitzt. Im Kampf ist es dazu gedacht, durch die Verbindungsglieder der feindlichen Rüstung zu stechen. Die Klinge ist mit vielen Löchern und Riefen versehen und wird meist in fauligem Essen oder in der Sickergrube aufbewahrt. Die Wunden dieses Messers mögen in der Regel an sich nicht tödlich sein, doch durch die Keime und Bakterien, die daran haften, entstehen eitrige Wunden, die durchaus zum Tode führen können.

Federspieß: Eine für Nah- und Fernkampf geeignete Stoßwaffe. Es handelt sich um einen schweren Speer mit einer breiten Blattfeder an der Spitze. Er dient auch dazu, um Gegner mit Hiebwaffen auf Abstand zu halten.

Scramasax: Normalerweise einhändig geführtes Hiebschwert mit einer 80 bis 90cm langen Klinge. Der Knauf ist in der Regel hohl, um Wundmedizin oder Reliquien darin aufzubewahren. Meist sind die Blutrinnen mit kunstvollen Reliefs verziert.

Wolfsbogen: Ein handlicher Kurzbogen aus dem Holz der Wolfswaldesche. Er ist sehr schwer zu spannen, hat dadurch aber eine höhere Durchschlagskraft. Oft ist er mit celbischen Runenschnitzereien verziert und verfügt über einen Griff aus Wolfsknochen.


ICH HÖRT' VON WÄLDERN SCHWARZ WIE DIE NACHT,
VON TROCKENEN FELDERN, BLUTROT UND BRACH.
ICH HÖRT' VON WÖLFEN IN MENSCHLICHER HAUT,
VOM HEULEN DER NACHT, AM TAGE KEIN LAUT.
ICH HÖRT' VOM GEIST, DER DAS SÜSSE BLUT RAUBT,
UND WÄR' NOCH AM LEBEN, HÄTT' ICH ES GEGLAUBT...
WILLKOMMEN IM WYNDLAND, FREMDER!