Dungeonslayers ist eine Marke
von Christian Kennig

creative commons

Idee, Text und Bilder: Christoph Balles
NSC Werte: Ursus Piscis, Sphärenwanderer, Waylander

CHARAKTER 2GO

GESCHICHTEN AUS DER GEGEND FJORDORSTET

DAS GESCHENK DER EISKÖNIGIN

WEIHNACHTS-SPEZIAL VON CHRISTOPH „MAD_EMINENZ" BALLES

Hoch oben im eisigen Fjordorstet herrscht in ihrem Palast, **die Eiskönigin**. Viele Legenden und Märchen ranken sich um sie. Eines der Märchen besagt, dass alles was sie anfasst zu Eis erstarrt. Selbst ihre eisigen Gedanken können rechtschaffene Lebewesen in kaltherzige Monster verwandeln. Ihre Gedanken werden von ihrem Schreiberling **Nico Maveli** zu Papier gebracht. Einmal gelesen verändert es die Unglücklichen und dort wo einst ein gutmütiges Herz schlug, bleibt nur noch ein eisiger Klumpen. Mavellis Buch verwandelt alle die es lesen in erbarmungslose, kaltherzige, tyrannische Lebewesen. Mitleid ist ihnen fortan fremd. Das Buch richtet sich an die mächtigen und hohen Gelehrten und beschreibt wie sie ihren Reichtum mehren können. Das Buch trägt den Titel **„Der Graf"** und jeder der es in den Händen hält, wird es nicht mehr loslassen.

Neben Nico Mavelli ist stets der kleine **Josip** an der Seite der Eiskönigin. Josip war einst das herzensgute Kind eines Spielzeugmachers. Doch als dieser den eisigen Gedanken der Königin erlag, schickte er seinen jüngsten Sohn zu ihr. Er sollte ihr fortan als Knappe dienen. Josip schnitzt, wie einst sein Vater, Spielzeug. Doch dieses Spielzeug ist kein gewöhnliches Holzspielzeug. Da es weitaus kunstvoller gefertigt ist, einzigartig in Form und Funktion, ist es so beliebt bei Caeras Kindern. Viele Kinder würden alles tun ein solches Spielzeug ihr eigen zu nennen. Doch wer mit diesem Spielzeug spielt, dem wird ein eisiges Schicksal gewiss. Alsbald erstarrt auch das noch so fröhliche Kinderherz zu einem Eisklumpen und dunkle Gedanken und Wünsche bemächtigen sich der kindlichen Seele. Ohne es zu wissen ist ein weiterer Diener der Eiskönigin entsprungen, der ihren eisigen Willen ins Herz Caeras trägt.

Der Dritte an der Seite der Eiskönigin ist **Wolfbart**. Ein stattlicher Zwergenkämpfer und Schmiedemeister war er einst, der auszog um die Eiskönigin zu vernichten. Doch auch er konnte ihrem frostigen Gedanken nicht standhalten. Und so wacht er nun über die Eiskönigin und schmiedet für die fähigsten Kämpfer von Caera die Waffen, die sie ebenfalls zu den unbewussten Dienern der Eiskönigin machen.

Zum Glück sind all die Gegenstände, die die Eiskönigin in ganz Caera verteilen lässt, so selten und begehrt, dass kaum einer zu finden ist. Die armen Seelen, die einen solchen Gegenstand besitzen, würden ihn niemals wieder hergeben und so gibt es nur wenige dieser verfluchten Artefakte in Caera.

Doch sollte jemand so kühn sein die Eiskönigin und ihre Schergen herauszufordern, so sollte er in den Hohen Norden reisen, so hoch bis er auf eine kleines Dorf Namens Norderstet trifft, von dort führt der Weg nach Osten über das gefroren Meer zu der Insel Eisbrand. Nach wenigen Kiometern in nördliche Richtung gelangt er ins Reich der Eiskönigin. Doch wenn er diesen Weg beschreitet, so nehme er sich in Acht und lasse niemals die Kälte in sein Herz!

JOSIP DER SPIELZEUGMACHER

Volk: Elf
Volksfähigkeiten: Klein (Kind), Leichtfüßig, Nachtsicht, Unsterblich
Kultur: Schneeelf (Ascheelf)
Klasse: Attentäter

BESONDERE AUSRÜSTUNG:

***„Des Schnitzers Gewandt“* (Set)**
- Maske (Wahrnehmung IV)
- Wams (+3, Ausweichen IV)
- Kapuzenumhang (Heimlichkeit IV)
- Handschuhe (schnelle Reflexe II)
- Stiefel (schnelle Reflexe II)

Für alle vier Set-Teile: KÖR+1, AGI+1, GEI+1

WAFFE:

„Lieblich Kind“ (Dolch +3, Aderschlitzer V, jeder Treffer wirkt zusätzlich Blut zum gefrieren mit ZB: 20 auf Opfer)

HEROISCH

JOSIP						ATT 16
KÖR:	8+1	AGI:	6+1	GEI:	6+1	
ST:	4	BE:	10	VE:	2	
HÄ:	4	GE:	5	AU:	0	

58 | 15+3 | 27+4 | 4,5 | 18+3

Bewaffnung	Panzerung
Dolch +3, Aderschlitzer V GA -8/-23 bei Meuchelangriff	Wams +3, Ausweichen IV

Talente: Ausweichen V, Diener der Dunkelheit III, Handwerk (Schreinern) III, Heimlichkeit V, Hinterhältiger Angriff III, Meucheln III, Schnelle Reflexe V, Verletzen V, Wahrnehmung V

GH:	32	GK:	no	EP:	360

WOLFBART DER SCHMIED

Volk: Zwerg
Volksfähigkeiten: dunkelsicht, zäh, Unsterblich
Kultur: Fjordorzwerg
Klasse: Waffenmeister

BESONDERE AUSRÜSTUNG:

Fluch des Berserkers: 4 verfluchte Knochennägel im Kopf (1x Brutaler Hieb II, 1x Diener der Dunkelheit II, 1x Rasend II, 1x Standhaft II),
Haut des Eiswyrms (Einstecker III, DdD I), Knochenfußkette (Ausweichen II, Flink I), Handschuhe der Hammerkunst (Perfektion: Streithammer III, Schnelle Reflexe II)

WAFFE/ RÜSTUNG:

Der Titanenhammer (Streithammer+2 mit permanent Schleudern, Rundumschlag I, STÄ+2, (WB+5, GA-2, Ini-2)
Schwarzeispanzer (wie Plattenpanzer+2 mit HÄ+2, DdD II)

HEROISCH

WOLFBART						WAF 18
KÖR:	9	AGI:	4	GEI:	8	
ST:	8+2	BE:	2	VE:	0	
HÄ:	10+2	GE:	5	AU:	0	

230 | 34 | 8 | 5 | 37

Bewaffnung	Panzerung
Der Titanenhammer WB 5 siehe Ausrüstung	Schwarzeisenpanzer +2 Plattenarmschiene +1 Platten Beinschiene +1 Hörnerhelm +1

Talente: Ausweichen II, Brutaler Hieb V, Rasend III, Rundumschlag I, Schnelle Reflexe II

GH:	41	GK:	no	EP:	1070

NICO MAVELLI DER SCHREIBERLING

Volk: Mensch
Volksfähigkeiten: Talentiert, Unsterblich
Kultur: Hilaner
Klasse: Blutmagier

BESONDERE AUSRÜSTUNG:

Schutzring+2, Abklingring

Gewandung des Leids[Set]
Halskrause des Leids: AU+2 [Zauberqual III]
Scherpe des Leid : ST+2 [Körperexposion II]
Kette des Leids: Zielzauber+2 [Einstecker II]
Mantel der Leids: VE+1 [Schmerzhafter Wechsel II]
Schlagstock des Leids mag. Keule+3,
Zauberstab: Schattenpfeil

HEROISCH

NICO MAVELLI						BLU 17
KÖR:	7	AGI:	5	GEI:	8	
ST:	3	BE:	0	VE:	5	
HÄ:	6	GE:	5	AU:	10	

180 | 27 | 5 | 4,5 | 16 | 9

Bewaffnung	Panzerung
Stab der Gier WB+4,GA-3	Runenbestickte Robe +1

18

Zauber: Blut kochen, Erdspalt, Feueratem (18) , Feuerstrahl (16), Feuerwand, Flackern, Fluch, Gehorche, Halt, Lauschen, Magische Waffe, Magisches Schloss, Schatten, Schattenpfeil (16) , Schutzschild, Schweig, Tarnender Nebel, Terror, Unsichtbarkeit, Verwirren, Volksgestalt, Wahnsinn, Wolke des Todes (10)

14

Talente: Alchemie I, Bildung I, Blutige Heilung I, Blutschild II, Diener der Dunkelheit II, Einbetten II, Einstecker III, Feuermagier I, Flink I, Kämpfer II, Macht des Blutes I, Ritual der Narben II, Wechsler I, WG: Geschichte I, Zaubermacht II

GH:	37	GK:	no	EP:	936

DIE EISKÖNIGIN

Volk: Mensch
Volksfähigkeiten: Talentiert, Unsterblich
Kultur: Fjordinger
Klasse: Elementaristin

BESONDERE AUSRÜSTUNG:

Diadem der Eisgorgone: Blickangriff ("Vereisen"), Diener der Dunkelheit II
Robe der Winterherrin: Robe+3 mit Bändiger I, Elementare bündeln I, Herausforderer der Elemente I, Herr der Elemente I, Knechtschaft I, Mächtige Herbeirufung I
Fryrnachts Froststab: Kampftstab+3 mit Eismagier V
Bannring: AU+3, Gehorche und Freund

EPISCH

DIE EISKÖNIGIN					ELE 20
KÖR:	6	AGI:	6	GEI:	8
ST:	0	BE:	0	VE:	10
HÄ:	4	GE:	4	AU:	11+3

290 | 17 | 6 | 4 | 10

Bewaffnung	Panzerung
Kampfstab +3	Robe des Frostes +3

22

Zauber: *Bannen, Ebenentor, Eishauch, Eisbombe, Elementar (Luft) herbeirufen, Elementar (Wasser) herbeirufen, Fliegen, Frostschock, Frostwaffe, Gasgestalt, Kältefront, Kältekegel, Kältestrahl, Schatten, Schutzfeld, Schutzschild, Tarnender Nebel, Tierbeherrschung, Wasser wandeln, Zeitstop*

25

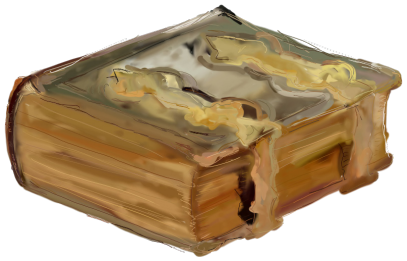
Talente: Diener der Dunkelheit III, Einstecker III, Elementen trotzen III, Magieresistent III, Schutz vor Elementen III, Verheerer III, WG: Wetterkunde III, Zaubermacht III

GH:	46	GK:	no	EP:	1330

DAS GESCHENK DER EISKÖNIGIN

JOSIPS´S HOLZSPIELZEUG

Der kleine Josip fertigt unterschiedliche Spielzeuge: Holzpferde, Holzritter, Holzpuppen oder auch Holzinstrumente, wie Trommeln. Wer einmal länger als 5 Minuten mit diesem verfluchten Spielzeug spielt ,macht einmalig eine Probe GEI+VE-12. Misslingt die Probe bekommt der Unglückliche +1 auf GE und VE. Das Kind spielt nur noch alleine und wird zu einem fiesen, geizigen und brutalen kleinen Monster das alle und alles besitzen möchte. Seither gilt der Besitzer als *DdD I* und bekommt die Volkseigenschaft *Goldgier* und *Arrogant*. Der Zauber „Magie bannen" hilft nur für Probenergebnis in Stunden, danach wirkt der Fluch weiter. Endgültig gebrochen werden kann der Fluch nur, wenn der Erschaffer (Josip) vernichtet wird.



„DER GRAF" ist der Titel eines meisterlich gearbeitetes, schweren Buches. Wer es einmal gänzlich gelesen hat (W20, Stunden) bekommt augenblicklich +1 AU und VE und *DdD I* (pro Stufenaufstieg einen weiten Rang, bis zum Klassen-Maximum). Zudem besitzt der Leser nun die Volksfähigkeiten; *Goldgier* und *Arrogant* und *Allergie gegen Armut*. (-2 alle Proben, sollten Arme zugegen sein)
Der Leser wird ab diesem Zeitpunkt versuchen die Spitze seines Berufstandes mit allen Mitteln zu erreichen. Er würde dafür auch über Leichen gehen. Weiterhin ist er unbewusst ein Diener der Eiskönigin und würde sie bis zum Tod verteidigen. Der Zauber „Magie bannen" hilft nur für Probenergebnis in Stunden, danach wirkt der Fluch weiter. Endgültig gebrochen werden kann der Fluch nur, wenn der Erschaffer (Nico Mavelli) vernichtet wird. Außerdem hat der Charakter nun eine Allergie gegen Blumen und Wärme (bei Kontakt-2 auf alle Proben).

WOLFSBART´S FEINE "WERKZEUGE" Die zwergischen „Werkzeuge" sind allesamt meisterlich gearbeitete Waffen; zumeist Langschwerter, Äxte und Hämmer. Alle Waffen sind magisch +3 und besitzen die Talente *Kämpfer II*, und *Brutaler Hieb II*. Doch wer diese Waffe einmal in der Handhält, wird sie nie wieder loslassen. Er/Sie gilt nun *DdD I* (pro Stufen Aufstieg, +1 Rang bis Maximum). Würfelt der Träger einen Angriffspatzer, so trifft er jedesmal einen Verbündeten. Die Waffe ist an seine Besitzer gebunden und gibt ihm permanent +1 in ST und HÄ. Wie auch bei den anderen verfluchten Gegenstände, so ist der Unglückliche nur noch zerfressen von Hass und Gewalt. Er wird versuchen sich machtbesessenen Herrschern oder finsteren Gesellen anzuschließen und ihre Position zu übernehmen. Der Bann kann nur gebrochen werden, wenn Wolfsbart vernichtet wird.

DIE EISSCHELME UND DIE EISFESTUNG

Die Eisschelme sind die Lakaien und Soldaten der Eiskönigin. Überall im Schloss und auf der ganzen Insel sind sie zugegen und putzen, wienern, kochen und halten alles in Schuss. Man sagt, dass die Eisschelmen einst Kinder waren. Vor langer Zeit wurden sie von der Eiskönigin mit dem Spielzeug angelockt und schliesslich durch ihren eisigen Atem in Eisschelme verwandelt. Sie tragen meist ein silbernes Narrenkostüm oder die Eisblumen-Uniform der Königin. Doch so lustig die Eisschelme auch aussehen, sie zu unterschätzen wäre ein fataler Irrtum. Denn sie sind mit spitzen Eismessern und Eislanzen bewaffnet und schon durch ihre bloße Anzahl ein ernst zunehmender Gegner. Ja, einige von ihnen sollen sogar der Magie mächtig sein .
Die Festung der Eiskönigin besteht aus purem Eis. Unzählige Eistürme erstrecken sich in den Himmel. Über eine lange gewundene Brücke gelangt man in die riesige Feste. Hier soll es unzählige Flure und Gänge und über hundert Räume geben. Die wertvollsten Schätze, aus aller Herren Länder, sollen hier gehortet sein. (Daher gebracht von ihren willenlosen Dienern)

Doch auch diese Geschichte ist, wie so viele andere Geschichten in Caera, vielleicht nur erfunden, oder doch nicht?

Mein ganz besonderer Dank geht an das Wyndland Team, ohne das diese eisige Adventstür so niemals entstanden wäre!

DANKE LEUTE, IHR SEID KLASSE!