



EISIGE AUSSICHTEN

Eine erleuchtende Begegnung für die Stufen 3-5
von Weisenfuzzi

EIN BRIEF AUF ABWEGEN

Mit „Eisige Aussichten“ bilden wir den Schlussakkord der Minikampagne „Ein Brief auf Abwegen“.

Hier im beschaulichen Dörfchen **Iqlatu** können sich die SC von der Reise aus den Aschewäldern erholen und sich auf den **finalen Kampf vorbereiten**. Als indigenes Volk haben sie ein paar Besonderheiten zu bieten, welche es nicht überall gibt.

Um alle Vorteile zu genießen gilt es, sich mit dem Volk auseinanderzusetzen und ihr **Vertrauen zu gewinnen**. Nur so können die SC bestmöglich vorbereitet in den letzten Kampf ziehen, um die Zukunft der Kathlaner als auch der Iqlatuer zu sichern.

IN EISIGEN LANDEN

Die Aschewälder dienen als magische, thermische Barriere. So trennen sie die Klimazonen, trotz ihrer mittleren Größe, strikt voneinander ab.

Sobald man einige Meter nördlich aus diesem heraustritt, bemerkt man die stark fallenden Temperaturen. Ebenso sieht man, wie Meter für Meter der Boden erst grauer, dann weiß zu werden scheint. In wenigen hundert Metern ist Schneefall zu beobachten. Eine karge

Schneewüste ebnnet den Weg für einen Zweitagesmarsch in Richtung Norden zu **Mako Sashimis Heimatdorf**.

FORTGESCHRITTENE KÄLTE

Im Klima nördlich des Waldes reichen normale warme Klamotten nicht mehr aus, um den Träger zu schützen. Für jeden Tag in diesem Klima wird die maximale Lebenskraft um 4 gesenkt, jede vollständige Nacht Schlaf in warmer Umgebung beseitigt wieder 2 Punkte dieses negativen Effektes. Für lange Reisen in diesen Landen sind besonders dicke Felle existenziell.

Beim Eintreffen im kleinen Dörfchen der Iqlatu begrüßt sie eine Horde an **Kindern**, welche höchstes Interesse an dieser Art des seltenen Besuches zeigen. Die Jüngsten hatten noch nie solch Kleidung und Völker (sofern es keine Menschen sind) gesehen.

Wenn man ihnen eine **Kleinigkeit schenkt**, freuen sie sich besonders und lassen von des SC ab. **Ruf +1**

Kleine, grob gebaute Hütten aus knorrigem Holz und Schneeblocken dienen den Clananhängern als Schlafplatz innerhalb der Familie, zentral gelegen ist die große Halle des Orr'. In dieser immerwarmen Halle sind ebenfalls Betten aufgestellt, um Obhut für Bürger und Reisende zu gewähren, welche nicht für einen angenehmen Schlafplatz sorgen können.

ÖRTLICHKEITEN IM DORF

HALLE DES ORR

Alle aschigen Trampelpfade führen letzten Endes zum Hauptgebäude der der Iqlatuer, welches weit über alle anderen Bauwerke hinausragt und eine kilometerweit sichtbare Rauchsäule erzeugt. Schon von draußen hört man wildes Gegröle, anstoßende Metkrüge aber auch politisch geprägte Gespräche. Das gesamte Gebäude ist aus Stein sowie riesigen alten Holzstämmen erbaut, hundertfach umhangen von Pelzen und gegerbtem Fell. Massive Felle, so schwer wie zwei Zwerge, verdecken den Haupteingangsbogen und lassen so gut wie keine Wärme heraus.

Beim ersten Blick hinein fallen viele schwere, lange Holztische ins Auge. Die harten Sitzbänke sind mit weichen Pelzen der verschiedensten Kreaturen gepolstert, an den Wänden stehen zahlreiche nordisch verzierte Waffen in Ständern bereit für den Einsatz. Inmitten prangt ein riesiges Feuer, dessen Dämpfe in einer bronzenen Glocke an der Decke verschwinden. Am Ende der Halle ist eine kleine Bühne mit einem Pult platziert. Der ein oder andere Stammeskrieger guckt kurz in die Richtung der eintretenden Fremdlinge, allerdings werden sie möglicherweise für einen

Boten oder Händler gehalten und die Blicke wenden sich wieder ab.

Ansprechen wird sie der **Jarl Nanook**, häufig einfach nur „Der Eisbär“ genannt. Ein breiter Lederriemen hält eine schwere Doppelaxt mit eingravierten Runen sicher auf seinem Rücken, ein Tomahawk hängt dem mittelalten Mann mit Führungsqualität immer griffbereit am Hüftgurt. Nicht weniger bereit hängt ein mit Met gefülltes Horn auf der anderen Seite seiner Hüfte, auf seiner wenig nackten Haut sind immer mal wieder blaue Tätowierungen zu vernehmen. Er zeigt großes Interesse an den Gästen und deren Interessen, welche die SC zu ihnen führt. Er bietet Met sowie eine warme Mahlzeit an.

Wenn man ein wenig mit ihm redet, erwähnt er nebenbei die schwierige Lage des Dorfes, um nicht zu sagen die schwierigste seit Entstehung. Normalerweise seien sie allein auf die Brennholzversorgung aus den nahe gelegenen Wäldern im **Rokhforst** der Taiga angewiesen. Doch seit des verstärkten Aufkommens von Dämonen dort können selbst sie sich nicht mehr hineinwagen. Er kann dort nicht noch mehr seiner Kriegerinnen und Krieger verlieren.

Daher nehmen sie den Umweg in den Aschewald in Kauf, dort leben kleine und leichte, wunderbar brennbare Wesen, perfekt für den Transport geeignet.



So müssen sie keine wuchtigen Baumstämme ziehen oder aufwändig abtransportieren, der Brennwert sei zudem unvergleichbar mit dem des normalen Holzes. Zwei volle Tage könnten sie mit einem dieser merkwürdigen Wesen heizen, sogar dem Schmied reicht ein Arm für mehrere Tage beste Hochofenglut. Schon hier kann man sich Freunde machen, indem man normalen **Brennstoff** (**Ruf +1**) oder einen Staubling (**Ruf +3**) liefert.

Unverwechselbar macht die geschmiedeten Stücke ein blau-roter Glanz beim Schwingen sowie eine ausgezeichnete Härte, so erzählt Nanook.

Falls die SC ihren **Ruf aufpolieren** wollen, ist die Halle des Orr' eine gute Anlaufstelle. Vor allem **abends** treffen sich hier so gut wie alle Mitglieder der Iqlatu um zusammen zu **trinken** und zu **feiern**.

Abends ist schon aus der Ferne sind Trommellaute und Stammesgesang zu hören. Wenn sich die SC eingliedern wollen, werden sie gefragt, ob sie nicht auch einmal performen wollen. Wissen sie zu überzeugen, fühlen sich die Menschen ihnen ein ganzes Stück näher.

Ruf +2

TROMMELN WIE FRÜHER

Die Performance ist je nach Wohnungs-situation am Spieltisch durchzuführen. Ob wildes Gekloppe auf dem Holztisch, hell erklingende Gläser und Krüge oder grölender Gesang, man sollte nicht unterschätzen, wie laut auch erwachsene Spieler ihre Urinstinkte ausleben können.

Eine kleine Rauferei im improvisierten Ring stellt eine weitere Möglichkeit dar, sich beim Volk zu beweisen. Hier wird sich schon fast freundschaftlich auf die Glocke gehauen.

Oberkörperfreie Männer mit Handtüchern über ihren Schultern reichen den SC Handschuhe dar, um sich mit ihnen zu messen. Wenn jemand der alkoholgeschwängerten Bitte nachgeht, wird ein **Faustkampf** gegen einen **Stammeskrieger** mit den Werten wie Harringer (GRW S. 133) ohne Waffen und ohne Rüstung ausgeführt. Bei Erreichen von 5 Lebenskraft wird der Kampf abgebrochen und der Sieger bestimmt. Konnte der Krieger bezwungen oder anderweitig Respekt verschaffen werden, bekommt die Gruppe **Ruf +1**.

Gleich darauf bietet sich ein kleines **Wetttrinken** zur Erfrischung an. An einem langen fellbedeckten Tisch wird laut und munter ein Met nach dem anderen gekippt, grundsätzlich ist jeder Fremde herzlich eingeladen, dem beizuwohnen. Sollte jemand drei Runden durchhalten (**Gift trotzen**, KÖR+HÄ), ist dies für die Iqlatuer zwar nichts Besonderes, jedoch wissen sie die Anteilnahme der Fremdlinge sowie das Interesse an ihrer „Kultur“ zu schätzen und feiern mit ihnen.

Ruf +1

HÜTTE VON MAKOS ELTERN

Eine von vielen einfachen Hütten im Stammesdorf. Wie viele andere auch, schauen die Sashimis aus ihrer von dünnem Fell behangenen Tür ihres halbkugelförmigen Hauses. Sie sind froh zu hören, dass es Mako gut geht und bieten ihnen Obhut sowie einen Schlitten, mit dem sich die SC innerhalb ihrer Lande fortbewegen können. Es ist ein kleiner **Schlitten mit sechs Zughunden**, jedoch weitaus besser, als zu Fuß durch die Kälte zu wandern.

Ruf durch Brief siehe Aktivitätentabelle*

Neben sämtlichen kleinen Aufgaben in der Gemeinde haben sie auch die Pflicht, die **Zughunde** zu **füttern** und ihren Verschlag sauber zu halten. Sie hätten ein wenig Entlastung bitter nötig, so freuen sie sich umso mehr, wenn es einmal jemand anderes übernehmen würde.

Ruf +1

WÄHRUNG IN IQLATU

Gold ist in der autarken Gemeinde eher weniger als Währung gesehen, wertvoller sind hier Handwerksmaterialien und vor allem Brenngut, welches dem Haupthaus dargeboten werden kann, um kein Ansehen zu verlieren. Bezahlt werden kann also im Prinzip mit allem, je nachdem, wie gut sich die SC anstellen. Einzig der Schmied akzeptiert ohne Murren Gold, hieraus kann er ein paar schöne Waffenverzierungen und Schmuck herstellen.

SCHMIED

Der Stahlhandwerker dieses Dorfes stellt ausschließlich Einzelstücke her, welche es mit der rauen Gegend hier aufnehmen können, so behauptet er. Das bestätigt sich auch in seinem Repertoire: Er führt ausschließlich **Waffen** und **Rüstungen**, welche in einer Kleinstadt erhältlich wären. Alle seine Stücke sind **mag.+1** und hervorragend hergestellt, verziert mit runenartigen Verschnörkelungen, welche man ab einem **Ruf von 6** bei ihm erwerben kann. Daher gilt, dass er nur **einen Artikel pro Person** verkauft. Rüstungen kosten +1250GM, Waffen +625GM, das entspricht dem Herstellungspreis – nur die besten Preise für sein Volk.

Wenn man ihm einen **Staubling** überreicht, bietet er an, zum gleichen Preis einen Gegenstand mit dem magischen Feuer des toten Staublings zu schmieden, wenn er den Rest vom Wesen behalten darf.

Alle so erzeugten Gegenstände haben AU+1 und HÄ+1. Rüstungen besitzen zusätzlich den Effekt „Halber Schaden durch Eisangriffe“, Waffen geben „Doppelten Schaden gegen Eiswesen“. Im Ruhezustand ist ein leichter orangeroter Schleier aus den Runen austretend zu sehen, bei Benutzung wabern blau-rot leuchtende Schlieren aus den Inschriften heraus.

Außerdem freut auch er sich über jegliches **verarbeitbares Material**, sei es Erz, Edelstein oder auch Brennstoff.

Ruf +1

TEMPEL

Hier bietet eine Schamanin mit Unwolfskopf als Kapuze alchemistische Dienste sowie **Tränke** als auch den „**Blick des Geschehenen**“ an. Hiermit können Logiklücken weit vergangener Abenteuer oder wichtige Einblicke in diese gewährt werden, natürlich ausschließlich stark umformuliert.

Durch den Blick in ein Zyklopenauge auf ihrem Tisch wird sie sich der Vergangenheit der SC sowie ihrer Widersacher bewusst. Während der Prozedur brabbelt sie dämonische Phrasen und die Augen ihrer Wolfskapuze beginnen rot zu leuchten.

GERBEREI

Um der immerwährenden Kälte Einhalt zu gebieten, bietet die örtliche Gerberin dicke Felle in allen Größen und Formen an. Durch diese **entfallen** weitere **Mali** durch die Kälte. Oft trifft man sie vor ihrer Hütte an, wie sie mühselig **Felle** abschabt und somit von Unreinheiten befreit. Bei dieser langwierigen Arbeit kann man der alten Frau gerne **helfen**. Dies soll nicht ungeachtet bleiben, nach drei Stunden Plackerei spricht sich diese Hilfsbereitschaft herum. **Ruf +1**

TÄTOWIERER

Beim Herbeizehen des Eingangsvorhangs erblickt man einen dünnen alten Mann mit Pfeife. Vor ihm auf seinem Tisch drapiert sind Fläschchen verschiedenster Farben und Helligkeiten, manche wabern sogar vor sich her. Daneben liegt ein Gerät, welches auf den ersten Blick einem Hammer gleicht, jedoch ist an der Schlagseite der Fangzahn eines Unwolfs befestigt. Daneben liegt ein schmaler Holzklöppel.

Er bietet sämtliche **Tätowierungen***** im Stile seines Volkes an, sofern man einen **Mindestruf von 8** innehält. Da ihm langsam die Tinte ausgeht, macht er den Vorschlag, für eine **Phiole Tinte** das erste Tattoo zum halben Preis zu machen. Die Phiole gibt er bei Bedarf den SC mit, zu finden seien Oktopoden am Eisangelloch östlich des Dorfes. **Ruf +1**

Sollten die SC dem Tätowierer einen **Staubling** anbieten, verarbeitet er dessen Asche in der Tinte. Die Tätowierungen werden je nach Aktivität des Besitzers blau-rot leuchten, außerdem verleihen sie HÄ+1 sowie AU+1.

SCHLITTENHAFEN

Sämtliche dem Dorf gehörigen Schlitten sind hier neben einem kleinen, mit Heu ausgelegten Verschlag abgestellt. Von Sechser- bis Zwölfergesirren hängt alles an der kleinen Hütte, in welcher die Zughunde nächtigen. Von hier aus sind es zwei Tage mit dem Schlitten zum **Rokhforst**.

EISANGELSTELLE

Eine halbe Schlittenstunde vom Hafen entfernt liegt eine dünner Eisschicht auf Wasser, wo sich mehrere Angler versammelt haben. Hier stehen sie teilweise in improvisierten Fellzelten zum Angeln, andere lassen die Kälte draußen über sich ergehen. Pro Angelversuch wird eine Mahlzeit verbraucht, auf einen **Probenwert** von **12** beißt ein **Oktopus** an. Bei einer erfolgreichen Probe auf GEI+GE zieht man einen an Land und kann die Phiole mit Tinte füllen.

DER WEG ZU DES UNHEILS URSPRUNG

Sind die SC dick eingepackt und fühlen sich bereit, den Ursprung der ganzen Misere zu erkunden, können sie sich mit ihrem geliehenen Hundeschlitten in Richtung Norden aufmachen. Nach wenigen Stunden sehen sie eine **Silhouette** am Horizont, welche kurz innehält und schnell wegrennt, sobald die SC sich weiter nähern. Hierbei handelt es sich um die Vorhut der Dämonen, welche diese Region besetzt halten. Hier dient ein **unwolfreitender Goblin** als Späher, um vor Angreifern und Eindringlingen zu warnen.



Hier beginnt die **Verfolgungsjagd****** mit den im Anhang angehefteten Karten. Sollten die SC die Gunst der Iqlatuer erlangt haben (**Ruf 10**) und den **großen Hundeschlittenzug** mitgenommen haben, erhalten sie auf alle **Proben +1** während der Jagd.

Nach der Verfolgung ist ein vulkanartiger Berg zu sehen, aus welchem ein weißer Lichtkegel emporstrahlt.

DIE WIEDERGEBURT DES A'ROKH

Alle 500 Jahre findet die Wiedergeburt des dunklen Herrschers über die eisigen Lande Einzug. Einige Wochen ist es her, dass die Schale des Eisphönix beinhaltenden Eies aufbrach und den alten – und neuen – Anführer der im Kalten wandelnden Dämonen freisetzte.

Allein die Anwesenheit dieses Babyphönixes stärkt die Anwesenheit dunkler Mächte und Kreaturen. So sehr, dass die Iqlatuer nichts mehr gegen sie ausrichten können und alternative Quellen für Nahrung und Heizstoffe suchen, welche sie einst im Rokhforst fanden.

Bewacht wird A'Rokh von sämtlichen dämonischen sowie dunklen Wesen, welche von dieser Kraft profitieren. Dieser ruht in einem großen Krater auf einer Anhöhe, von wo aus man das ganze Land überblicken kann.

Neben normalen **Wölfen** (GRW S. 125) treiben ebenso patrouillierende **Orks** (GRW S. 118) sowie weiß leuchtende, **Lebende Rüstungen** (GRW S. 116) im Wald ihr Unwesen. Seit der Auferstehung wandeln diese ehemals von Feinden des Eisphönix getragenen Rüstungen zum Schutz jenes Vogels umher.

Der Weg zu A'Rokh ist nicht sonderlich schwer zu finden, gibt ein gleißendes Licht in dem sonst dämmernden Wald eine gute Ahnung, wo sich der Herrscher des Eises wohl aufhalten könnte.

DER FINALKAMPF

Ist der Berg erklimmen und will man gerade über den Rand des Kraters schauen, so kommen einem schon pro SC ein **Goblin** (GRW S. 118) auf jeweils einem **Adler** (GRW S. 106) entgegengeflogen. Innerhalb von einer Runde starten sie den **Sturzflug** auf die Abenteurer.

Sind diese besiegt, kann man sich einen Überblick von dem höchsten Punkt der Ebene verschaffen: Ein über vierzig Meter großer Krater ist auf der Spitze des Berges zu sehen, anfangs steil absteigend zu betreten, darauf eine recht plane zwanzig Meter breite Fläche. Diese ist gespickt mit mannsgroßen Eiskristallen, welche das weiße Licht aus der Mitte des Kraters reflektieren. (Ebenso wie das Licht würden diese Projektilen oder magische Geschosse ablenken.)

Dort liegt nämlich ein großes **Nest**, gefüllt mit blauen Eierschalenresten. Darauf thronend ein **Babyphönix** (Werte wie Weißer Drachenwelp, GRW S. 108), welcher die SC nur beäugt und erst tätig wird, wenn sie die plane Ebene betreten.

Hinter dem Nest sind im Halbkreis angeordnete Eiskristalle, drei davon sind besonders groß und emittieren ebenso wie der Phönix das bekannte weiße Licht. Jeder dieser besonders **großen Kristalle** besitzt Lebenskraft 10 und Abwehr 5. Wird einer davon zerstört, verliert der Phönix jeweils 5 LK, zudem entfällt die Monsterfähigkeit „Mehrere Angriffe (+1)“, wenn alle drei zerstört wurden.

Vor dem Phönix kann mit einer **Bemerken-Probe** eine Erhöhung im Schnee ausgemacht werden. Hier liegt eine **Lebende Rüstung** vom Schnee bedeckt und wird erweckt, sobald sich die Abenteurer dem Drachen nähern oder angreifen. Diese ist stets darauf bedacht, das Küken zu schützen.

Wenn diese zerstört wird, erschafft der Phönix mit der Macht der drei großen Kristalle eine neue Lebende Rüstung. Wenn noch alle drei Kristalle intakt sind, dauert es 4 Runden, bei zweien 5 Runden und bei einem 6 Runden.

Ist der letzte Kristall zerstört, ist ein fernes Wolfsgeheul zu vernehmen. Die Leibgarde des Vogels rückt an. Innerhalb von 3 Runden kommen nacheinander insgesamt SC/2

Unwölfe (GRW S. 124, mit dem Attribut Eis statt Feuer), um die Situation noch zu kippen. Sollten es während des Kampfes dazu kommen, dass sich Fernkämpfer zu sehr verscharren, kann es auch passieren, dass ein paar weitere Goblins auf Adlern auf sie aufmerksam werden. Alternativ können auch einfache Goblins über den Kraterrand gekrochen und angerannt kommen.

Ist der **Phönix besiegt**, ziehen sich die dunklen Wesen zurück. Eine weiße Implosion findet im Kern des Welpens statt, sodass absolute Helligkeit herrscht. Nach einigen Sekunden, sobald die SC wieder sehen können, ist nur noch ein riesiges, blaues **Ei im Nest** zu sehen. Es ist unbeweglich und unzerstörbar.

Dort, wo der Phönix besiegt worden ist, liegt nun eine große Eiskristallfeder. Ein weißes Leuchten umgibt dieses Fundstück, wenn man es explizit ins Licht hält, strahlt es alle Farben des Regenbogens ab. Es ist die **Feder des Eisphönixes**, welche hier fallen gelassen wurde.

EPILOG

Durch die Schwächung der dunklen Kräfte ist ein **unbeschwerter Heimweg** garantiert. Eine unvertraute Stille begleitet die SC auf der Reise nach Iqlatu, Mali durch die fortgeschrittene Kälte klingen ab. Immer wieder sieht man auf dem Schnee liegende Rüstungen, welche sich dem Schneebild nach auf den Weg zum Krater gemacht haben müssen. Nun können die Seelen der ehemaligen Iqlatuer zumindest für die nächsten 500 Jahre friedlich ruhen.

Was die SC nun mit ihrem besonderen Fundstück machen, ist ganz ihnen überlassen.

Sie besitzt einen Handelswert von 1500GM, jedoch wird ihr **wahrer Wert** nur im Dorf Iqlatu anerkannt. Hier lässt sie sich bei den Handwerkern gegen ihre Künste und Güter entweder im Gegenwert von 3000GM eintauschen oder zusätzlich in ihnen verarbeiten. Die genauen Waren und Dienstleistungen stehen im Szenario2Go

„Es knallt und schallt im Aschewald (Teil 2/3 der Minikampagne „Ein Brief auf Abwegen“).“

Die Feder lässt sich in **sechs gleichgroße Stücke** brechen und somit in 500GM wertige Stücke aufteilen.

Alternativ lässt sie sich bei **Mako Sashimi** für die vollen 1500GM verkaufen. Woanders wird es schwierig, so einen potenzen und zahlungswilligen Käufer zu finden.

Wenn man erzählt, was alles passiert ist, bekommen die SC neben der in Teil 1 („Isolieren geht über studieren“) vereinbarten Belohnung zusätzlich einige Nächte in der Gaststätte „**Zum wankelmütigen Seemann**“ spendiert. Das trifft sich ganz gut, denn um Zauber und Fertigkeiten der Sashimi-Crew zu meistern, kann es einige Tage in Anspruch nehmen.

Entscheiden sich die SC für die **Verarbeitung** des seltenen Materials, wird es ganz besondere Boni (zusätzlich zu mag. +1) geben:

WORIN EINGEARBEITET?	EFFEKT
Großes Tattoo	1x Eisodem (Monsterfähigkeit Odem) alle W20/2 Tage
Kleines Tattoo	Unempfindlich gegen heißes Klima, stets kühlend
Rüstung	Abwehr-Immersieg zerstört nichtmagische Waffe des Angreifers, indem sie gefriert und zerplatzt. Probenwert von 2 gilt als Immersieg, die Waffe rutscht an Rüstung ab.
Waffe	Eisschaden, bei Immersieg entsteht am Auftreffpunkt eine Eiskugel, welche schlagartig aufplatzt und Eisschrapnelle im Radius von 3 Metern verschießt. Der nicht abwehrbare Schaden wird einmalig extra mit einer erneuten Schießen- oder Schlagenprobe bestimmt.

Aktivitätentabelle*

AKTIVITÄT	RUF
Brief mit Gold geliefert	+3
Staubling geliefert	+3
Überzeugend getrommelt	+2
Brief ohne Gold geliefert	+1
Kinder beschenkt	+1
Wetttrinken gewonnen	+1
Ehrenvoll gerauft	+1
Brennstoff geliefert	+1
Gerberin geholfen	+1
Schmied geholfen	+1
Tinte für Tätowierer besorgt	+1
Hunde versorgt	+1
Kinder verscheucht	-2
Streit mit Bewohnern	-2

Freischaltungstabelle

FREISCHALTUNG	RUF
Verkauf Gemischtwarenhändler	2
Verkauf Gerberin	2
Einfacher Hundeschlitten 6er	6
Schmiededienste	7
Dienste des Tätowierers	8
Großer 12er-Hundezug**	10

**alle Verfolgungsjagdproben +1

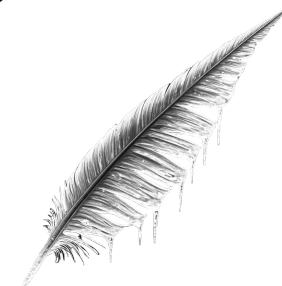
***Alle Tattoos aus dem Fanwerk „Magische Tattoos“ von Zauberlehrling werden angeboten.

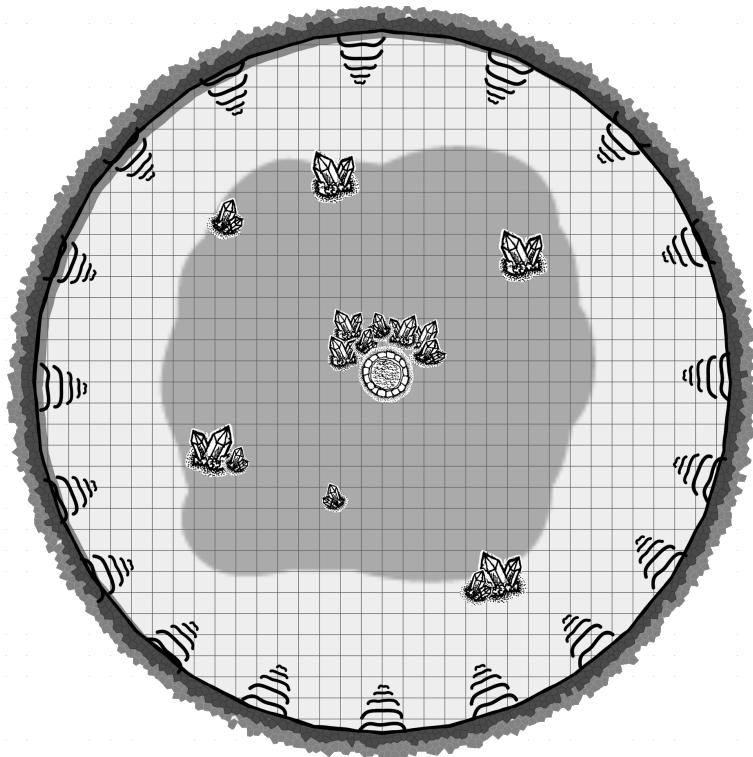
****Verfolgungsregeln nach dem Fanwerk „Verfolgungsjagdkarten für Dungeonslayers“ von Agonira, Karten für die Schlittenjagd befinden sich im Anhang.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Gegner-EP/SC

Pro erlangten Rufpunkt.....	15EP
Extrapunkte für alternative Rufpunkte.....	20EP
Pro zerstörtem großen Kristall.....	15EP
Abschluss der Kampagne „Ein Brief auf Abwegen“.....	100EP





Krater des Phönixes

Im Anhang befinden sich die Verfolgungskarten. Diese können entweder ohne Backcover tintesparend ausgedruckt oder mit den deckungsgleichen Covern von Agonira verziert werden.

Vielen Dank an alle langjährigen Fanwerker, welche immer wieder Grundlage für neue Ideen geben. In diesem Fall besonders an Agonira für die coole Idee der Verfolgungskarten, an denen ich mich frech bedient habe sowie die Tattoos von Zauberlehring, welche meinen Iqlatuern ein bisschen mehr Charakter geben. Außerdem ein großes Danke an Lisa, welche sich immer ewig mit meinen Bilderwünschen rumschlagen muss, bis ich mich zufrieden gebe.

Eisige Aussichten
(Teil 3/3 der Minikampagne „Ein Brief auf Abwegen“)
von Weisenfuzzi / Georg W.

Illustrationen wurden mit Nightcafe AI entworfen und mit Procreate bearbeitet.
Dungeonlayout wurde mit Dungeonscrawl erstellt.



Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0.
Dungeonslayers © Christian Kennig
<http://www.dungeonslayers.net>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz:
Namensnennung – Nicht-kommerziell
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO-TUNDRA

LAWINE

**DAS BISSCHEN SCHNEE (KÖR+HÄ) & 1 ERSCHÖPFUNG
EINSTECKER (+1)**

**BLITZSCHNELL AUSWEICHEN (AGI+GE)
SCHNELLE REFLEXE (+2)**
**DAS WAR KNAPP!
GLÜCKSPILZ**

**GEKONNTES AUSWEICHMANÖVER
TIERBEHERRSCHUNG**

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO-TUNDRA

BEDECKTER STEINHAUFEN

**LASS DIE FUNKEN FLIEGEN! (KÖR+HÄ)
EINSTECKER (+1), IN DECKUNG (+2)**

**KLEINER HÜPFER
ZAUBER: SPRINGEN**

**WEG DAMIT!
ZAUBER: TELEKINESE (ZB - (40 / 5X STUFE))**
**STRIKE! (KÖR+ST)
KÄMPFER (+1), BRUTALER HIEB (+1)**

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO-TUNDRA
UMSTÜRZENDER BAUM

FORE! (AGI+GE)

AUSWEICHEN (+2)

SCHÜTZENDER FELS (GEI+VE BZW. 8), SONST 1 ERSCHÖPFUNG
BLOCKER (+2), WAHRNEHMUNG (+2)

BAUM FÄLLT!

SCHNELLE REFLEXE

TIERISCHER INSTINKT

TIERBEHERRSCHUNG

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO-TUNDRA

GLATTEIS

DA SETZ' ICH KEINEN FUSS DRAUF!

ZAUBER: SCHWEBEN

HOVERHUNDE (AGI+GE)

LEICHTFÜSSIG (+2), AKROBAT (+2), TIERBEHERRSCHUNG (+2)

EIN KINDERSPIEL!

ZAUBER: BALANCIEREN

LANGSAM AN!

DAS VERFOLGTE WESEN BEKOMMT EINEN EXTRAZUG, SC (+2) AUF NÄCHSTE PROBE

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO-TUNDRA

WOLFSRUDEL

GANZ RUHIG, WAUZIS!

ZAUBER: TIERE BESÄFTIGEN

VERSUCHT'S DOCH!

SCHLITZOHR ODER MANIPULATOR

TEIL DES RUDELS (KÖR+AU)

TIERBEMERRSCHUNG (+2), SCHLACHTRUF (+2)

ICH BIN HIER!

ZAUBER: VERSETZTE STIMME

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO-TUNDRA

SCHLUCHT

LASS MAL RUMFAHREN! (GEI+VE BZW. 8)

WAHRNEHMUNG (+2)

NOCH EIN STÜCK!

ZAUBER: FEDERGLEICH

VOLLGAS (AGI+BE)

FLINK (+4)

WENN'S RUNTER GEHT, GEHT'S AUCH WIEDER RAUF! (KÖR+GE)

AKROBAT (+2), KLETTERASS (+2)

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO-TUNDRA
EISSTALAGMITEN

MACH FLÜSSIG!

FEUERZAUBER

DRIFTEN

ZAUBER: BALANCIEREN

AGILITY (AGI+GE)

TIERBEHERRSCHUNG (+4)

KLACK! KLACK! KLACK! KLACK! (KÖR+ST)

ZWEI WAFFEN (+2), VERLETZEN (+2)

VERFOLGUNGSJAGD-2-GO-TUNDRA

SIEGELFALLE

DA LEUCHTET DOCH WAS AM BODEN!

WG: RUNENKUNDE

MIR DOCH EGAL!

MAGIERESISTENT

HOKUSPOKUS! (GEI+VE, BZW. 8) & 1 ERSCHÖPFUNG

STANDHAFT (+2)

MEIN NEFFE KANN BESSER ZAUBERN!

MAGIE BANNEN

VERFOLGUNGsjAGD-2-GO-TUNDRA

DUNKLER WALD

ICH BRINGE LIGHT INS DUNKEL! (GEI+VE)
KERZE (+1), FACKEL/LATERNE (+2), LIGHTZAUBER (+2)

DAS IST MEIN SPEZIALGEBIET!

JÄGER

ICH HAB KEINE ANGST! DARUM SING' ICH EIN LIED. (GEI+VE)
INSTRUMENT (+4)

SO VIELE BÄUME SIND DAS NICHT! (AGI+GE)
AUSWEICHEN (+2)

VERFOLGUNGsjAGD-2-GO-TUNDRA

SCHNEESTURM

WELCHER BLIZZARD?
SCHUTZ VOR ELEMENTEN

HIER HABT IHR NOCH EIN WÄRMENDES LECKERLI!
FÜRSORGER

NUR NOCH EIN PAAR STUNDEN! (KÖR+HÄ)
EINSTECKER (+4)

ICH TAU' DEN KOMPASS AUF! (GEI+VE)
JÄGER (+2), WAHRNEHMUNG (+2)