



EIN 7-SEITEN-SZENARIO

DER FLUCH DES EISTALS

EIN DS-ABENTEUER VON CONSTANTIN HOPPE FÜR DIE STUFEN 5-8

HINTERGRUND

Vor über 400 Jahren herrschte ein Fürst über ein kleines Tal im Norden des gormanischen Reiches. Doch ein mächtiger Riese machte ihm sein Herrschaftsgebiet streitig. Immer wieder kam es zu Kämpfen zwischen den gormanischen Rittern und dem Riesen, der von mächtigen Eiskreaturen unterstützt wurde. Keine Waffe vermochte es, den eisigen Panzer des Riesen zu durchdringen, bis der Fürst einen Speer aus den Knochen eines Drachen anfertigen ließ. Diese Waffe konnte den Schutz des Riesen zerschmettern: Während des nächsten Kampfes war es den Streitern möglich, den Riesen zu töten. Der Schädel wurde als Trophäe in der Zitadelle des Königs ausgestellt. Doch die Tochter des Riesen – eine mächtige Frosthexe – wirkte einen bössartigen Fluch, welcher die Festung, das umliegende Tal und dessen Bewohner traf. Während die Freikriege tobten, nahm kaum jemand Notiz vom Schicksal des Fürsten und seiner Untergebenen und so blieben die unheilvollen Vorgänge hier unbemerkt.

Vor Kurzem entdeckte ein Weiser aus Aenk'Mator in alten Büchern Hinweise auf das Tal sowie dessen Fluch und beschloss, das Tal aus eigene Faust zu untersuchen. Leider misslang sein Versuch, den Zauber zu brechen: In einem kritischen Moment seines Gegenzaubers wurde er erschlagen, was nun zur Folge hat, dass der Fluch nicht mehr nur auf das Tal beschränkt ist.

DER FLUCH

Der eisige Fluch traf alle Tiere, Pflanzen und Bewohner des Tals. Für viele bedeutete dies das Ende, andere Wesen verwandelten sich durch den Fluch in Kreaturen der Kälte: Der Fürst und seine Ritter wurden in untote Eiskreaturen verwandelt, die das Tal nun terrorisieren; Wölfe im Tal verwandelten sich Wynther-Wölfe und die Bauern und Handwerker des Tals in Schatten ihres früheren Daseins.

DER WEG INS ABENTEUER

Mitten im Sommer geschieht Seltsames in einem kleinen Dorf am Rande einer Bergkette (frei platzierbar in den Freien Landen): Abends treiben plötzlich Eisschollen auf dem Fluss, der durch den Ort fließt. Am nächsten Morgen ist der Flusslauf oberhalb des Dorfes vereist. Sollten sich die SC für die Vorgänge interessieren, wird ihnen die Geschichte vom *Fluch des Eistals* erzählt (siehe grauer Kasten, Seite 6). Darüber hinaus können die Dorfbewohner berichten, dass vor zwei Wochen ein Zauberer durch den Ort gekommen ist, der Interesse an der Geschichte des Fluches zeigte und dann in Richtung des Tals aufbrach – er kehrte nicht zurück. Die Dörfler bitten die Charaktere, nachzuschauen was „dort oben vor sich geht“ – immerhin kennen die sich ja besser mit sowas aus als die Bauern der Region.



Abbildung: „A Quiet Moment“ by JoshEiten (Quelle: <http://www.deviantart.com/>) unter Creative Commons Attribution-Noncommercial-No Derivative Works 3.0 License (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>).



Karte des Eistals – 1 Hexfeld = 1 Kilometer. Karte erstellt mit Inkarnate Worlds (<http://inkarnate.com/>)

DIE REISE ZUM TAL

Das Tal zu finden ist relativ einfach: Man muss nur gut einen Tag lang dem Flusslauf in die Berge folgen, immer auf einem alten Pfad, der auf den ersten Meilen noch recht gut gepflegt ist, allerdings ab dem Nachmittag kaum noch zu erkennen ist. Auf der Reise bietet es sich an, einige Begegnungen für die Wildnis der Freien Lande einzubauen – jedoch sind Reisende auf der Strecke sehr ungewöhnlich. Je weiter die Gruppe dem Fluss folgt, desto kälter wird es, gegen Abend setzt sogar Schneefall ein – und das mitten im Sommer!

Über einen niedrigen Bergsattel hinweg erreicht man schließlich das gefrorene Tal. Kurz hinter dem Bergsattel wartet eine geisterhafte Gestalt auf die Gruppe: Der Geist eines verfluchten Eisritters, der vor Kurzem durch den Zauberer von seinem verfluchten Körper befreit wurde. Er warnt die Gruppe, dass hier „nur der Tod oder gar Schlimmeres auf sie wartet“. Gehen sie weiter, so bittet er sie, ihn und seine Kameraden zu erlösen. Er kann Informationen dazu geben, wie man in die Zitadelle gelangen kann und weiß von einem versteckten Zugang zur Zitadelle (siehe Seite 4 Der Mondhof und Seite 5).

Der Fluch und seine Auswirkungen

Durch den Fluch wurde das Tal jeglicher Wärme beraubt: Dies wirkt sich besonders auf Feuer und Flammen aus. Nicht nur, dass sich Lagerfeuer nur sehr schwierig entzünden lassen – auch jegliche Feuermagie lässt sich nur mit einem Modifikator von -2 wirken (dafür haben nahezu alle Wesen im Tal die Monstereigenschaft **Anfällig gegen Feuer**).

Bewegung im Eistal

Durch Schnee und Eis im Tal gilt das gesamte Tal als **unwegsames Gelände** (siehe GRW Seite 87). Alle 4 Stunden wird in Wurf auf folgende Begegnungstabelle fällig:

W20	EREIGNIS
1 – 6	Keine Begegnung
7 – 8	2 Wynther-Wölfe
9	1 Eisritter (max. 4 mal)
10 – 11	W20/5 Eiselementare
12 – 14	W20/4 Eisleichen (Skelette)
15 – 16	Ein Schneesturm (W20/4 Std.) bricht über das Tal herein. Sollte nicht innerhalb von 1 Std. ein geschützter Ort gefunden werden, erhält jeder SC 1 Erschöpfungsschaden/Stunde.
17	1 erfrorenener Abenteurer. Beute: 1A:15, 2C:20, 1D:20
18	2 Trolle
19	1 Schatten
20	1 Eisgolem

ORTE IM TAL

Das Dorf Kaltenstrom

Kaltenstrom war vor dem Fluch ein kleines, aber blühendes Dorf mit rund 200 Seelen. Doch der Fluch zerstörte alles: Die meisten Bewohner fanden sofort den Tod, andere „leben“ auch heute noch hier. Im immer wiederkehrenden Trott folgen sie ihren früheren Arbeiten – Schatten von Bauern „bestellen“ die gefrorenen Felder und der Schmied bearbeitet tagein und tagaus den Amboss mit seinem Hammer (und kann auf magische Weise sogar ohne Feuer Gegenstände erschaffen).

1 – Herrenhaus. Hier lebte einst der Ritter, der über das Dorf herrschte. Heute treibt er hier als **Eisritter** sein Unwesen – sollten sich die SC längere Zeit im Dorf aufhalten, wird er sie angreifen und dafür **4 Eisleichen** (Skelette) herbeirufen. Im Herrenhaus lassen sich 2A:20, 3C:20 und 2M:20 finden.

2 – Schmiede. Hier geht der Schmied Arbor als Fluchgestalt noch immer seiner Arbeit nach. An sein

vorheriges Leben kann er sich kaum erinnern und ist auch sonst wenig redselig. Kunden gegenüber kann er aber nicht „Nein“ sagen. Er verkauft alle Arten von Schmiedegütern, die es in einem Dorf zu erwerben gibt (kaltgeschmiedete Metallwaffen im Wert von 400 GM). Als Besonderheit hat er eine Streitaxt +1 mit eingebettetem Zauber *Frostwaffe* zu verkaufen (für die stolze Summe von 1.500 GM).

3 – Heliaschrein. Dieser kleine Heliaschrein ist schon lange entweiht – wer hier betet, muss eine Probe auf GEI+AU -2 bestehen oder leidet für W20/4 Tage unter der Wirkung eines *Fluchs* (-2 auf alle Proben). Nur ein Gebet eines *Diener des Lichts* kann die Entweihung aufheben (dieser und seine Kameraden erhalten anschließend W20/4 Tage +1 auf alle Proben + einen weiteren Punkt pro Talenrang in DdL).

4 – Hexenhütte. Die hier lebende Hexe (Zauberin) war schon vor dem Beginn des Fluchs leicht verrückt – ein Umstand, der ihr half, die Veränderung des Fluchs relativ wohlbehalten zu überstehen. Sie ist die umgänglichsste Bewohnerin des Tals und wirkt im Gespräch zeitweise



sogar „normal“ – jedenfalls für eine untote Fluchgestalt. Sie verkauft in ihrer Hütte einfache Tränke (20 Heil-, 12 Abkling-, 4 Schutz- und 4 Zaubersprüche) sowie Schriftrollen (Zau bis Stufe 5). Sollte der Fluch gebrochen werden verschwinden sie und ihre Hütte ohne jegliche Spur.

Andere Gebäude. Die übrigen Gebäude können erforscht werden, doch bieten sie kaum etwas Besonderes. Pro Haus wird ein W20 für Bewohner und ein weiterer für Beute gewürfelt:

W20	HAUSBEWohner
1-6	Keine
7-10	W20/4 friedliche „Geisterbauern“
11-15	W20/4 Eisleichen (Zombies)
16-18	1 Schatten
19-20	1 Eisgolem

W20	FUNDE
1-6	Nur Staub und alte Möbel
7-10	1A:10
11-15	1A:10, 2B:15
16-18	1A:10, 1B:15, 1C:15
19-20	2A:15, 1D:15

Der Mondhof

Der Mondhof ist der südlichste Bauernhof im Tal. Vor dem Fluch lebte hier eine Elfe, die eine heimliche Beziehung mit dem Fürsten unterhielt. Deshalb kann man hier einen Schlüssel finden, mit dem der versteckte Zugang zur Zitadelle geöffnet werden kann. Außerdem ist hier ein Hinweis zur Existenz des Zugangs versteckt. Beides lässt sich bei einer Durchsuchung des Hofes mit einer Bemerkungsprobe -2 entdecken. Die ehemalige Bewohnerin wurde durch den Fluch zu einer eisigen Fluchgestalt, die nach der Zerstörung alles Lebens trachtet (Werte wie **Todesfee**). Zudem hausen hier **zwei Eisleichen** (Werte wie Zombie). Neben dem Schlüssel und der Karte zu dem Geheimgang in der Burgklippe können hier noch 2A:20, 3C:20, 2M:20, 3T und 4Z gefunden werden.

Der Flusshof

Der Flusshof liegt nur rund drei Kilometer von Kaltenstrom entfernt, auf der anderen Seite des gefrorenen Flusses. Einst waren die Bewohner des Hofes fleißige Bauern – heute sind sie nur noch **3 eisige Schatten** (GRW Seite 121). Darüber hinaus wacht hier ein **Eisritter**. Neben den Gegnern lassen sich hier nur 2A:10 und 3C:15 sowie eine Schriftrolle *Flammenklänge* finden.

Der Waldhof

Im eisigen Nordwald versteckt liegt der Waldhof. Der Hof wirkt auf den ersten Blick verlassen – allerdings lauern hier ein **Eisritter mit 4 Eisleichen** (Zombies) im Hinterhalt auf die SC. Daneben kann man auf dem Hof noch die Besitztümer des ehemaligen Besitzers finden: 2A:20, 3C:20 und 2M:20.

Der Kristallwald

Dieser kleine Wald aus gefrorenen Bäumen schimmert tagsüber in hypnotisch glitzernden Farben. Versucht man den Wald zu durchqueren, wird pro Stunde eine Probe auf GEI+VE+Magieresistent (2) fällig, bei deren Misslingen für W20/2 Runden der Zauber *Verwirren* auf den Betroffenen wirkt. Besonders gefährlich wird es, wenn genau zu diesem Zeitpunkt die **Eiselementare**, die in dem Wald leben, auf die Verwirrten aufmerksam werden. (PW: 5, 1 Eiselementar/SC).

Die Trollhöhle

Als Wesen der Dunkelheit waren die damals hier lebenden Trolle nicht von dem Fluch betroffen. Auch heute noch wohnen einige von ihnen in dieser Höhle und starten von hier aus ihre Plünderzüge in die umliegende Gegend. Mit den Eisrittern legen sie sich nicht an und lassen auch die anderen „Bewohner“ des Tals in Ruhe.

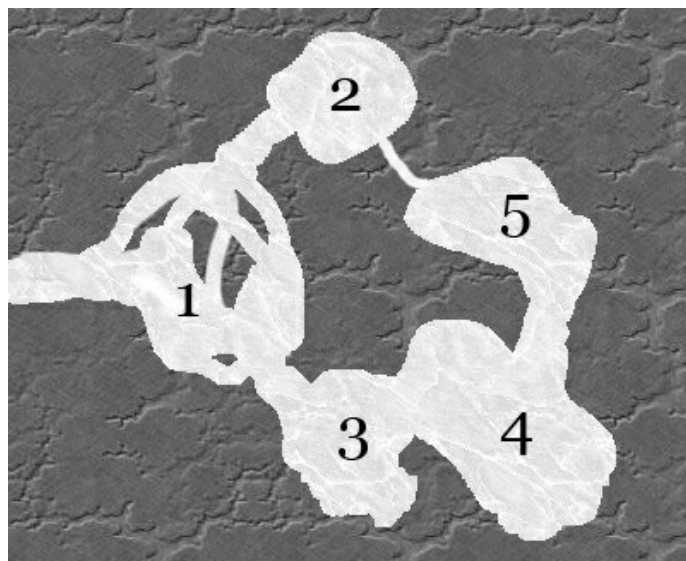
1 – Eingang. Im nördlichen Teil dieses Raums gibt es einige enge Gänge, die nach 2 führen. Der Durchgang nach 3 ist mit einer einfachen Lärmfalle gesichert (Knochen an einem Stolperdraht; Bemerkungsprobe +2), deren Auslösen den Troll in Raum 3 weckt.

2 – nördliche Kammer. Dieser Raum wird von den Trollen nicht genutzt, da sie nicht durch die engen Wege in 1 und 5 kommen. Dafür leben hier **3 Rostasseln**, die sich von den Schätzen der Trolle in Raum 5 ernähren.

3 – südliche Kammer. Hier schläft **1 Troll** laut schnarchend. Sollte hier ein Kampf ausbrechen, kommen innerhalb von 4 Runden die drei Trolle aus 4 ihrem Artgenossen zur Hilfe.

4 – Wohnhöhle. **3 Trolle** befinden sich in diesem Raum und verzehren die Überreste eines Wildschweins. Sollte es hier zu einem Kampf kommen, wird innerhalb von 6 Runden der Troll aus 3 seinen Kameraden zur Hilfe kommen.

5 – Schatzkammer. Hier horten die Trolle ihre Schätze: 5A:15, 6B:20, 4C:20, 2D:15, 3Z sowie ein magisches Langschwert +1, ein Kampfstab +1, ein Langbogen +2 und ein Holzschild +2 liegen hier neben Knochen auf einem Haufen geworfen.



Die Wolfshöhle

In dieser Höhle – eigentlich mehr ein Erdloch – haben die **Wynter-Wölfe** des Tals ihre Heimat, von denen 9 hier leben.

In der Höhle selbst lassen sich die Überreste einiger Abenteurer finden: 4A:20, 4B:20, 4C:15 und 4Z.

DIE WEISSE ZITADELLE

Die Weiße Zitadelle ist der ehemalige Herrschersitz des Fürsten, welcher nun als verfluchte Gestalt hier wacht.

Der geheime Weg in die Burg

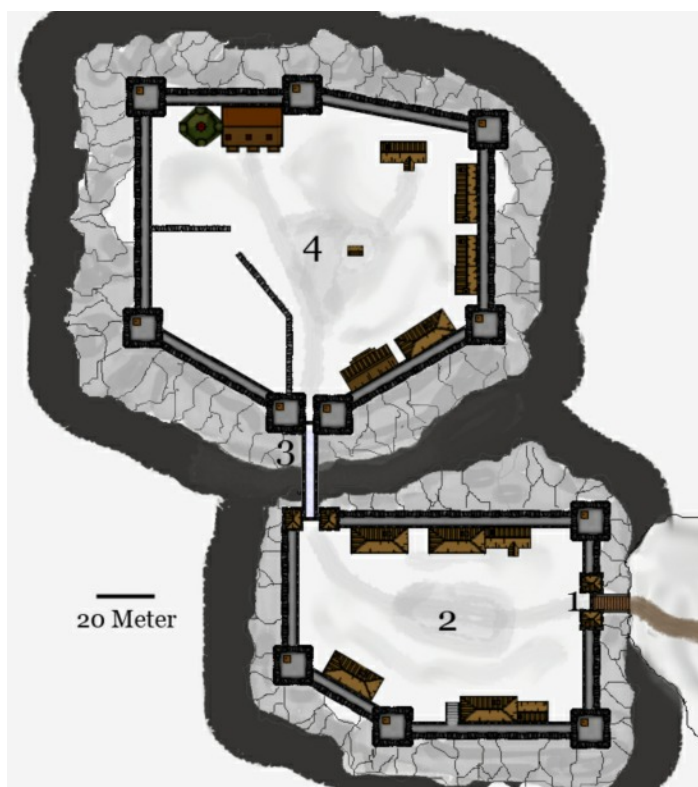
Am Fuße der Burgklippe, versteckt im Wald, gibt es einen geheimen Tunnel, der in die Burg führt. Ohne Hinweise, wo sich der Zugang genau befindet, ist er kaum zu entdecken. Der Tunnel führt bergauf durch mehrere natürliche Höhlen – in einer davon ist eine speerbespickte Fallgrube versteckt (*Bemerken*-Probe, sonst Sturzschaden 15 + Schlagen 15). Deren Auslösen ruft **2 Schatten** auf den Plan. Schließlich endet der Weg an einem massiven Gitter, das sich nur mit einem speziellen Schlüssel öffnen lässt (siehe **Der Mondhof**). Hinter dem Gitter wartet ein Leiterschacht, der bis zu einem versteckten Zugang im Holzschuppen der Hauptburg führt.

1 – Das Tor zur Zitadelle

Das Zitadellentor ist durch einen magischen Bann gesichert: Eine Eiswand öffnet sich nur für Eisritter und erkennt diese anhand ihrer Eisrüstung. Sie mit Gewalt aufzubrechen ist ohne mächtige Magie oder Belagerungsgerät nahezu unmöglich. Allerdings können im Tal Teile der Rüstung eines Eisritters gefunden werden, mit denen das Tor problemlos durchschritten werden kann (siehe Seite 7). Einen weiteren Weg stellt ein geheimer Tunnel dar, welcher im Wald am Fuß der Burgklippe endet.

2 – Vorburg

Direkt hinter dem Tor liegt die kleine Vorburg. Mittig auf dem Burghof ist ein magischer Bannkreis gezeichnet, der wundersamerweise komplett schneefrei ist. Darin liegt die gefrorene Leiche eines Zauberers. Hier – nahe am magischen Zentrum des Fluchs – versuchte er, diesen zu brechen, scheiterte aber dabei und wurde von den Eisrittern erschlagen. Sobald die SC die Vorburg betreten, werden sie von **2 Eisrittern** attackiert, die nach 5 Kampfrunden Unterstützung durch **2 Eisleichen/SC** (Skelette, GRW Seite 122) erhalten. An der Leiche des Zauberers lassen sich seine Besitztümer 2A:20, sowie sein **Tagebuch** finden. In den Gebäuden können noch Schätze wie im Dorf (siehe Seite 4) gefunden werden.

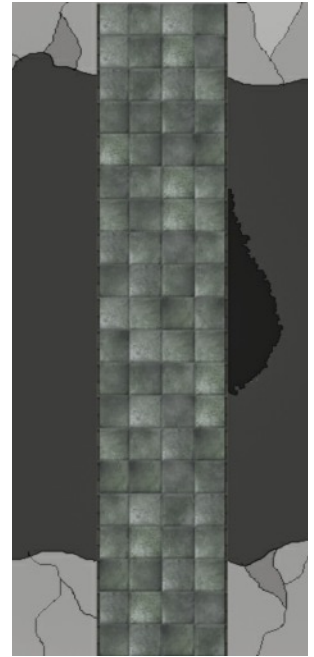


3 – Eisbrücke

Die schmale Eisbrücke verbindet die Vor- mit der Hauptburg. Einst säumten Heldenstatuen ihren Rand, von denen nur noch zerschmetterte Überreste zeugen. Eisig pfeift der Wind über die Brücke und ihre Oberfläche ist spiegelglatt: Wer sich über die Eisfläche bewegt und dabei mehr als die Hälfte seines Laufen-Wertes zurücklegen will (vorher ansagen!), muss eine Probe auf **AGI+BE** bestehen, um nicht zu Boden zu gehen (gilt nicht für die Eisritter). Sobald jemand mehr als die Hälfte der Brücke überquert, fällt das Gatter der Vorburg herab und ein **Eisritter** springt vom Wehgang der Hauptburg auf die Brücke. Dieser versucht, Eindringlinge mit **Zurückdrängen** von der Brücke zu stoßen. Ein Sturz von der Brücke endet 10 Meter tiefer in der Schlucht (Sturzschaden 30). Aus der Schlucht kann man mittels einer *Klettern*-Probe (dauert 10 Runden) wieder nach oben gelangen. Nach 5 Kampfrunden springt ein **weiter Eisritter** auf die Brücke.

4 – Hauptburg

Auf dem Hof der Hauptburg ist der Schädel des mächtigen Riesen von einst auf einer Lanze aufgespießt. In den Augen des Schädels brennen blaue Flammen und Zauberwirker können eine mächtige, magische Aura spüren, die von ihm ausgeht (*Magie spüren* +4). Außerdem wacht hier der **Weißer Fürst** – der verfluchte Herrscher des Tals. Sobald die SC die Hauptburg betreten, beginnt **Das Finale**. In der Schatzkammer der Burg lagern immer noch 1.538 GM, 8D:20, 4M:20 und 6Z. In einem Raum im Obergeschoss des Palas liegt auch die gefrorene Leiche der Fürstin, bei der sich ihr Tagebuch befindet.



DAS FINALE

Im Hof der Hauptburg stellt sich den Charakteren der Weiße Fürst in den Weg: Mit dem Drachenknochenspeer und seiner Eisrüstung ein mächtiger Gegner, dem nicht so einfach beizukommen ist. Zudem kann er weitere Unterstützung herbeirufen: Alle 3 Kampfrunden eilen ihm 4 Eisleichen (Skelette) zu Hilfe (maximal 12). Er hat allerdings **zwei Schwächen**:

1) Ein Teil seiner Macht sitzt in dem Riesenschädel: Dieser ist nahezu unzerstörbar (LK 60, Abwehr 40), jedoch reicht ein einziger Treffer des Drachenknochenspeers, um ihn zu zerbersten (mit etwas Geschick und dem Talent „Ausweichen“ kann der Fürst selbst den Schädel zerschmettern). Sobald der Schädel zerstört wird, schwindet der Fluch und die Wärme kehrt langsam ins Tal zurück. Für den Fürsten bedeutet die Zerstörung des Schädels den Verlust seines Anführer-Status (LK halbiert, Abwehr und Schlagen -2).

2) Die Geister seiner Eisritter können sich gegen ihn wenden, sollten sie erlöst werden. Jeder erlöste Eisritter fängt eines der Skelette ab (wenn alle 12 erlöst wurden, stehen dem Weißen Fürsten also keine Helfer zur Seite). Sollten mehr als 6 Ritter erlöst werden, lenken sie zudem den Fürsten ab und schwächen ihn: Dieser erhält für die Dauer des Kampfes -2 auf Angriff und Abwehr.

ERFAHRUNGSPUNKTE:

Pro gereiste 10 Kilometer/besuchter Raum.....	1 EP
Kampf.....(besiegte Gegner/SC) EP	
Heliashrein im Dorf gereinigt.....	20 EP
Alle Rittergeister erlöst.....	50 EP
Riesenschädel zerstört.....	20 EP
Abenteuer abschließen.....	50 EP

DIE LEGENDE DES EISTALS

Vor vielen hundert Jahren, als Gorma noch stark war, lebte in den Bergen im Norden ein mächtiger Riese, der das Umland in Angst und Schrecken versetzte. Doch dann kam der gute Fürst Aldor mit seinen Rittern und forderte den Riesen zum Kampf. Lange wogte das Schlachtenglück mal auf die eine Seite, mal auf die andere Seite. Zwar kämpften die Ritter tapfer, doch keine Waffe vermochte die Haut des Riesen zu durchdringen. Bis Aldor selbst seinen magischen Speer schleuderte – der aus den Knochen eines Drachen gefertigte Speer durchbrach den Schutz des Riesen und traf ihn mitten ins Herz. Lange wurde der Sieg des guten Fürsten gefeiert und zu Ehren seines Sieges ließ er eine neue Burg an der Stelle errichten, an der er und seine Ritter so tapfer gekämpft hatten.

Jahre des Glücks und der Fruchtbarkeit kamen über das Tal des Fürsten. Doch dann nahm eine unheilvolle Geschichte ihren Lauf: Aldor verliebte sich in eine junge Elfe, die zu dieser Zeit als Bäuerin in seinem Tal lebte und diese erwiderte seine Gefühle. Lange trafen sie sich heimlich in einem geheimen Gang unterhalb der Burg. Doch dann bemerkte die Fürstin, eine mächtige Zauberin, die Treulosigkeit ihres Mannes: In ihrer Eifersucht verfluchte sie ihren Mann und sein Reich. Sogleich brach mitten im Sommer ein Schneesturm über das Tal herein, der so lange andauerte, bis alles Leben darin zu Eis erstarrt war.

So liegt das Tal noch heute gefroren an den Hängen der Berge und kündigt von der Treulosigkeit eines Mannes und dem Zorn einer verschmähten Frau.

Hinweis zu Legende

Die Legende irrt in manchen der Zusammenhänge der Geschehnisse. So ging der Fluch mitnichten von der Ehefrau des Fürsten aus (auch wenn diese über seine Affäre sicherlich nicht erfreut war). Doch gibt die Legende einige hilfreiche Hinweise: Etwa zu der Existenz des Geheimgangs in die Burg und auch, wo man dazu Genaueres herausfinden kann.

Das Tagebuch des Zauberers

Aus dem Forschungstagebuch kann der Plan des Magiers nachvollzogen werden, den Fluch mittels eines Rituals zu brechen. Daneben hat er seine Ergebnisse der magischen Untersuchung des Fluchs festgehalten. Seine Schlussfolgerung: Eine urtümliche Art der Magie wurde hier gewirkt. Ob der Art des Fluchs vermutet er eine Verbindung zu der berühmten *Eismaid*, die vor 2000 Jahren Hellweit heimgesucht haben soll. Besonderes Augenmerk wirft er dabei auf die scheinbare Stärkung des Fluchs in jüngster Zeit. Neben diesen Informationen kann das Tagebuch auch als Nachschlagewerk für magische Phänomene dienen – es verleiht einen Bonus von **+1 auf Magie analysieren (Spüren und Begreifen)**.

Das Tagebuch der Fürstin

Aus diesem Büchlein kann man erfahren, dass die Fürstin von der Affäre ihres Mannes wusste, diese jedoch duldete. Nichts weist darauf hin, dass sie eine Zauberin gewesen sei (siehe **Die Legende des Eistals**). Doch der letzte Eintrag in dem Buch berichtet von einem Alptraum der Fürstin: Sie sah darin eine riesige, zottelige Gestalt, die einen eisigen Sturm über das Tal brachte.

SET-GEGENSTÄNDE

DIE RÜSTUNG DES EISRITTERS

Diese verfluchte Rüstung wird von Rittern des Weißen Fürsten getragen. Ein einzelnes Stück ermöglicht bereits den ungehinderten Zugang zur Weißen Zitadelle, ihre gesamte Macht (und ihren Fluch) entfalten sie erst in der Kombination mit weiteren Teilen des Sets.

SET-TEILE

Eisiger Helm +1

Eisige Armschienen +1

Eisige Beinschienen +1

Eisiger Plattenpanzer +2

SET-BONI

2 Teile: **Diener der Dunkelheit +I ***

3 Teile: **Brutaler Hieb +I**

4 Teile: **Diener der Dunkelheit +I, Vergeltung +I**

* Trägt jemand mit dem Talent Diener des Lichts mindestens zwei Teil des Sets, verliert er die Talentränge in DdL dauerhaft

UND JETZT?

Nach dem Ende des Weißen Fürsten und der Zerstörung des Schädels kehrt langsam wieder Leben in das Tal ein. Der Großteil der Gebäude liegt in Ruinen. Alle vom Fluch Betroffenen sind eigentlich schon seit Jahrhunderten tot und ihre Geister nun endlich erlöst. Doch die Zitadelle ist in überraschend gutem Zustand: Mit ein wenig Arbeit könnte sie wieder hergerichtet und von den Charakteren als Heim genutzt werden (der Wiederaufbau kostet 2.000 Goldmünzen) – vorausgesetzt sie machen sich nichts aus der Vorgeschichte des Tals. Mit der Zeit können sich auch wieder Bauern im Tal ansiedeln. Der Boden ist fruchtbar und es gibt sogar das ein oder andere Erzvorkommen an den Berghängen. So ist es möglich, Kaltenstrom wieder mit Leben zu erfüllen und sich zudem einen nicht unerheblichen Verdienst zu schaffen.

Da es keinen Herrscher mehr im Tal gibt, hätten die SC mit dem Bezug der Burg sogar eine Legitimation als neue Fürsten des Umlandes...

...die Zukunft des Eistals liegt damit ganz in den Händen der Charaktere.

... doch sollte das Tal wieder blühen, ist es durchaus denkbar, dass auch die Riesin, die einst den Fluch aussprach, auf die Neubesiedlung aufmerksam wird. Das könnte ihren alten Zorn wieder entfachen...

GEGNER

Eiselementar

Werte wie Wasserelementar II, mit Eisstrahl und vertauschten Werten in Abwehr (18) und Schlagen (22).

Eisgolem

Werte wie Steingolem, Anfälligkeit gegen Feuer.

Eisleichen













Werte wie Skelett oder Zombie, Anfälligkeit gegen Feuer.

Wynther-Wolf

Wynther-Wölfe sind die eisige Variante der häufigeren Unwölfe. Ihr Atem lässt Fleisch gefrieren und Feuer verlöschen (Werte wie Unwolf – jedoch mit Frostodem und Anfälligkeit gegen Feuer).

Eisritter

Die einstigen Ritter des Fürsten haben sich in mächtige und schreckliche Kreaturen der Kälte verwandelt. Durch ihre Eispanzer sind sie gut geschützt und ihre frostigen Klingen hinterlassen ebenso Schnitte wie Erfrierungen. Glücklicherweise ist ihre Anzahl auf 12 begrenzt. Wird einer der Ritter besiegt, hinterlässt er einen Teil seiner Eisrüstung: (W20) 1-5 Helm, 6-10, Armschienen, 11-15 Beinschienen, 16-20 Brustpanzer. Die Rüstungsteile gehören zu dem Set **Rüstung des Eisritters** und ermöglichen ungehinderten Zutritt durch das Haupttor zur Weißen Zitadelle. Zudem wird mit der Zerstörung des Körpers der Geist des Ritters erlöst (siehe **Das Finale**).
















EISRITTER			
KÖR:	10	AGI:	6
GEI:	4	ST:	8
BE:	2	VE:	2
HÄ:	8	GE:	0
AU:	0		
			
30	29	8	4
			
23	0	0	0
Bewaffnung		Panzerung	
Eisklinge (WB +5, GA -2)		Eisrüstung (PA +11)	
	Anfälligkeit (Feuer): Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe		
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am hellichten Tag.		
	Wesen der Dunkelheit: Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewandte Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.		
	Frostwaffe: Der Zauber <i>Frostwaffe</i> wirkt permanent auf die Waffe des Eisritters (in den WB bereits eingerechnet, Immersieg friert Gegner eine Runde ein, wie Zauber <i>Halt</i>)		
Beute:	2 A: 15, 2 C: 20, Rüstung (siehe Text)		
GH:	16	GK:	no
EP:	124		

Der Weiße Fürst

Der ehemalige Herrscher des Tals ist durch den Fluch zu einem frostigen Schatten seiner Selbst geworden. Er giert nach der Vernichtung alles Warmen und Lebenden in *seinem* Tal. Sein Drachenknochenspeer ist die einzige Waffe, die den Riesenschädel im Hof der Hauptburg zerstören kann.

Drachenknochenspeer: Speer +3 mit Verletzen +II und eingebettetem Zauber *Frostwaffe*.

Fürstenkrone: Dieser Kronreif wirkt, als sei er aus reinen Eiskristallen gefertigt. Der Träger der Krone erhält Abwehr +2 und Aura +2.

WEISSER FÜRST (ANFÜHRER)			
KÖR:	10	AGI:	8
GEI:	6	ST:	16
BE:	2	VE:	2
HÄ:	16	GE:	0
AU:	2		
			
72	39	10	5
			
33	15	0	0
Bewaffnung		Panzerung	
Drachenknochenspeer (WB +5, GA -5)		Eisrüstung (PA +11)	
	Anfälligkeit (Feuer): Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe		
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit gekennzeichnet sind.		
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am hellichten Tag.		
	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.		
	Wesen der Dunkelheit: Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewandte Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.		
	Frostwaffe: Der Zauber <i>Frostwaffe</i> wirkt permanent auf die Waffe des Weissen Fürsten (in den WB bereits eingerechnet, Immersieg friert Gegner eine Runde ein, wie Zauber <i>Halt</i>)		
Beute:	4 A: 20, 2 D: 20, Fürstenkrone, Drachenknochenspeer		
GH:	29	GK:	no
EP:	459		