



# DESTINY

## Der Fluch des Weißen Vayir

**LYS MARRAH-SZENARIO**

# Der Fluch des Weißen Vayir

**E**in gnadenloser Schneesturm hält Lys Marrah seit Wochen in Kälte gefangen. Als Brennholz und Nahrung knapp werden, bittet der Stadtfürst die SCs um Hilfe. Bald schon erfahren sie vom Weißen Vayir-Falken, der ganze Landstriche in Schnee und Eis versinken zu lassen vermag...

## 🛡️ Hintergrund

Vor einigen Monaten barg der verbannete Istrith-Magier Aphanior im hohen Norden das Kristallei des Weißen Vayir, des legendären Schnee und Eis bringenden Winterfalken. Aphanior schmuggelte es in die Stadt Lys Marrah, wo er es als wertvollen Kristall an die Gnome der Raratinca-Gilde verkaufte. Der Weiße Vayir erwachte unterdessen aus seinem Sommerschlaf und flog dem Ei hinterher. Noch am Tag der Übergabe erreichte er Lys Marrah - und mit ihm das kalte Grauen.

## Abenteuerverlauf

**0. Prolog.** Eines Herbsttages verdunkelte sich der Nordhimmel. Ein gigantischer Schneesturm fegte über das Land, setzte sich direkt über Lys Marrah fest und hält die Stadt seit nunmehr 6 Wochen in eisiger Kälte gefangen. Vorräte und Brennholz gehen zur Neige, 28 Leute sind mittlerweile bei der Jagd oder beim Holzsammeln erfroren. Stadtfürst Graf Hurus versetzt Lys Marrah in den Notstand. Seine Truppen verhindern mit Mühe, dass die Völker (Elfen, Zwerge, Gnome, Menschen) im Streit um Nahrungsmittel und Plätze an den Herdfeuern über einander herfallen.

**1. Beobachtung.** Einer der SCs sieht bei entsprechender Gelegenheit einen riesigen weißen Falken majestätisch durch den Sturm gleiten. Auch andere (NSCs) haben ihn bereits gesehen. Es geht das Gerücht, der Sturm sei übernatür-

lichen Ursprungs, eine Strafe der Götter usw. Eine ☹️ INT/MAG -1 fördert allgemeine Informationen über den Winterfalken zu Tage (siehe grauer Kasten).

**2. Konflikte.** Wenn sich die SCs mit dem sozialen Gefüge in Lys Marrah auseinandersetzen, können sie folgende Konflikte (Nebenhandlungen) aufgreifen:

- ◆ Die Stadtregierung möchte die Bäume am Elfenhügel abholzen, die Elfen sind strikt dagegen, da der Hügel heilig sei und viele ihrer Häuser in den Bäumen liegen.
- ◆ Von den Gnomen der reichen Raratinca-Gilde wird berichtet, dass sie Feuergold besitzen und damit Heizmaterial für eine sehr viel längere Zeit horten, als der Rest der Stadt überleben kann. Die Gnome denken jedoch nicht daran, das Feuergold zu teilen.
- ◆ Die Zwerge weigern sich, an den Baustellen der Unterstadt Wache zu halten. Es werde dort immer kälter. Dass schlimmstenfalls Monster an die Oberfläche dringen, sei nicht allein "ihr Bier".
- ◆ Die Leute verdächtigen die Botschafterin der Magier von Istrith, Vendra Amaas, durch das letztjährige Vertreiben des Roten Mortulus (vgl. "Destiny Beginner" S. 31) das Gleichgewicht der Jahreszeiten gestört zu haben, und schüren Aggressionen gegenüber den Magiern.

**3. Ermittlungen.** Während die SCs allerlei Hinweise sammeln, kommen die entsprechenden Abschnitte im Kapitel "Örtlichkeiten" zum Tragen. Den Spielern ist deutlich zu machen, dass Lys Marrah in ca. 2 Wochen am Ende sein wird, wenn es ihnen nicht gelingt, den Weißen Vayir zu vertreiben. Würfle pro Tag ein zufälliges Ereignis (2W6) aus. Die Chance ist halbiert, wenn die SCs besondere Maßnahmen gegen das Chaos getroffen bzw. veranlasst haben.

- 2/12 Der Weiße Vayir fliegt tief über die Stadt: 4W6 Leute drohen in ihren Häusern zu erfrieren.
- 3/11 Aufstand in einer der großen Notunterkünfte: 3W6 potenzielle Opfer durch Massenschlägereien, Unfälle mit Feuer etc.
- 4/10 Plünderer machen einen Bezirk unsicher: 2W6 potenzielle Opfer. Je nachdem, welchem Volk (Menschen, Orks, Zwerge...) sie angehören, kann das zusätzlichen Konfliktstoff bergen.
- 5/9 Monster aus der Unterstadt dringen nach oben durch: W6 potenzielle Opfer durch verirrte Mantikore, Werwölfe oder ausgehungerte Goblinbanden (Werte: "Destiny Beginner", S. 16)
- 6-8 kein Ereignis

**4. (Er-)Lösung.** Es gibt mehrere Möglichkeiten, Lys Marrah zu retten, z.B. indem das Ei zerstört, zurückgegeben oder an einen fernen Ort gebracht wird. Die SCs könnten aber auch die Feder des Roten Mortulus als Waffe verwenden oder diesen selbst aus seinem Winterschlaf wecken. Kreative SCs werden wahrscheinlich eigene Wege finden; der SL sollte dies zulassen und nicht auf einer der hier erwähnten Varianten bestehen. Für die Rettung Lys Marrahs erhalten die SCs je 300 Gold und 15 QP.

## Örtlichkeiten

**A. Botschaft von Istrith.** Botschafterin Vendra Amaas (aufrecht, maskenhaft) beobachtet besorgt, wie ihre 6 Adepten versuchen, telepathischen Kontakt mit dem Zirkel von Istrith aufzunehmen, doch der Schneesturm teilt die Magieresistenz des Winterfalken, wodurch die Rituale wirkungslos bleiben. Vendra Amaas teilt bereitwillig allgemeine Informationen über den Weißen Vayir, wirkt dabei aber angespannt. Eine ☹️ INT/GES oder sanftes Erkundigen beim Hauspersonal enthüllt, dass sie etwas verbirgt: Sie erhielt vor einigen Wochen eine schriftliche Botschaft aus Istrith, die sie sehr besorgt las und seitdem in ihrem Studierzim-

mer verborgen hält. Vor neugierigen SCs, die dort einbrechen, wird die Schriftrolle von 2 lebenden Ritterrüstungen beschützt.

⊕ **Ritterrüstung:** KAM 44, KON 15, EW+2 TP, RS 8

*Werte Botschafterin, liebe Freundin, ich dachte, Ihr solltet wissen, dass Euer Vorgänger, Aphanior, aus seinem Exil im Norden hat aufgehörtchen lassen. Er habe einen Kristall von großer Macht gefunden, heißt es in einer kurzen Note, worauf wir eine Gruppe Adepten mit Analysekenntnissen entsandten, von denen jedoch keiner wiederkehrte. Der Zirkel befürchtet, dass es sich bei dem Kristall um ein Ei des Weißen Vayir handeln könnte. Sollte Aphanior in Euren Breiten auftauchen, gebt uns Kunde und - seid vorsichtig!*  
Yuvarian, Arcusmagus zu Istrith

Nur unter großem Druck fügt Vendra Amaas dem hinzu, dass Aphanior der Stadt zürnt, vor allem den Gnomen, seinen Partnern von einst, die ihn in seinem verzweifelten Bestreben, seine Unschuld zu beweisen, im Stich ließen. Die Angelegenheit sei ihr deshalb unangenehm und geheimhaltungswürdig erschienen, da sie das Ansehen des Zirkels von Istrith beschmutzen könnte und die Magier Gefahr liefen, als die Schuldigen gebrandmarkt zu werden.

**B. Gildenhause der Raratınca.** Die Gnome der Raratınca-Gilde sitzen auf größeren Mengen Feuergoldes, ein alchemistisches Brennmittel, das es ihnen ermöglicht, die Kälte etwa doppelt so lange zu überwinden wie der Rest Lys Marrahs. Das Feuergold wird in unauffälligen Zinshäusern gelagert, jeweils bewacht von 3-4 Orkkriegern.

⊕ **Orkkrieger:** KAM 43, KON 21, EW TP, RS 2

Der Gnom Reghod, Stellvertreter von Gildenerhaupt Gholog Schwarzgesicht (dieser residiert in seinem Schloss außerhalb der Stadt), weiß als einziger von dem Handel mit Aphanior. Er verwahrt das Paket mit dem Kristall (Ei) im Gewölbe des Gildenhauses, wo seine starke magische Aura mittlerweile einen flügellosen, blinden Erddrachen aus der Unterstadt angelockt hat. Das Monstrum hat den Boden durchbrochen und schleicht unruhig zwischen den Truhen und Kisten umher.

- ⊕ **Erdrache, blind:** KAM 33, KON 88, EW+2 TP, RS 4, #AT: 2

**C. Aerek Lixos Versteck.** Das Oberhaupt des Schwarzen Netzes, der kleinwüchsige Aerek Lixo, hat einen alten Turm bezogen, der auf einem Felsen in der Mitte des Flusses gelegen ist und als verlassen gilt. Weder am Felsen noch am Turm bleibt Schnee liegen, da Aerek Lixo im Besitz einer Feder des Roten Mortulus ist. Sie verstärkt sein Herdfeuer um ein Zigfaches und kann als Waffe EW+10 Feuerschaden verursachen (Attacken um 1 erschwert).

Der Zugang zum Turm erfolgt über die größtenteils zugefrorene Wasserdecke des Flusses, die von 6 kristallinen Riesenwasserläufern unsicher gemacht wird.

- ⊕ **Kristalliner Riesenwasserläufer:** KAM 36, KON 7, EW-g TP, RS 4 (Schicht aus Eis)

Aerek Lixo lässt das Innere des Turms von 12 Söldner und Fallen nach Maßgabe des SL sichern und gibt die Feder um keinen Preis her (mit Ausnahme eines neuen Körpers, da sein gegenwärtiger zusehends verfällt...)

- ⊕ **Söldner:** KAM 33, KON 12, EW TP

**D. Höhle des Roten Mortulus.** Der Rote Mortulus schläft in den Wintermonaten in einer "glühenden, dampfenden" Höhle, hoch oben am Berg Ytulis, eine halbe Tagesreise ostwärts gelegen. Um zu seinem Nest zu gelangen, gilt es, Lavafontänen auszuweichen (2W6 SP) und ein Feuelementar zu überwinden, das sich als "Hausherr" des Berginneren sieht.

- ⊕ **Feuelementar:** KAM 53, KON 36, EW+2 TP, Feuer

Dahinter befindet sich der schlafende Feuervogel (siehe grauer Kasten), umgeben von einer rotglühenden sengenden Aura. Fühlt er sich unsanft geweckt, wird er wie von Sinnen wüten, es sei denn, die SCs besänftigen ihn mit einem magischen Phänomen oder einer Geste guten Willens (z.B. Zurückbringen seiner Schwanzfeder).

Sobald der Rote Mortulus begreift, dass sein Rivale, der Weiße Vayir, in sein Territorium eingedrungen ist, wird er ihn herauszufordern suchen. Bevor er aber seine Höhle verlässt, wird

## Der Weiße Vayir

Der **Weiße Vayir**, auch Winterfalke genannt, ist göttlichen oder zumindest magischen Ursprungs. Das 3 Meter große Tier mit dem weißen Gefieder und den befremdlich weißen Augen lebt im hohen Norden, wo es im Sommer schläft und im Winter Schneefall und eisige Stürme zeitigt. In den Breiten Lys Marrahs wurde der Vayir noch nie gesehen. Einmal alle 10 Jahre legt er ein Ei, das wie ein Kristall schimmert und seine Nachkommenschaft beherrbergt. Er gilt als immun gegenüber jeder Art von Magie.

⊕ Der Weiße Vayir ist auch unempfindlich gegenüber physischen Einwirkungen, da jede Materie vereist, die weniger heiß als ein Sonnwendfeuer ist, und an seinem Gefieder zerbricht.

- ⊕ **Weißer Vayir:** KAM 55, KON 85, EW+3 TP, RS 20 (Aura der Kälte) bzw. 10 gegen Feuer, Magieresistent, Sturzangriff. Lebewesen erleiden in seiner Nähe 3W6 Kälte-SP/KR.

## Der Rote Mortulus

Der **Rote Mortulus** (vgl. "Destiny Beginner", Seite 31), auch Feuervogel genannt, wird mit Wärme, Hitze und Sommer assoziiert. Sein Gefieder ist feuerrot und von züngelnden Flammen umgeben. Der Rote Mortulus ist wild und unberechenbar und setzt immer wieder Häuser in Lys Marrah in Brand. Letztes Jahr vertrieb ihn Botschafterin Vendra Amaas mit einer Lanze aus magischer Energie, wobei er eine seiner magischen Federn ließ.

⊕ Der Rote Mortulus ist das mythologische Gegenstück zum Weißen Vayir und aus naheliegenden Gründen ein natürlicher Rivale des Winterfalcken. Aufgrund ihres unterschiedlichen Lebensraums begegnen sie sich jedoch normalerweise nicht.

- ⊕ **Roter Mortulus:** KAM 44, KON 70, EW+3 TP, RS 20 (Aura der Hitze) bzw. 10 gegen Kälte, Sturzangriff. Lebewesen erleiden in seiner Nähe 3W6 Hitzeschaden pro KR.

er sich zur Verstärkung der Intelligenz der SCs bemächtigen, die ihn dann in einem Kampf auf Leben und Tod verkörpern dürfen. Für diesen Kampf gilt:

- ◆ Die besonderen Fähigkeiten der beiden Vögel heben einander weitgehend auf, d.h. keiner erleidet im Nahbereich des anderen Schaden, und der Rüstschutz bleibt ebenfalls außer Betracht.
- ◆ Damit sich alle Spieler einbringen können, darf jeder Spieler pro KR ein Manöver des Roten Mortulus beschreiben und die entsprechende Probe würfeln. Das beste Probenergebnis zählt.
- ◆ Unangenehmerweise verteilt sich Schaden, den der Feuervogel im Kampf erleidet, auf seine "geistigen Teilhaber", die SCs.

**E. Aphaniors Turm.** Aphanior konnte sich gerade noch in diese Turmruine im Wald retten, ca. eine halbe Stunde außerhalb der Stadt gelegen, ehe der Schneesturm Lys Marrah erreichte. Er hält im Turm ein magisches Feuer aufrecht, aus dem er gegebenenfalls Verstärkung beschwört.

⊕ *Aphanior: KAM 45, MAG 62, KON 48, EW TP, Magie (3 Feuerwölfe beschwören, Grad 3).*

⊕ *Feuerwolf: KAM 44, KON 15, EW TP, Feuer*

Aphanior ist ein charakterlich schwacher, eitler Mann, für den die Demütigung der erzwungenen Amtsübergabe an Vendra Amaas schlimmer war als seine Verbannung in den Norden. Wenn er sein Ende kommen sieht, wird er versuchen, so viel Schaden wie möglich anzurichten.