



VON DÄMONEN GEBUNDEN

Vor dreitausend Jahren herrschte der Elfenkönig Ferenblaud über ein junges Königreich, das sich von der Küste bis hin zu den Weißen Gipfeln erstreckte. Das Königreich wurde Rodenvale genannt, und das Leben war gut. Doch die Feinde Ferenblauds und der Elfen waren zahlreich, und ein Pakt zwischen fünf Dämonenprinzen besiegelte das Schicksal des Königreichs.

Eines Nachts stahlen diese niederträchtigen Prinzen das Licht der Sterne und zähmten die vier Elemente. Mit der Macht, die ihnen damit verliehen war, sprachen sie einen eisigen Fluch über den Winterkönig und seine Untertanen. Alle Hochburgen und Festungen von Rodenvale wurden unter Schnee begraben, und ein ewiger Winter legte sich über das Land.

Die Dämonenprinzen schmiedeten fünf Artefakte, die den Fluch besiegelten – die Siegel des Feuers, des Wasser, des Windes, der Erde und der Sterne – und ließen sie von fünf bestialischen Wächterinnen bewachen.

Im Licht von Gibils brennendem Antlitz wirbeln Narren im Totentanz unter Stein und Eis. In ihrem versunkenen Turm, gekrönt von Flammen, singt Abzu schwermütig ein Klagelied über den Fall Rodenvales.

Die Fänge voller Gift barren Ninbursag und ihre tausendfache Brut in einer Kammer, in der die Schritte der Riesen widerballen, während Imdugud auf den Winden des Verrats tanzt. Im Turm der Sternenschauer wartet Mul darauf, jene zu erschlagen, die die Wandernden Sterne zu stören gedenken.

Doch noch ist nicht alles verloren. Sind die Siegel einmal zerstört, wird der Fluch gebrochen. Jene lebende Seele, die ein Siegel bricht, wird von seiner Macht erfüllt, um mit wachsender Stärke gegen die fünf Dämonenprinzen anzutreten, die das zu verbindern suchen.

So warten nun die Frostweiten auf Ferenblauds Erben. Denn wer den Griff des ewigen Winters löst und das gefrorene Land aus seinem Schlummer weckt, wer den Frühling in diese Lande wieder einziehen lässt, wird Ferenblauds Krone tragen und rechtmäßig über das wiederauferstandene Königreich herrschen.



DIE SCHÄTZE DER FROSTWEITEN

Es begann vor vielen Generationen in den nördlichen Landen der Frostweiten. Die Stürme wehten zahlreicher und stärker denn je, das Eis wanderte und brach. Feuer brach aus tiefen Spalten hervor.

Aus vergessenen Tiefen erhoben sich Ruinen aus längst vergessenen Zeiten – Türme, Schlösser, Höhlen unter dem Gletscher. Die Überreste eines uralten Königreichs wurden entbült und seine Schätze treten zutage, um von jenen geborgen zu werden, die Mut und Können beweisen.

Heute nennt man den Landstrich die Silberküste, an der Schätze im Tageslicht nur darauf warten, von tapferen Abenteuerseelen aus dem starren Griff des Eises befreit zu werden. Geh nach Norden, dort findest du Ruhm und Reichtum!

ALABASTOR

Der Kommandant der Dämonenberührten versammelt seine Kräfte um sein Banner, das mit den verdammten Stimmen der Toten zu ihnen spricht. Pfeil und Bogen wenden sich angewidert von ihm ab, und so scheut der General keinen Kampf. Wenn du von Alabastor gefangen wirst, kannst du nur deine Gottbeiten um ein rasches Ende anflehen. Er kennt keine Gnade und trinkt gierig das Blut seiner besiegten Feinde aus ihren eigenen Schädeln.

GENERALIN BARAGGOR

Generalin Baraggor ist eine der größten Soldatinnen von Erlenland. Sie ist die mächtigste Dämonentöterin, die Erlenland jemals gesehen hat, und es heißt, sie hätte dem König nicht weniger als dreimal das Leben gerettet. Einmal hat sie sich gar zwischen den König und einen Drachen geworfen und das Biest mit einem zerbrochenen Speer getötet!

Ihre Soldaten vergöttern und fürchten sie gleichermaßen. Man erzählt sich, der König fürchte, die Liebe der Soldaten für ihre Generalin könnte ihm zur Bedrohung werden und deshalb sei sie in die Frostweiten entsandt worden, weit weg von Erlenland.



KÖNIG BELE

Mit dem Schnee und der Kälte kamen auch die Eisriesen. Sie erboben sich aus Stein und Eis und schritten herab aus den Höhlen und Spalten in den Bergen. Das Leben hauchte ihnen die Elfendruidin Blanderwedd ein, und aus Dankbarkeit schworen sie ihr ewige Treue. Ihrer Bitte folgend befahl Bele, der König der Riesen, seinen Untertanen, die Frostweiten vor dem schlafenden Ferenblaud und all jenen zu beschützen, die ihm erneut zur Macht verhelfen wollen.

FERENBLAUD DER WINTERKÖNIG

König Ferenblaud war der Gelehrteste unter den Elfen. Unter seiner Herrschaft studierten die elfischen Gelehrten den Mond, die Sonne und die Sterne ebenso wie die magische Kraft, die von ihnen auf die Welt strahlte. Sie wollten Kontakt mit Kreaturen aus anderen Dimensionen herstellen und hofften, andere Welten zu entdecken, die sie erobern könnten.

Es heißt, etwas habe ihren Ruf erhört – etwas, das von den Sternen kam und sich in die Erde unter Rodenvale grub, wo die Kraft dieses Wanderers von den Sternen den Boden verseuchte und Ferenblauds Verstand vergiftete, sodass sich sein eigenes Volk am Ende gegen ihn wandte.

HOYRA VOM FROSTWINDCLAN

Solange man sich entsinnt, leben die Orks in den Frostweiten. Sie haben den Sturm überstanden, der das Land in seinen eisigen Griff zog, und sich eisige Höhlen in den Kargen Hügeln gegraben, um zu überleben. Als sie an die Oberfläche zurückkehrten, schworen sie sich, nie wieder Sklaven eines anderen Volkes zu werden. Seither bewachen sie die Kargen Hügel gegen sämtliche Eindringlinge. Sie werden von Hoyra angeführt, der mächtigsten Schamanin des Frostwindclans.



INGMARG PLUMP

Noch nie hat jemand eine Feilscberei mit Ing marg gewonnen. Er ist der geizigste Händler in den Frostweiten, aber er ist auch der Einzige, der das Geld hat, für eure Fundstücke zu bezahlen. Klar könnt ihr auch zu Tryngar gehen, aber der kann sich gerade mal die schlichtesten Kleinodien leisten. Wenn ihr etwas echt Wertvolles verbökern wollt, bleibt euch nur Ing marg.

MARMENA VON DEN SOMMERELFEN

Eines Tages wurde die elfische Erzdruidin B laudewedd im Rabenland von verstörenden Träumen aus den Frostweiten geplagt. Feuer und Tod füllten ihre Nächte, und Ungebeuer aus schrecklichen Tiefen lechzten nach Blut. Um Antworten auf diese Omen zu erhalten, sandte sie ihre treueste Rotläuferin Marmena in die Frostweiten. Was erwacht in der eisigen Ödnis? Wer hat Antworten auf die Rätsel aus dem Eis?

WURDA

Ein Fluch zieht durch die Frostweiten, eine Dämonin, die nichts als Chaos und Zerstörung zurücklässt. Niemand weiß, warum sie ihre Opfer quält, aber Geschichten erzählen von mächtigen Kriegern, die ihre Liebsten vergaßen und plötzlich alles zerstörten, was sie sich einst aufgebaut hatten, alles, was sie einst waren. Wenn ihre Welt brennt, verschwinden die Unglücklichen spurlos und lassen nur Chaos zurück.



DIE EISRIESEN

In den Bergen leben die Riesen, Hirten, die Herden aus Wind und Schnee hüten. Sie wachen über die Weißen Gipfel und hüten die Wolken, die sich an den Berggipfeln versammeln, damit sie ihren Zorn nicht über dem besiedelten Land entladen. Doch gelegentlich entwischt ein Schneesturm ihrem Griff, weil die Riesen miteinander zanken.

DER NANUIK

Der Nanuik lebt seit Jahrtausenden in den Frostweiten. Er ist die edelste aller Kreaturen, die die kalte Ódnis durchstreifen, und ist der wahrhaftige König des Nordens. Es heißt, der Nanuik sei von den uralten Herrschern der Frostweiten zur besten Kriegsbestie gezüchtet worden. Doch etwas ist schrecklich schiefgegangen, und jetzt ist er ein wildes Ungeheuer, das mit Leichtigkeit selbst erfahrene Schatzjäger erschlägt.

ASSARES HARPUNE

Assare von den Wolfsmenschen war eine der größten Heldinnen der Frostweiten und die beste Jägerin, die jemals über den grausamen Ozean segelte. Mit ihrer magischen Harpune bekämpfte sie Banditen und Nanuiks ebenso wie Hornbestien, Riesenkraken und Seeschlangen. Eines Nachts, als einer der heftigsten Stürme über das Meer webte, verschwand sie auf der Jagd nach Logrim, dem Monster, das über die Jahre zahllose Schiffe und Seeleute verschlungen hatte. Die Harpune verschwand mit seiner Besitzerin, doch Logrim richtet noch immer Unheil an!



BJARKES WÄRMENDER FLAKON

Vor dreihundert Jahren erschuf der Zwerg Bjarke einen magischen Flakon, um die kalten Nächte in der Wildnis der Frostweiten zu überleben, die er auf der Suche nach den rubelosen Töten durchstreifte, die sich nach Vergeltung und ewiger Rube sehnten. Es heißt, er wäre einem mächtigen Todesritter zum Opfer gefallen und wandelt nun selbst als rubelosen Geist durch die Ödnis.

BURS STIEFEL

Bur war der oberste Kundschafter der Eisriesen und konnte Orte erreichen, die allen anderen versperrt waren. Mit seinen verzauberten Stiefeln wanderte er über tückischen Senkschnee, sprang über bodenlose Abgründe und tanzte über das kalte Wasser des Meeres. Eines Tages verschwand er spurlos, und seine Stiefel gingen mit ihm verloren. Hat er letztlich doch einen Ort betreten, an dem ihn nicht einmal seine Stiefel schützten?

LERGES HAMMER

Lerge war die beste Rotläuferin der Elfendruidin Blandewedd und wurde oft auf gefährliche Missionen geschickt, um Orte zu infiltrieren, die für andere unerreichbar waren. Es gab keine Mauer, keinen Berg, der sie aufhalten konnte, denn sie trug beim Klettern stets ihren verzauberten Silberhammer bei sich. Am Ende wurde sie von dem abtrünnigen Rotläufer Iarann betrogen und von einem Pfeil tödlich getroffen, den er mit seinem verfluchten Bogen abschoss.



DIE FLÜGEL DES MARUDAK

Marudak war der gefürchtetste unter Ferenblauds Untergebenen. Wie ein Geist schwebte er über den versklavten Völkern und erschlug jene, die seinen Herrn verärgerten. Keine Mauern konnten ihn aufhalten, und wenn jemand seine Anwesenheit spürte, so war es schon zu spät. Doch eines Tages flog er zu nah an das Nest eines Monsters, das ihn als Nahrung für seine grässliche Brut betrachtete. Viele atmeten erleichtert auf, als die Nachricht seines Ablebens die eroberten Lande erreichte, und viele schliefen in jener Nacht ein wenig ruhiger.

NAMTARELS SCHWARZER PFEIL

Der Scharfrichter des Winterkönigs besaß einen schwarzen Pfeil aus reiner Boshaftigkeit. Viele Rotläufer der Elfendruidin Blaudewedd fielen seiner Pfeilspitze zum Opfer. Während der finalen Schlacht kostete der Pfeil Cünbel, eine der größten Heldinnen der Sommerelfen, das Leben. Von Trauer und Zorn überwältigt streckte Blaudewedd den Schützen nieder. Aber es war zu spät, um Cünbel zu retten, die in den Armen ihrer Herrin starb, verschlungen von der Boshaftigkeit des Pfeils. In diesem Moment wusste die Größte unter den Elfen, dass es an der Zeit war, dem Krieg ein Ende zu bereiten.

RAMMANS DONNERTROMMEL

Der Zwergendruide Ramman, Bruder von Bjarke, verbrachte sein Leben mit der Suche nach Liedern über den Wind und den Winter. Mit Trommel und Flöte durchsuchte er die tiefen Höhlen und hohen Berge nach den Klängen und Melodien der Frostweiten. Wehe den Monstern, die ihn töten wollen, denn sie wurden gezwungen, nach seiner Pfeife zu tanzen, bevor sie der Donner seiner Trommel erschlug.



FERENBLAUDS STERN

Der Winterkönig Ferenblaud nutzte seine magischen Fähigkeiten, um seine Feinde und Verbündeten gleichermaßen auszuspionieren. Um den Hals trug er eine Kette aus schwarzem Eisen, an der ein Stern aus Silber mit einem Herz aus Eis hing. Durch diesen Stern konnte er den Blick über das Land schweifen lassen, das er erobert hatte, um jene aufzuspüren, die sein Königreich bedrohten. Es heißt, Blaudewedd selbst hätte ihm den Stern entrissen, bevor der Winterkönig während der letzten schicksalhaften Tage des Krieges an seinen Hof flüchtete, aber niemand weiß, wo der Stern gefallen ist.

TARIKS RÄTSELHAFTE KAPPE

Der Barde Tarik war Ferenblaud und seiner herrschenden Elite ein Dorn im Auge. Beim Rest der Bevölkerung war Tarik äußerst beliebt, und selbst wenn der Winterkönig die Possen des Narren nicht ertrug, wusste er doch, dass es gefährlicher wäre, ihn zu töten, als ihn in Frieden zu lassen. Als ihm jedoch zu Obren kam, dass Tarik eine Widerstandsbewegung anführte, um Ferenblaud vom Thron zu stürzen, schickte der Winterkönig seinen Meuchler Marudak, um den Unrubestifter zu erschlagen. Doch er fand nur das spöttische Gelächter des Possenreißers, der wie der Wind flüchtete.

NORDFALL

Legenden erzählen davon, dass Nordfall auf den Überresten eines der größten Häfen der Winterelfen errichtet wurde. Vor Jahrtausenden versammelten sich Ferenblauds Armeen hier, um Rodenvale auf riesigen Kriegsschiffen zu verlassen und neue Reiche für den Winterkönig zu erobern. Die Geister von winterelfischen Schiffsbaumeistern spuken noch immer durch die Straßen von Nordfall auf der Suche nach Bauteilen, um ihre verlorenen Schiffe zu reparieren. Nachts strahlt der Leuchtturm von Nordfall ein unheimliches Licht aus, eine Nachricht an die Geisterschiffe der Winterelfen, deren Segel noch immer auf dem Meer sichtbar sind.



DER TURM DER STERNENSCHAUER

Und so errichteten die Winterelfen einen Turm, der bis zum Himmel reichte. Dort oben über den Wolken betrachteten sie die Sterne und entlockten ihnen ihre Geheimnisse. Diese Geheimnisse bannten sie auf weiches Pergament und übergaben sie dicken Folianten.

Doch der Drache Mul sah dies und war erzürnt. Er erschlug die Astronomen und ließ sich im Turm der Sternenschauer nieder, um ihn zu bewachen. In den Boden des obersten Stockwerks ritzte er die Zeichen der Sterne, und dort legte er sich zur Ruhe. Niemals wieder würde der Flug der Sterne gestört.

DIE ÖDNISFESTE

Tief in einem vergessenen Tal ruht Namtarel, treuer Scharfrichter des Winterkönigs. Der Fürst des Todes war der grausamste unter den Fürsten, die Ferenblaud dienten, und er war bei allen Völkern verhasst, die von den Winterelfen versklavt wurden.

Namtarel fiel den Klingen der Rotläufer zum Opfer, doch der Winterkönig rettete sein Leben. Eine schwarze Festung ist seine Rubestätte, aber nicht sein Grab. Der Scharfrichter des Königs wurde tief im Innern seiner eigenen Burg zur Rube gebettet, und dort wird er schlafen, bis Ferenblaud die magischen Rituale entdeckt, die den Fürsten wieder mit Leben erfüllen.

Doch die Zeit ist keine Verbündete des Fürsten des Todes. In einer verbeerenden Nacht fiel das Königreich der Winterelfen, und das Land wurde von ewigem Eis und Schnee überzogen. Auch die Ödnisfeste blieb nicht verschont, in der der Tod schläft und die verzauberten Waffen des Fürsten darauf warten, erneut in die Schlacht geführt zu werden.



DAS SCHWERTERFELD

Wer in den Frostweiten keine Schätze findet, kann stattdessen Ruhm auf dem Schwertersfeld erlangen, wenn sein Arm stark genug und seine Waffe scharf genug ist!

Kvoldor der Schlächter war ein Abenteurer, der die Suche nach Kostbarkeiten in kalten Höhlen leid war. Eines Tages fand er eine uralte Ruine der Winterelfen, einen Tempel, der dem Kampf und dem Ruhm geweiht war. In diesem Tempel schmiedeten die Winterelfen einst mächtige Artefakte und Klingen aus kaltem Stahl für ihre Soldaten.

Hier fand Kvoldor seine wahre Bestimmung und erschuf das Schwertersfeld, eine Arena, in der alle dazu angehalten sind, sich dem Tanz der Schwerter anzuschließen. Doch gebt acht, der Ort ist verflucht – ein uraltes Artefakt ruht im Herzen, das die Kämpfenden in einen Bluttausch versetzt und sie in den Wahnsinn treibt.

DIE URALTE ESSE

Unter der eisigen Ödnis der Frostweiten liegt ein Schatz, der den Neid aller Generale der Welt auf sich zieht. Licht aus dem glühenden Herzen des Berges, das die Esse nährt, spiegelt sich funkelnd auf scharfen Klingen wider, die sich zu Bergen aufstürmen. Jetzt sind die Ambosse verstummt, Tausende und Abertausende Jahre sind vergangen, seit die Hämmer in diesen Kammern auf heißen Stahl trafen. Tausende und Abertausende Jahre, seit diese scharfen Klingen im Todestanz geschwungen wurden ...

HOFFNUNGS LETZTE RUHE

Wenn du übers Meer segeln willst, solltest du nach Hoffnungs Letzte Ruhe reisen. An der Grenze zwischen Land und Meer gibt es keine Träume, man lebt von Tag zu Tag, aber hier findest du jene, die die wilde See der Frostweiten am besten kennen.

Jene, die die Preise der Handelsleute in Nordfall zu erdrückend finden, suchen den Händler dieses Dorfes auf, bei dem Abenteurer Waren zu angemessenen Preisen erwerben können. Wenn ihr Artefakte zu verkaufen habt, ist der Händler Tryngar sicherlich in der Lage, ein wenig Silber locker zu machen! Doch gebt acht: In Hoffnungs Letzte Ruhe gibt es auch jene, die euch eure Fundstücke mit einem Messer im Leib bezahlen ...



FROSTWINDSTAMMSITZ

Tief verborgen im Frostwindstammsitz liegt ein magisches Artefakt, das die Frostweiten in ewigen Winter hüllt. Als das Königreich des Elfenkönigs Ferenblaud fiel, zerrissen seine orkischen Sklaven ihre Ketten und flohen aus den Burgen und Schlössern. Winter folgte ihnen, beschützte sie und gab ihnen ein neues Zuhause.

Die Orks befanden dies für gut und wünschten, dass der Winter niemals wieder vergehen möge. Sie schlossen einen Pakt mit Mächten jenseits dieser Welt und banden den Frühling mit Ketten aus Eis und Wind an einen Berg, damit er das Eis im kalten Norden nicht schmelzen kann. Wer dieses magische Artefakt zerstört, wird die Frostweiten vom Fluch des Ewigen Eises befreien.

WYRMS FAUST

Von der Wyrms Faust aus führt Generalin Baraggor die Expeditionstreitmacht aus Erlenland. Ihr schwarzes Schiff wurde aus tausendjährigem schwarzem Eichenholz gebaut und ist mit einer Speerschleuder bestückt, die mächtig genug ist, um Drachen und Seeschlangen zu töten. Tausend Soldaten trägt das Schiff, und halb so viele blutrünstige Seeleute. Sämtliche Schätze, die Baraggor in den Ruinen der Winterelfen aufspürte, werden in der Bilge verstaubt. Dort verwahrt sie auch sämtliche Gefangenen, die es wagen, sich ihr entgegenzustellen. Wehe denen, die ihrem Folterknecht in die Finger geraten!

DAS SCHLOSS DER EISRIESEN

Tief verborgen in den Frostweiten liegt eine Festung aus reinstem Eis. Hinter dem gläsernen Tor herrschen turmbobe Wächter, die erschaffen wurden, um über die weiße Finsternis zu wachen. Sie wandeln über Pfade, die keinem anderen Volk bekannt sind, und bewachen Hallen, die seit Jahrtausenden niemand betreten hat. Sie wachen über Erde und Stein, über Schlangen und Gewürm. Sie wachen über die Ketten, die das Land im ewigen Winter gefangen halten.

Wer die Wächter aufsucht, enthüllt Geheimnisse, die seit dem Großen Krieg verborgen liegen, erfährt Wahrheiten, die die Frostweiten zutiefst erschüttern würden. Doch gegen ihre Gesetze verstößt du auf eigene Gefahr, denn von den höchsten Berggipfeln überblicken sie das Land und sehen alles, das Gute wie das Schlechte.



DIE VERSUNKENE STADT

Die Sterne erstrahlen über einem eiskalten Ozean, der ein perfektes Spiegelbild des funkelnden Sternenhimmels ist. Tief unter seiner Oberfläche liegen Schiffe und Seeleute, die für immer dort ruhen, angezogen von den Klängen der Sirenen. Hier träumen die Toten vom Licht, das sie nach Hause lotst, fort von der Versunkenen Stadt unter dem Eis.

Nur Zauberkunst gestattet es kühnen Abenteurern, in das stille Grab hinabzusteigen und ihm seine Schätze zu entlocken, aber nicht alles, was glänzt, ist auch Gold. Eine Fischerin, die über der Versunkenen Stadt ein Loch ins Eis schlägt, kann den größten Fisch des gesamten Ozeans fangen oder gar eine Hornbestie, wenn ihr Arm stark genug ist, sie an Land zu ziehen.

DER PALAST DES WINTERKÖNIGS

*Über den Bergen erstrahlt ein Stern,
erhellte uns den Weg.
Zu deinem König geh hin,
wenn er von den Sternen herabsteigt.
Er verlässt seinen kristallinen Thron,
seine Herrlichkeit im Palast des Lichts,
wenn er von den Sternen herabsteigt.
Vom Grab erhebt er sich mit Gaben,
und das Reich der Schatten wird hell.
Die Schlafenden in den Gräbern erwachen
aus Jahrhunderten der Nacht.
Er kommt mit der Macht, zu herrschen,
wenn er von den Sternen herabsteigt.*