

Schnelle Schlitten für die Götter

Eric Patry für 3-4 Charaktere der Stufe 2, DCC Trichter 4, 2022
hier auch für Stufe 1

0 Traum des Klerikers (der Ostara)

1 Ankunft im Lager

2 Die Nacht im Zeltlager der Qanusch

3 Schlittenrennen

Hintergrund: Streit unter den Göttern

Siluq, die Göttin des Eises und des Winters, behauptet, die Barbarenstämme des Nordens seien unbesiegbar. Das stößt euren Göttern sauer auf. Der Disput soll beim traditionellen Schlittenrennen des Barbarenstammes der **Qanusch** zu geklärt werden.

Euer Gott oder Patron beauftragt euch, das Schlittenrennen zu gewinnen und **Siluq** in ihre Schranken zu weisen. **Schaq**, der Schamane der Qanusch, erhält eine entsprechende Vision, sodass die SC am Vorabend des Rennens im Lager der Qanusch erwartet werden.

Stamm der Qanusch

kleiner, steinzeitlicher Barbarenstamm in der Einsamen Nordweite. Als nomadische Jäger und Sammler wandern die Qanusch durch die eisige Einöde auf der Suche nach Mammuts, Rentieren und nützlichen Pflanzen. Ihr Alltag ist vom Glauben an Siluq geprägt.

Schlittenrennen der Qanusch

Das Rennen findet seit Ewigkeiten jede Wintersonnenwende statt. Wer gewinnt wird für ein Jahr Stammesoberhaupt und darf die **Heilige Axt der Qanusch** führen. Außerdem wird das Jahr nach ihm benannt, z.B. „Jahr des Krok“.

Das Team des Häuptlings tritt gegen das Team des Herausforderers an. Es gewinnt, wer die **Heilige Axt der Qanusch** auf den **Altar in Siluqs Eistempel** legt, sie steckt im Eis auf einer Anhöhe auf halbem Weg.

Die Schlitten werden von **Eiswölfen**, **Riesenschneehasen** oder **Wollschweinen** gezogen. Wer den vorabendlichen Ringwettkampf gewinnt, wählt als Erster seine Zugtiere.

Blutige Kämpfe zwischen den Teams sind Teil des Wettkampfs. Als Bewaffnung ist nur ein Feuersteindolch pro Person zulässig. Magie oder Betrügereien sind nicht erlaubt.

Anpassung für Stufe 1

Gegner ohne Schadensboni, Angriffsboni reduzieren, RK 15→12 etc,

0 Traum des Klerikers (hier der Ostara)

*„**Siluq** die Göttin des Winters verachtet den Frühling und behauptet ihre treuen **Eisbarbaren** sind stärker als alle Gläubigen des Frühlings. Jedes Jahr zur **Wintersonnenwende** veranstaltet der Stamm der **Qanusch** ein großes **Schlittenrennen**. Siluq hat mich dazu herausgefordert. Zeigt ihnen wie die Kraft des Frühlings den Winter besiegt. Lehrt sie und ihre Barbaren Demut! Wenn ihr das Rennen gewinnt, werde ich euch dafür belohnen. Enttäuscht mich nicht!“* **Nimmst du die Queste an?**

1 Ankunft im Lager

ihr steht plötzlich knietief im Schnee, klirrende Kälte, eisiger Wind, vor euch ein Dutzend Zelte aus Fellen und Mammut-Stoßzähnen, Menschen in dicken Fellen stapfen durch Schnee, hacken Holz mit Beilen aus Feuerstein und braten eine Robbe über einem großen Feuer. vor euch tollen Kinder in Pelzmänteln im Schnee, mustern euch erstaunt, zeigen mit Finger, großer Junge (**Bor**) wirft einen Schneeball auf euch (min. Glück), rennen lachend weg

alter gebrechlicher Mann, mit Knochenketten behangen, lange Eckzähne, tritt auf euch zu:
*„Ihr müsst die fremden Herausforderer sein, von denen ich geträumt habe. Seid willkommen! Auch im Namen von **Silug**. Ich bin **Schaq**, der Schamane der **Quanusch**. Ich bin auch der **Schiedsrichter** für das Schlittenrennen.“*

*„Morgen früh werdet ihr gegen **Krok den Unbesiegten**, den Häuptling der Qanusch antreten. Hört, was unsere **Überlieferung** sagt: Die **Heilige Axt der Silug** steckt im Eis neben einer alten Eiche auf einem Hügel ein paar Meilen von hier. Wer sie nimmt und in Silugs Eistempel weiter östlich auf den Altar legt, der gewinnt das Rennen und erlangt **Silugs Segen** sowie das Recht die Axt zu führen. Jeder Teilnehmer darf nur einen Dolch bei sich tragen. Jegliche Trickserei und Zauberei sind Silugs unwürdig und daher streng verboten.“*

Schaq der Schamane (70): gebrechlich, geistige Autorität, bewahrend, lange Eckzähne
Ini -2

A Feuersteindolch -2 **w4**, Kältestrahl +6 **w6+1**, in Eiswolf verwandeln

RK 12 TW 3w8 (12)

BW 3m Aktion w20

Zäh -2 Reflex -2 Willen +6 neutral

Schaq erhebt beide Hände, ganzer Stamm beginnt sich ums Feuer zu versammeln, Schaq winkt euch zum Feuer, daneben seht ihr einen Fels, aus dem heißes Wasser rinnt und einen etwa **2 Schritt** großen dampfenden **Tümpel im Schnee** bildet. Über den Tümpel wird jetzt eine **Holzplanke** gelegt.

„Noch heute entscheidet sich welche Zugtiere ihr morgen nehmen könnt. Wer den Ringkampf gewinnt und den Gegner von der Planke stößt, darf als Erster wählen.“

älterer, riesiger Stammeskrieger, wilder Bart, Eisbärenumhang tritt vor, die Menge jubelt
„Ich Krok der Unbesiegte! Gesegnet von Silug! Ihr Schwächlinge! Morgen tot!“

Wer kämpft?

Krok stellt sich breitbeinig auf die nasse Planke. *„Du Milchtrinker! In warmes Wasser baden!“*
Die Menge grölt! **Erwiderung?**

Andere Gefährten INT oder PER: euch fällt auf, dass die Frauen des Stammes etwas abseits stehen. In deren Mitte steht eine junge, großgewachsene Frau (**Aga**), die euch mustert.

Ringkampf: 2 Vergleichswürfe ST/GE/Heldentat hintereinander: 1. packen 2. umstoßen

zaubern: Krok ist Sieger, Betrüger! Wagt es nicht beim Rennen! Silug wird euch strafen!

Krok gewinnt: ohrenbetäubender Jubel.

Im Tümpel: **GE 10**→**kleiner Stein in Schweine-Form an Lederband (bringt Glück!)**

wird ausgelacht, muss schnell Kleider wechseln

Krok verliert: Stille, Murren, **Aga** lächelt, **Krok** schaut finster (sabotiert, Waffen)

nach Kampf: Gefährten werden in Gästezelt geführt

2 Die Nacht im Zeltlager der Qanusch

Gästzelt, innen etwas Stroh am Boden, Fellumhänge, 4 Feuersteindolche, kleines Feuer in der Mitte, schläfriger Stammeskrieger hält Wache vorm Zelt

Aga: nach einer Weile kommt Aga ins Zelt, bringt **Krug Wasser & Mammutfleisch**,
„**Ich Aga**, Tochter von Krok. Ihr Rennen gewinnen, Krok nicht mehr Häuptling! Krok nicht gut für Qanusch, alt und stur. Wer widerspricht Schläge. Ihr Krok besiegen. Ich helfen. Wache vor Zelt **Rakscha** in Suppe, bald schlafen. Ihr Lager gucken, vorsichtig!“,
malt Plan des Lagers in den Schnee, „**Frauen an Feuer** freundlich. Euch helfen.“
„Zugtiere sein Eiswölfe, Riesenschneehasen, Wollschweine. Eiswölfe heilige Tiere von Qanusch. Krok Eiswölfe lieben. Schnell, aber wild, nicht gut gehorchen. Riesenschneehasen langsamer, aber wendig springen. Wollschweine keine Schwächen, keine Stärken.“
„Schlitten aus Mammutzahn, Holz, Sehnen. Haben Steinschleuder, zwei Bremsen. Steuern! Kroks Schlitten in **Kroks Zelt**. Euer Schlitten in **Vorratzzelt**.“, „Hier Karte von Rennen.“,
„Siluq geben Schaq heilige Maske. Maske mächtig. Eistroll töten. Blut von Eistroll schwarz. Kufen schnell machen.“, „Aga gehen. Sonst Krok merken.“

Lager erkunden

Wache schläft, **schleichen/GE**, kein Feuer, Rüstung? Wenn erwischt: 2 neue Wachen

Großes Feuer und heiße Quelle: sitzen 2 Stammeskriegerinnen sitzen, trinken (Rakscha)
„Du wollen trinken? Keine Milch!“, **Rakscha:** hochprozentig, säuerlich
„In Tümpel Amulett“, „Schwein-Amulett sein Glücks-Amulett“ **finden: GE 12**

Großes Vorratzzelt davor döst Stammeskrieger an kleinem Feuer

Schlitten: in Zelt-Mitte steht großer Schlitten, **IN** Seile wurden durchtrennt → **GE** reparieren
Seile aus Tierhaar, Sehnen, Feuerstein, Zunder, Talgkerzen, 2 kleine Schlitten, Eistrollpelz, Fellumhänge, Holzbretter und -stäbe, 2 Feuersteinäxte, Mammutknochen, gepökeltes Fleisch, geräucherte Fische, Trinkschläuche mit Rakscha, Schale mit Karotten

Schlitten

2 lange Kufen aus geschliffenen Mammutstoßzähnen, Holzplatten, Tierhaar-Seil, Sehnen, ~5 Schritt lang, 2 Schritt breit, Gespann für 5 Zugtiere: 2 Paare & Leittier, vorne **Lenker**, hinten **2 Bremshebel** aus Knochenkrallen zum steuern & bremsen, mittig große drehbare **Steinschleuder w8 15/30/60**, 5 faustgroße Steine in Beutel
RK 8, 18 HP (14 TP wenn nicht repariert)

Schaqs Zelt

kleines Feuer, wohlige Wärme, süßlicher Geruch, **Schaq** schläft in Ecke unter **Mammutfellen**,
plötzlich murmelt **Schaq** abwesend unverständliche Worte, aber Augen geschlossen, Holztisch mit **Steinschale** (kleine Rauchsäule, **Rauschharz**, noch 2 Portionen),
Holzmaske: Eiswolf, Raureif, will aufgesetzt werden: **Zäh 12** oder Kältezittern -1 bis Wärme, **verschmilzt** mit Gesicht → Traumwelt, wolfsähnliche Züge (weiß behaartes Gesicht, spitze Nase, lange Zähne), inneres Auge: Eiswolf fletscht Zähne, **entgegenstellen: PE 10** besänftigt, **abwenden:** Maske fällt ab & permanent panische Angst vor Wölfen, Träger 1/Tag für w4 Runden in Eiswolf verwandeln, immun gegen Kälte, **Phiole: schwarze, öligschmierige Flüssigkeit (Eistrollblut)**, **lange in Zelt: Zäh 12** oder -1 auf alles für w10 Stunden

Kroks Zelt

laut schnarchend bei kleinem Feuer, **Feuerstein-Axt** in Griffweite, großer Schlitten

manipulieren: 18 HP→14 HP, **Holztruhe: Eisbärenfellumhang, faustgroßer Brocken**

Meteoreisen (unzerstörbar, +2 auf Angriffswurf und Schaden mit Steinschleuder),

2 Feuerstein-Handäxte, Phiole (schwarze, ölig-schmierige Flüssigkeit, Eistrollblut),

aufwachen: „*Wer widersetzt, <Axtschlag>. Krok weiter Häuptling. Fremde weg. Bei Rennen Krok werden Eisbär! Krok immer schnell, liebt Gefahr. Milchtrinker langsam, feige.*“

3 Tierzwinger

Rand des Lagers, Mammut-Knochen Zaun, bei **Riesenschneehasen** als Käfig, Tor verriegelt,

besänftigen PE 15, füttern (Karotten), Eiswolfmaske, Schweine-Amulett

Eiswolfzwinger bestialischer Gestank, Kälte-Aura, wenn betreten→schnappen

Schneehasenzwinger schnuppern, klopfen nervös mit Hinterläufen, bleiben hinten

Wollschweinzwinger warme Luft, ekelerregender Schweine-Geruch: **Zäh 10 | Flucht**

2 schwarze Eichhörnchen sitzen auf Ast von knorrigem Baum, beäugen euch neugierig, springen auf Schultern, schnuppern, **beißen in Hals**

2 Blutsaugende Eichhörnchen

Ini +5

A Biss +5 **w4** & Blutsaugen: **1/Runde ST 8** reißt weg, aber w3 Schaden

RK 16 TW w4 (3)

Bew 9 m Aktion **w20**

Zäh +0 Reflex +6 Willen +0 Chaos

3 Das Schlittenrennen

Schlittenfahren-Wurf

Abstand in Schlittenlängen (5m), Schlittenfahren-Wurf **w16/w20/w24** (siehe Zugtiere)

+ **PE mod** des lenkenden SC

+ **GL mod** des lenkenden SC

+ **Tabelle**

SC sind vertraut mit den Zugtieren	+1
Eistrollblut oder Wachs an Kufen	+1
Eiswolfmaske, Schweine-Amulett, Karotten gefressen	+1
Leittier fällt aus	-5
anderes Zugtier fällt aus	-2
Schlitten hat weniger als 9 HP	-2
Richtig gebremst (links: nur links, rechts: nur rechts)	+2
Falsch/nicht gebremst	-2
beide Seiten bremsen	+4, -Schlittenlänge
Stein/Axt/Schifftrolle	±2

Es gibt 2 Schlittenfahren-Würfe:

Tempo: geradeaus fahren, Vergleichswurf: 5 höher/niedriger → ±1 Schlittenlänge

Manöver: Hindernisse umfahren, Schlittenfahren 10: geschafft | -Tempo

Handlung: nach Schlittenfahren-Wurf alle SC 1 Runde beliebige Aktion

Spezielles

Mitgeschleift: w3/Runde bis ST 10 hochziehen

Auf anderen Schlitten springen: **GE 10**, | runterfallen

Nahkampf auf Schlitten: nur einhändig, Schlitten angreifbar (RK 8),

runter stoßen oder **entwaffnen** durch **unbewaffneten Angriff** oder **Heldentat**

Runter gestoßen: 1 Schaden, Glückswurf mitgeschleift | runterfallen

Fernkampf auf Schlitten: auf **Zugtiere, Schlitten, Besatzung**, Steinschleuder **w8** 15/30/60

Schlitten beschädigt (HP 18→9): -2 Schlittenfahren -2, bei 0 zerstört, reparieren **GE 10**,

Zugtier reiten, Kufe zu Ski, rennen

Krit bei Schlittenfahren: +1 Schlittenlänge

Patzer bei Schlittenfahren: **w6** auf Schlitten, -1 Schlittenlänge, Reflex 5 | runterfallen

Ablauf des Schlittenrennens

Vorab sollte geklärt sein, welche Ausrüstungsgegenstände die SC mitnehmen.

Start

am Morgen alle am großen Baum versammelt, **Schaq** erinnert an Regeln: nur ein Dolch, kein Zaubern oder Mogeln, „*Welche Zugtiere wählt ihr?*“, Tiere werden eingespannt,

Krok: wählt Eiswölfe, ersatzweise Wollschweine, gleich viele Mitfahrer, 2 Äxte, je 4 Dolche

erklären: Lenker **PE GL** Richtung ansagen, Bremser links/rechts, Schleuder **GE**

Tempo-Vergleich, Manöver Schwierigkeit, schießen, springen, rammen, zaubern, ...

klatschen: „*Krok! Krok! Krok!*“, „*siegen für Siluq!*“

Schaq: „*Los!*“

Schneefläche

zunächst knietiefe Schneefläche, Schlittenfahren Tempo-Vergleich, Aktionen?

Tannenwald

tief verschneit, kürzer & schwieriger, Krok umfährt, **umfahren**: Tempo-Vergleich,

durch: Manöver 15 +2 Schlittenlängen | –2 Schlittenlängen, **w6**, **Eichhörnchen** lauert, springt

Angriff

offenes Feld, **Steinschleuder**: 1 Stein/Runde, evtl. **Dolche** werfen, versuchen **aufzuspringen**

Gletscherspalte

abschüssiges Gelände, 3 Schritt breite Gletscherspalte, seitlich schmale Eisbrücke

Krok bremst, manövriert über Eisbrücke

Eisbrücke: Manöver 12 +2 Schlittenlängen | –2 Schlittenlängen, **w6**

Springen: Tempo 15 +3 Schlittenlängen | –3 Schlittenlängen, **w6+2**

Angriff

offenes Feld, **Steinschleuder**: 1 Stein/Runde, evtl. **Dolche** werfen, versuchen **aufzuspringen**

Felshügel mit Axt

vereister Felshügel, oben drauf knorrige Eiche, blau schimmernde Axt steckt daneben im Eis

Tempo-Vergleich, **GE 12** zum klettern (**Seil GE 8**), Axt nehmen **ST 12**

Krok klettert mit Seil auf Felsen, Helfer benutzen Dolch, versteckte Axt, Steinschleuder,

nimmt Axt & Helfer blocken | entwaffnen gegnerischen Axt-Träger

Tempo-Vergleich, Handlungen

Heilige Axt der Qanusch: blau schimmernde Feuerstein-Handaxt +1/+1, Kraft Typ I (S. 376)

Wurf **Kraft** (wenn Zauber mit Zauberwurf w10+20)

01–05	nicht-magische Karten lesen	06–10	w6 zufällige Sprachen lesen
11–15	Sprachen verstehen 1/Tag	16–20	Rotwelsch sprechen
21–25	Geheimtüren entdecken in w6*3m	26–30	Edelsteine entdecken in w4*3m
31–35	Gold entdecken in w8*3m	36–40	Böses entdecken in w4*3m
41–45	Gutes entdecken in w4*3m	46–50	Fallen entdecken in 2w4*3m
51–55	Magie entdecken 1/Tag	56–60	Magie entdecken 2/Tag
61–65	Unsichtbares entdecken 1/Tag	66–70	Gegenstand aufspüren 1/Tag
71–75	Nach Belieben Licht Radius 6m	76–80	Nach Belieben Dunkelheit Radius 6m
81–85	Neigung in Gängen in w10*3m	86–90	Wasser/Essen entdecken in w8*3m
91–95	Eine Art von Wesen entdecken in w10*30m (z.B. Spinnen, Menschen, ...)		
96–00	36 m Dunkelsicht		

Silug Relief: Göttliche Intervention

ihr fahrt an einem Relief vorbei, Eiswölfe & Barbaren knien vor Frauenfigur mit Eiswolfkopf
Plötzlich stehst du vor einem Felspodest mitten in einer windigen Eislandschaft. Auf dem Podest liegt **Axt, runder Stein, Schriftrolle**, neben dir kauert schnupperndes Kaninchen, gegenüber steht Krok mit Eiswolf, dein Gott flüstert „*Entscheide weise, entscheide rasch!*“

4-3-2-1-0 (Stein-Schere-Papier) immer 2x wählen → 2 Auswirkungen

Krok wählt: 1. Axt 2. Stein

Auswirkung 1-5 in Tabelle 1 wirken positiv/negativ je nach Gewinn von Stein/Schere/Papier
Bei Zögern oder Gleichstand zum Nachteil des führenden Schlittens.

Tabelle 1: Göttliche Intervention

w6 Auswirkung

- 1 Blitz fährt vom Himmel herunter **w8** gegen Schlitten, alle Gefährten Reflex 5 | fällt runter
- 2 Böe von hinten, Schlitten gewinnt an Fahrt um eine Schlittenlänge
- 3 Zugtier von Himmels-Strahl getroffen, verliert Bewusstsein, mitgeschleift, Schlittenfahren -2
- 4 Ein Mitfahrer hört plötzlich Engelsgesang umgeben und wird gesegnet +2 auf alle Würfe
- 5 Geysir schießt aus dem Boden hervor, Schlitten muss ausweichen: Manöver 12 | Schlittenlänge -1 **w6** & SCs Reflex 5 | runterfallen
- 6 SL: * 2 Runden dichter Schneeregen: schlechte Sicht → Glückswurf für richtige Richtung
* heilige Axt wird von Lichtstrahl erfasst & in Hand des gegnerischen Teams teleportiert

Schlucht

vor steilen vereisten Steinwänden liegen unzählige große Felsen, es geht leicht aufwärts, Geröll ragt aus dem Schnee: Manöver 12 | -Schlittenlänge **w6** Schaden

Eistroll

2 m große, weiß bepelzte Gestalt auf Klippe, leuchtend grünes Auge, **wirft Eisbrocken**

Vor Siluqs Eistempel (bremsen!)

Schlucht endet vor spiegelglatter Wand aus Eis, Manöver 14 & voll Bremsen | **w8** Reflex 8 | 2 Schaden, 1 Runde benommen, sobald an der Wand: **Eistroll wirft jede Runde Eisbrocken** unter Schlitten ducken, schießen, klettern **GE 10**, bei 8 Schaden: haut ab

Eiswand blau schimmernder Eiswolf ins Eis geritzt, Maske öffnet Wand!

anfassen: festgefroren Zäh 12 | alles -1: inneres Auge: gegenüber Silug & 3 Symbole:

Axt, Stein, Schriftrolle, Silug nimmt Rolle

Krok versucht einzutreten, Axt abzunehmen oder auf Altar zu legen, Wand schließt sich

Zweiter Eingang zum Eistempel Klippe erklettern, Eistroll vertreiben, kleiner Durchgang

In Siluqs Eistempel

enger Gang im Eis, steil abwärts, Reflex 10 | rutschen w6+2, Eisgrotte mit Steinaltar, um Altar Blutflecke auf dem Boden, darauf Steinschale: schwarze Flüssigkeit (Eistrollblut),

Axt ablegen: lautes Wolfsheulen von allen Seiten, hallt wieder

Ins Lager teleportiert: Schaq „*dieses Jahr heißt Jahr der/des ...*“ reicht euch Axt (für 1 Jahr), Stammes-Häuptling (selbst, Aga? sonst Schaq), euer Gott: HP | Attribut neu würfeln | **1 GL** bedrückte Stimmung, aber Aga lächelt, Krok niedergeschlagen

Krok siegt: Jubeln, Aga enttäuscht, **Gefährten:** geringfügige Verderbnis, **Kleriker:** Ungnade

Gemogelt: Buhen, **Gefährten:** geringfügige Verderbnis, **Kleriker:** Ungnade,

→ Zweikampf mit Feuerstein-Dolchen über Tümpel entscheidet

Schaq der Schamane (70): gebrechlich, geistige Autorität, bewahrend, lange Eckzähne

Ini -2

A Feuersteindolch -2 **w4**, Kältestrahl +6 **w6+1**, in Eiswolf verwandeln

RK **12** TW 3w8 (12)

BW 3m Aktion **w20**

Zäh -2 Reflex -2 Willen +6 neutral

Krok der Unbesiegte (58): groß, kräftig, Vollbart, Eisbärenfellumhang, **Häuptling**, Sohn (12)

Ini +4

A Handaxt +7 **w6+2**, Feuersteindolch +7 **w4+2**, Ringkampf +7 **w3**,

Feuersteindolch Wurf +5 **w4** 3/6/9, Entwaffnen/Zurückstoßen, Schlittenfahren +7

RK **15** TW 3w14 (28)

Bew 9 m Aktion **w20**

Zäh +6 Reflex +4 Willen +2 Neutral

Aga (19): hasst Vater, schart Leute um sich, will nächstes Jahr Rennen gewinnen & Krok ablösen

Ini +3

A Handaxt +4 **w6+2**, Feuersteindolch +4 **w4+2**, Feuersteindolch Wurf +3 **w4** 3/6/9

Schlittenfahren +4

RK **14** TW 2w10 (15)

Bew 9 m Aktion **w20**

Zäh +4 Reflex +3 Willen +3 Neutral

2 Blutsaugende Eichhörnchen

Ini +5

A Biss +5 **w4** & Blutsaugen: **1/Runde** ST 8 reißt weg, aber w3 Schaden

RK **16** TW w4 (3)

Bew 9 m Aktion **w20**

Zäh +0 Reflex +6 Willen +0 Chaos

40 Stammesmitglieder: Jäger, Sammler, Fallensteller, Fischer, Barm, Grag, Gronk, Krall, Ruk

INI +2

A Speer +3 w8+1, Feuersteindolch +3 w4+1, Feuersteindolch Wurf +2 w4 3/6/9

RK **12** TW w10 (8)

Bew 9m Aktion **w20**

Zäh +3 Reflex +2 Willen +0 Neutral

Krok der Unbesiegte (58): groß, kräftig, Vollbart, Eisbärenfell, **Häuptling**, hat Sohn **Bor** (12)

Ini +4

A Handaxt +7 **w6+2**, Feuersteindolch +7 **w4+2**, Ringkampf +7 **w3**,
Feuersteindolch Wurf +5 **w4** 3/6/9, Entwaffnen/Zurückstoßen, Schlittenfahren +7

RK **15** TW 3w14 (28)

Bew 9 m Aktion **w20**

Zäh +6 Reflex +4 Willen +2 Neutral

2-3 Stammeskrieger:

Ini +3

A Feuersteindolch +4 **w4+2**, Ringkampf +4, Feuersteindolch Wurf +3 **w4** 3/6/9
Schlitten-Steinschleuder +3 **w8**, 15/30/60, Schlittenfahren +4

RK **13** TW w10 (10)

Bew 9m Aktion **w20**

Zäh +3 Reflex +2 Willen +0 Neutral

5 Eiswölfe: rote Augen, weißer Pelz, Firnschicht, immun Kälte/Bezaubern/Schlaf

Ini +5 Schlitten: Tempo **w24**, Manöver **w16**

A Biss +5 **w6** Leitwolf kann Zugtiere des anderen Schlittens angreifen

RK **14** TW 2w6 (8)

Bew 15m Aktion **w20**

Zäh +4 Reflex +4 Willen +3 Neutral

5 Riesenschneehasen: weißes Fell mit kleinen schwarzen Punkten, immun Bezaubern/Schlaf

Ini +6 Schlitten: Tempo **w16**, Manöver **w24**, Antreiben +1w/-1w

A Biss +3 **w3**

RK **16** TW 2w4 (6)

Bew 12m Aktion **w20**

Zäh +2 Reflex +6 Willen +2 Neutral

5 Wollschweine: massig, dickes borstiges Fell, mächtige Hauer, immun Bezaubern/Schlaf

Ini +1 Schlitten: Tempo **w20**, Manöver **w20**, Antreiben +1w/-1w

A Huftritt +3 **w6**

RK **14** TW 2w8 (12)

Bew 13m Aktion **w20**

Zäh +5 Reflex +2 Willen +2 Neutral

Eistroll: groß, weiß, einziges grünes Auge, empfindlich Feuer, immun Kälte, unheilig

Ini +3

A Pranke +4 **w6+1**, Eisbrocken Wurf +4 **w6**

RK **14** TW 2w12 (16)

Bew 13m Aktion **w20**

Zäh +4 Reflex +4 Willen +1 Chaos