

# Fyrnirs Zorn

Ein Abenteuer für  
Dungeons & Dragons 5. Edition  
Für 3-4 Charaktere der 3. Stufe

## Hintergrund

Einst regierten die Frostriesen die skotischen Hochlande. Über Generationen hinweg entschieden sie über Wohl und Wehe ihrer menschlichen Untertanen. Dann griff Fyrnir, ein besonders grausamer Vertreter seiner Spezies, nach der Macht. Fyrnir war ein mächtiger und talentierter Krieger. Er brachte ewigen Frost über die skotischen Hochlande und formte sie nach seinem Willen. Mithilfe eines sagenumwobenen riesischen Kriegshornes beeinflusste er das Wetter. Viele Menschen starben und auch, wenn ihr Schicksal den Frostriesen nicht nahe ging, so entschieden sie doch, das Fyrnirs Regentschaft ein Ende gesetzt werden musste. Unter der Führung des Frostriesen Skrymir, einem mächtigen Magier, erstürmten sie Fyrnirs Burg. Skrymir belegte den Geächteten mit einem Fluch: spräche er je seinen wahren Namen aus, so würde Fyrnir vernichtet werden. Dann vertrieben sie Fyrnir und zogen dann selbst weiter in den Norden. Die überlebenden Skoten, ein stolzer und zäher Menschengeschlag, machten sich das Hochland zu Eigen. Generationenlang bewahrten sie die Geschichte der Frostriesen in ihren Mythen und Legenden, doch irgendwann verblassten diese Erinnerungen. Heute wissen wohl nur noch die Druiden, die zwischen den Jahrtausende alten Steinkreisen meditieren, von der alten Geschichte der skotischen Hochlande und ihren ehemaligen Herrschern.

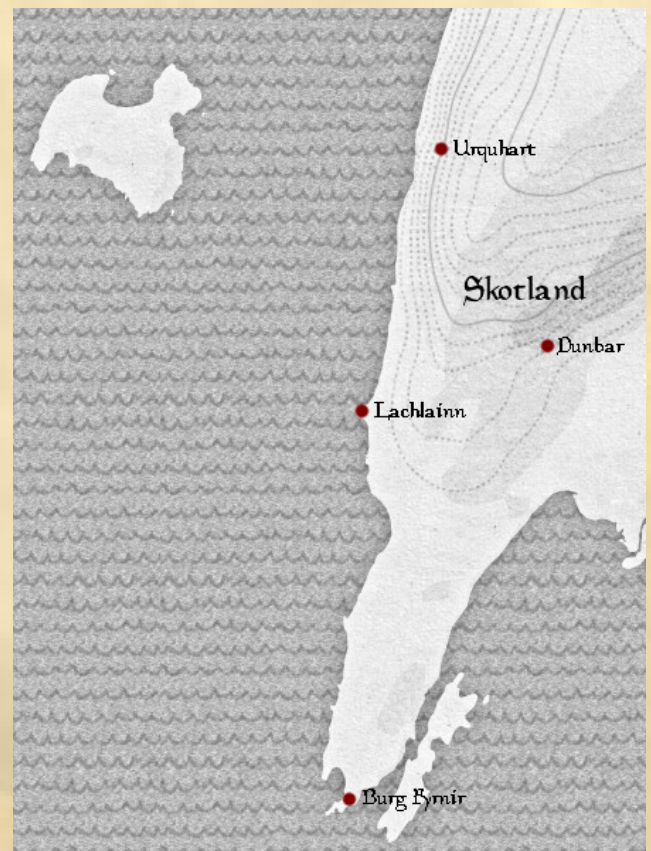
Just in dieser Zeit kehrt Fyrnir aus seinem Exil zurück, um sich zu nehmen, was ihm nach seiner Ansicht ohnehin zusteht. Er hat seine alte Burg an der kartivischen Steilküste wieder errichtet und plant nun, die Hochlande mit ewigem Frost zu überziehen, um sich ein Reich zu erschaffen, das seiner erhabenen

Präsenz würdig ist. Die Skoten ahnen nichts von diesen Vorgängen...

## Die skotischen Hochlande

Die skotischen Hochlande sind eine raue, dünn besiedelte Hochebene an der nördlichen Westküste des Kontinents. Zumeist fallen die Hochlande in steilen Klippen zum Meer ab, es sind nur wenige seichtere Strände zu finden. Im Landesinneren wechseln sich raue, zerklüftete Ebenen mit tiefen, undurchdringlichen Laubwäldern ab. Das Wetter ist meist stürmisch und regnerisch, doch sind die Temperaturen gerade im Sommer verhältnismäßig mild. Nur wenige größere Dörfer sind in den skotischen Hochlanden zu finden. Diese bestehen meist aus einigen Langhäusern, in denen mehrere Generationen einer Familie untergebracht sind.

Das Land wird von einem windgegerbten und stolzen Menschengeschlag, den Skoten, bewohnt. Diese für Südländer fast barbarisch anmutenden Nordleute sind es gewohnt, für sich Selbst zu sorgen. Sie sind in sogenannten Clans, großen Familien, organisiert und unterstehen so meist einem Rat aus Clan-Ältesten.



*Karte der skotischen Hochlande*

Wenn ein Skote nicht arbeitet oder kämpft ist er ein rauer aber lebenslustiger Geselle, der trinkfest ist und einen derben Humor pflegt. Den meisten Skoten ist Magie wenig geläufig. In Kriegszeiten tätowieren sie sich auffällige, blaue Runen auf die Haut, von denen sie sich Schutz versprechen. Wahrhaft der Magie mächtig sind aber nur die in den tiefen Wäldern lebenden Druiden, die in den vereinzelt zu findenden

Steinkreisen meditieren und die Sterne deuten. Die untenstehende Tabelle mit zufälligen Encountern bietet einige typische Begegnungen für Reisende in den skotischen Hochlanden. Allerdings sind auch die besonderen Umstände von Fyrmirs Rückkehr berücksichtigt, so dass auch arktische Kreaturen angetroffen werden können.

## Skotische Hochlande: Encounters

| d20 | Encounter                                                                                                                               | d20   | Encounter                                                                                                                                                                                             |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1-4 | 2d4 boar                                                                                                                                | 11-13 | 1d2 giant boar                                                                                                                                                                                        |
| 5   | 1 polar bear                                                                                                                            | 14    | 1 yeti                                                                                                                                                                                                |
| 6-7 | 1d6 elk                                                                                                                                 | 15-16 | Ein Druide, der auf der Suche nach Kräutern den Wald durchstreift. Es besteht eine 33%ige Chance, dass er sich aggressiv verhält, da die Charaktere ein ihnen unbekanntes Naturgesetz verletzt haben. |
| 8   | Ein magischer Steinkreis. Die aufgestellten Ogham-Steine sind mit Runen übersät, die im Dunkeln ein schwaches, blaues Leuchten abgeben. | 17-18 | 1d3 ogre                                                                                                                                                                                              |
| 9   | 1d3 winter wolf                                                                                                                         | 19    | Ein Schlachtfeld, auf dem wabernder Nebel die Form menschlicher Kämpfer annimmt                                                                                                                       |
| 10  | Ein geplündelter Begräbnishügel eines lokalen Helden.                                                                                   | 20    | 1 mammoth                                                                                                                                                                                             |

## Das Abenteuer beginnt

Es ist ein milder Sommertag, an dem sich die Abenteurer ihren Weg durch die skotischen Hochlande bahnen. Der Grund, weshalb sie diese unwirtliche Gegend überhaupt aufsuchen, sei den Plänen des Spielleiters überlassen.

Plötzlich gelangt die Gruppe an einen gefrorenen See. Auch, wenn der Sommer in den skotischen Hochlanden nicht als mild gelten mag, so ist das Gefrieren eines so großen Gewässers doch mehr als ungewöhnlich. Am anderen Ufer des Sees können die Abenteurer die rauchenden Überreste einer Fischerhütte ausmachen.

Untersuchen die Charaktere die Hütte, so können sie feststellen, dass auch das Innere der Hütte komplett gefroren ist. Im Inneren liegen die Leichen von drei

Menschen – ein älteres Ehepaar und eine junge Frau, womöglich die Tochter der beiden.

Tatsächlich sind die Fischerhütte und ihre unglückseligen Bewohner einige der ersten neuen Opfer Fyrmirs geworden. Dieser arbeitet fieberhaft daran, sein altes magisches Kriegshorn wieder zu reparieren, mit dessen Hilfe Frost und Wind wieder unter seinem Kommando stehen werden. Das Geschehen um die Fischerhütte war eine Art erster Test.

## Lachlainn

Die Fischerhütte liegt im direkten Einzugsgebiet des Clans der MacLachlainn, die ihren Stammsitz nur wenige Meilen von hier an der Westküste Skotlands errichtet haben. Es liegt nahe, die dortige Obrigkeit von den seltsamen Begleitumständen und dem Tode der drei Fischer zu informieren.

Lachlainn ist ein typisches, skotisches Dorf. Geschützt von einer hölzernen Palisade drängen sich mehrere einstöckige Langhäuser aneinander. Schwarzer Rauch steigt aus gemauerten Kaminen, die reetgedeckte Dächer durchbrechen, auf und es herrscht reges Treiben von Mensch und Vieh auf den unbefestigten Straßen.

Der Dorfälteste, Cenreth MacLachlainn, lässt sich ausführlich von den Beobachtungen der Abenteurer berichten. Cenreths Erscheinungsbild wird von auffälligen, blauen Kriegstätowierungen in Gesicht und auf den Armen dominiert. Er ist intelligent, geht mit den Charakteren aber rau um. Seine Spielwerte finden sich im Anhang. Er bietet den Charakteren Kost und Logis in seinem Hause an und bittet sie gleichzeitig darum, den Druiden Dunbar in den östlichen Hügeln aufzusuchen. Die magischen Vorkommnisse rund um die Fischerhütte sind ihm unheimlich und er wünscht sich sehnlichst den Rat eines Weisen herbei.

Am nächsten Morgen stellt Cenreth MacLachlainn den Charakteren noch einen Waldläufer namens Farthill zur Seite, der bereits einige Laufburschenarbeiten für Cenreth erledigt hat und dadurch sein Vertrauen genießt. Farthill ist eigentlich ein unscheinbarer, mittelalttriger Mann, doch sein zuckendes rechtes Augenlid macht eine direkte Konversation mit ihm unangenehm. Farthill ist ein respektabler Koch – und wird auch während der Reise für die Verköstigung verantwortlich zeichnen – doch gilt sein Streben mehr persönlichem Machtgewinn...

## Durch die Skotlande

Die Reise in die östlichen Hügel, die oft von dichten Laubwäldern bewachsen sind, dauert ungefähr vier Tage. Es empfiehlt sich, die Encountertabelle für zufällige Begegnungen zu verwenden, um die Reise etwas abwechslungsreicher zu gestalten.

Darüber hinaus ist Farthill ein Verräter, der in den Diensten Fyrmirs steht. Farthill führt Brieftauben bei sich, mit denen er Fyrmir über die Reisegruppe und ihren Aufenthaltsort informiert. Solange er nicht enttarnt wird – beispielsweise beim Verfassen oder



Versenden eine Briefes an Fyrmir – wird die Gruppe in jeder Nacht von einem oder mehreren arktischen Wesen angegriffen.

1. Nacht: 1 **polar bear**
2. Nacht: 1d6 **winter wolf**
3. Nacht: 1d3 **yeti**
4. Nacht: 1d3 **mammoth**

Diese Begegnungen können prinzipiell sehr gefährlich für die Abenteurer werden – eine frühe Enttarnung des Verräters ist sicher hilfreich.

## Dunbar

Am Morgen des fünften Tages erreichen die Charaktere einen der seltenen Steinkreise, in deren Mitte ein hagerer, alter Mann mit einem schlohweißen, ungepflegten Bart sitzt: der Druiden Dunbar.

Der Druiden hört sich den Bericht der Abenteurer geduldig an und weicht sie dann in die Mythen über die Frühgeschichte der skotischen Hochlande ein. Er fürchtet zurecht, dass einer der grausamen Frostriesen erneut nach der Macht greift. Dunbar ist ein weiser Mann, der viel altes Wissen in sich versammelt hat. Er rät den Charakteren, den Spiegel Edin zu suchen, der auf dem Friedhof der Riesen versteckt sein soll.

Er verrät den Charakteren außerdem, wo sie Fyrmirs Burg finden können (am südlichsten Zipfel der skotischen Halbinsel) und verspricht, den Rat der Druiden einzuberufen. Dieser wird beratschlagen, wie den Skoten am besten zu helfen sei, wobei auch eine Auswanderung eine Option sein mag.

## Optional: Der Spiegel Edin

Womöglich möchten sich die Abenteurer auf die Suche nach dem magischen Spiegel Edin machen. Dieser würde ihren Kampf gegen Fyrnir deutlich vereinfachen, ist jedoch nicht zwingend notwendig, um den Frostriesen zu besiegen. Möchten sie den Spiegel suchen, so wird Dunbar sie in der nächsten Nacht – eine finstere Neumondnacht – zu einem Platz bringen, den er „Friedhof der Riesen“ nennt. In der Finsternis der mondlosen Nacht ist ein leichtes, blaues Glühen aus einem Spalt im Boden zu erkennen. An dieser Stelle können die Charaktere in die Grabkammer eines Frostriesenfürsten einsteigen.

Der gesamte Tunnelkomplex ist aus groben, schweren Quadern gemauert. Die Luft ist trocken, abgestanden und muffig. In die Wände sind Runen eingeritzt, die zu Neumondnächten ein schwaches, blaues Leuchten von sich geben und die einzige Lichtquelle in dem Grabkomplex darstellen.

### 1. Eingangshalle

Zwei Türen führen nach West und Nord ab, ein Gang führt ebenfalls nach Norden. Außer einigen Geröllhaufen ist in diesem Raum nichts zu finden.

### 2. Wächterkammern

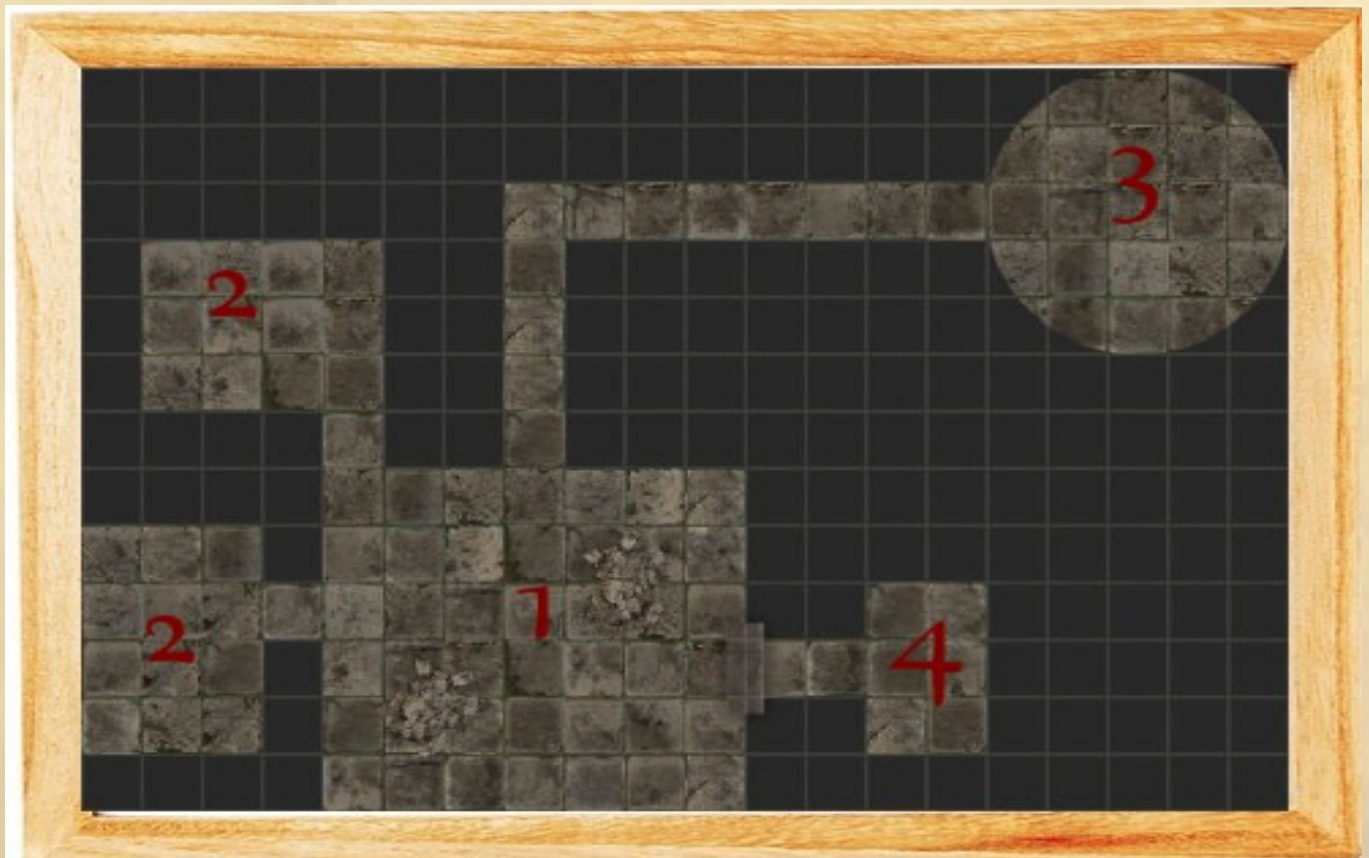
In jeder dieser Kammern treffen die Charaktere auf 2d4 **skeleton**. Hierbei handelt es sich um mit vergrabene Wächter, die den Riesenfürsten auf alle Zeit bewachen sollen.

### 3. Grabkammer

Die Grabkammer des namenlosen Frostriesenfürsten. Außer dem längst verfallenen Skelett des Riesen lassen sich noch **2d6 x 10 GP** in Form von Grabbeigaben finden.

### 4. Geheimraum

An der Ostwand der Eingangshalle gibt es eine Geheimtür, die sich öffnen lässt, wenn in den beiden Wächterkammern ein Hebel an der Wand umgelegt wird. Diese Hebel sind mit blau leuchtenden Runen gekennzeichnet, können aber erst umgelegt werden, wenn alle Wächter besiegt sind. Im Geheimraum findet sich der magische Spiegel Edin (siehe Anhang).



## Auf dem Weg zum Finale

Den Spielern stehen auf dem Weg zum großen Finale, in dem natürlich Fyrnir ausgeschaltet werden soll, verschiedenste Optionen offen. Je nach Spielstil der Gruppe und Ideenreichtum der Spieler kann sich der Weg zum Finale völlig unterschiedlich gestalten. Mögliche Optionen wären...

- Die Abenteurer haben die Befürchtung, dass die Bedrohung durch Fyrnir mit jedem Tag wächst. Sie können sich alleine und ohne weitere Unterstützung auf den Weg nach Süden machen, um die Burg des Frostriesen alleine zu erstürmen. Vielleicht haben sie den Spiegel Edin dabei, vielleicht aber auch nicht.
- Die Charaktere warten ab, bis Dunbar den Rat der Druiden zusammengerufen hat. Sie können versuchen, die Entscheidungen der Druiden zu beeinflussen.
- Vielleicht möchten die Abenteurer aber auch selbst versuchen, in den umliegenden Dörfern Verbündete anzuwerben, ja, vielleicht sogar eine kleine Armee auszuheben. Gemeinsam mit den Skoten könnten sie dann in einem rechten Heerzug gen Fyrnirs Burg ziehen.

Als Faustregel zur Orientierung für den Spielleiter mag dienen, dass Fyrnir insgesamt rund drei Wochen benötigt, um sein magisches Kriegshorn von zwei gefangen genommenen Zauberern reparieren zu lassen. Von diesem Zeitpunkt an ist er nahezu unbesiegbar, da er binnen Sekunden das Wetter zu seinen Gunsten verändern kann und einen ganzen Heerzug in sekundenschnelle einzufrieren vermag.

Zusätzlich zu der Countertabelle für die skotischen Hochlande wird bei späteren Reisen der Charaktere auch das Wetter mehr und mehr zu einem Problem, da Fyrnir und insbesondere seine Gefangenen ungelenke Experimente mit dem Kriegshorn veranstalten. Um das darzustellen, kann der SL untenstehende Zufallstabelle verwenden, die jeden zweiten Tag angewandt werden kann:

| d6  | Wettereffekt                                                                                                                                                                                        |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1-3 | Kein besonderer Effekt                                                                                                                                                                              |
| 4   | Die Temperatur sinkt langsam, aber stetig ab. Am Ende jeder Stunde muss ein DC 10 Constitution saving throw gelingen, ansonsten steigt das exhaustion level um 1                                    |
| 5   | Dichtes Schneetreiben. Die Sichtweite wird auf 20 Schritt reduziert, jede Kreatur gilt als lightly obscured und jede Kreatur hat disadvantage auf Wisdom (Perception) checks, die auf Sicht beruhen |
| 6   | Blitzes. Gilt als schwieriges Terrain. Wenn eine Kreatur sich bewegt, muss ein DC 10 Dexterity check gelingen, andernfalls stürzt die Kreatur                                                       |

## Finale!

Ebenso unterschiedlich, wie der Weg zum Finale ausfallen kann, vermag auch der finale Kampf gegen Fyrnir zu laufen. Vielleicht haben die Charaktere den Spiegel Edin im Gepäck und müssen nun den Riesen dazu bringen, hinein zu sehen? Vielleicht haben sie auch Kämpfer zur Unterstützung dabei, und müssen nun die Burg stürmen? Wenn sie gar zu lange gewartet haben und Fyrnirs magisches Kriegshorn einsatzbereit ist, wird sie noch die eine oder andere finstere Überraschung erwarten. Doch wahren Abenteurern wird sicher nicht einmal das auf ihrem Weg zum Siege ernsthaft im Wege stehen!

# Anhang

## Hinweise zu Spielwerten

### Fyrnir

wie **Frost Giant** (s. Monster Manual S. 155),  
aber Dexterity +1, Constitution –1

### Cenreth MacLachlainn

wie **Noble** (s. Monster Manual S. 348), aber  
Intelligence +1, Wisdom –1. Außerdem spricht  
Cenreth keine Fremdsprachen.

### Farthill

wie **Scout** (s. Monster Manual S. 349), aber  
Charisma –2

### Dunbar

wie **Druid** (s. Monster Manual S. 346), aber  
Wisdom +1

## Der Spiegel Edin

Der Spiegel Edin ist ein magisches Artefakt, das von seinem Erschaffer die Fähigkeit erhalten hat, den wahren Namen seines aktuellen Besitzers zu erfahren. Blickt jemand in den Spiegel, so wird er sofort und unmissverständlich von einer Stimme in seinem Kopf dazu aufgefordert, sich vorzustellen, damit der Spiegel wisse, wer in ihn hineinsieht. Wird dem Zauber nicht folge geleistet, wiederholt die Stimme ihre Aufforderung, zunächst lauter werdend, dann in unterschiedlichen Sprachen, als suche sie nach einer Möglichkeit zu kommunizieren. Wer unter dem Einfluss der Stimme steht erhält kumulativ pro Minute –1 auf INT und WIS, da er sich auf seine Umwelt kaum mehr konzentrieren kann. Erlöst von dieser Qual wird nur, wer seinen wahren Namen nennt.