



Alexander Huiskes

# Weißer Wolf und Seelenfresser

Die Karmodin-Kampagne - Teil 1

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard  
für Abenteurer niedriger und mittlerer Grade



## Inhaltsverzeichnis

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| Ein Auftrag von Kelroes .....    | 6  |
| Sagen und Legenden .....         | 7  |
| In grauer Vorzeit .....          | 7  |
| Vor sehr langer Zeit .....       | 8  |
| Seelenwolf und Weiße Fähe .....  | 8  |
| <br>                             |    |
| Die Reise nach Moravod .....     | 11 |
| Zwischenspiel in Warogast .....  | 18 |
| Schenila .....                   | 25 |
| Naturgeister in Schenila .....   | 34 |
| Im Karmodin .....                | 37 |
| Auf der Suche nach dem Weg ..... | 40 |
| Der Jahreszyklus .....           | 43 |
| Zurück .....                     | 54 |
| Der Zirkel der Elemente .....    | 57 |
| Ein eigennütziger Helfer .....   | 61 |
| Der Weg ins Adlivun .....        | 61 |
| Der Mizqitepec .....             | 64 |
| Zurück im Karmodin .....         | 70 |
| <br>                             |    |
| Anhang                           |    |
| Thaumaturgium .....              | 73 |
| Bestiarium .....                 | 74 |
| Nichtspielerfiguren .....        | 83 |



# Weißer Wolf und Seelenfresser

*Weißer Wolf und Seelenfresser* ist in der vorliegenden Form für 3-6 erfahrene Spielerfiguren der Grade 3 bis 16 geeignet. Mindestens ein Mitglied der Gruppe sollte ein Zauberer sein; es könnte auch nicht schaden, wenn mindestens eine der Spielerfiguren Kenntnisse in der Heilkunst besäße. Idealerweise sollte den Spielern bereits das Abenteuer *Vierzig Fässer Pfeifenkraut* bekannt sein, dessen Motive wieder aufgegriffen werden, doch kann die entsprechende Hintergrundgeschichte auch mittels einiger Gerüchte vom Spielleiter eingeführt oder von Kelroes detaillierter dargestellt werden, als dies weiter unten der Fall ist.

Das Abenteuer zerfällt in drei Teile: den Weg zum Karmodin - die Prüfungen der Naturgeister - die Reise zu Mizquitotl und die Beilegung des Konflikts, in den die Helden wider Willen hineingezogen werden. Die Handlung lebt über weite Strecken von zwei Dingen: von der zauberischen Atmosphäre einer von Geistern bevölkerten Natur sowie von der Darstellung der Nichtspielerfiguren. Daher ist es nützlich, sich mit den einzelnen Gestalten, ihren typischen Handlungsweisen und Möglichkeiten sowie ihren Motiven vertraut zu machen, um sie während des Abenteuers glaubhaft verkörpern und auf Aktionen der Spieler angemessen reagieren zu können. Aber das ist ja nichts Neues ...

Ausgangspunkt des Abenteuers ist das Zerbrechen eines mehrere Jahrhunderte alten Bannes und die damit verbundene Rückkehr eines Zauberwaldes nach Moravod, wie es in *Vierzig Fässer Pfeifenkraut* beschrieben wurde: Der Karmodin in der Gegend des heutigen Geltin. Das Abenteuer beginnt in dem noch relativ jungen Handelsposten Birka und führt die Helden auf der Suche nach dem Zirkel der Elemente über Warogast und den kleinen Weiler Schenila direkt in den Karmodin, wo sie in den uralten Konflikt zwischen dem Seelenwolf und dem Rabenvolk verwickelt werden. Als ihr Auftrag beinahe erfüllt scheint, ändert sich ihre Situation grundlegend: Als gute Freunde müssen sie sich auf den Weg zu dem uralten Zauberer Mizquitotl im Adlivun-Gebirge machen, um einen Zauberbann des Seelenwolfs rückgängig zu machen. Doch die Abenteurer müssen sich erst der Hilfe Mizquitotls würdig erweisen. Nur dann wird der Zauberer sie in den Karmodin begleiten - und dort wird es wiederum an den Spielerfiguren liegen, die Hand des Schicksals

zu lenken, wenn alle Konflikte ihrer Lösung zustreben und ein neuer und zugleich viel älterer Zwist beizulegen ist - das Zerwürfnis zwischen Weißem Wolf und Seelenfresser.

## Die Karmodin-Kampagne

*Vierzig Fässer Pfeifenkraut* (Vorspiel)  
*Weißer Wolf und Seelenfresser* (Teil 1)  
*Die Haut des Bruders* (Teil 2)  
*Was Fürsten wollen* (Teil 3)  
*Das Land, das nicht sein darf* (Teil 4)

bilden zusammen die Karmodin-Kampagne, die sich um den moravischen Zauberwald Karmodin und seine Bewohner sowie um die Geschöpfe des Gottvampirs Camasotz dreht. Mit Ausnahme der letzten beiden Abenteuer können und sollen die Teile der Kampagne in größeren Abständen gespielt werden, damit die Spielerfiguren zwischenzeitlich an Erfahrung und Fähigkeiten wachsen. Es ist auch nicht nötig, dass dieselbe Gruppe durch alle Abenteuer geführt wird. Der Spielleiter muss nur dafür sorgen, dass die Spieler vorab mit den nötigen Informationen versorgt werden, wenn sie sich nicht aus erster Hand erspielen konnten.

## Ein warnendes Wort voraus

Das Abenteuer führt die Gruppe zum Zirkel der Elemente, wo ein Gefährte die zentrale Stele berührt und (vorübergehend) aus dem Spiel genommen wird. Viele Spieler werden nicht glücklich sein, wenn es ihre Figur betrifft, auch wenn sie in dieser Phase eine Nichtspielerfigur übernehmen und sich so weiter am Abenteuer beteiligen können. Wenn man sich nicht sicher ist, wie diese Art von Spielelement bei der eigenen Gruppe ankommt, sollte man gleich zu Beginn eine Nichtspielerfigur als Begleiter einführen und dafür sorgen, dass sie der Abenteurergruppe ans Herz wächst. Dann wird diese Person zum Opfer der Stele, und die Abenteurer sind hoffentlich motiviert, sie zu retten.

Man kann eine passende eigene Person, die die Spielerfiguren vielleicht schon kennen, für diesen Zweck benutzen. Sie



muss aber auf jeden Fall zaubern können. Als eine mögliche Begleiterin, die mit ihren Wissensfertigkeiten und Sprachkenntnissen nützlich ist, wird im Anhang **Fiametta Verde** eingeführt.

## Ein Auftrag von Kelroes

Im Jahre 2380 nL wurde der Handelsposten Birka von dem Waelinger Egil Weißschopf an der nordöstlichen Küste der Wyrdsee aus dem Boden gestampft. Bis heute lebt der betagte „Gründer“, wie er genannt wird, als faktisch unumschränkter Herrscher der Siedlung in seinem geräumigen Haus am nordwestlichen Ende Birkas. Auftraggeber der Gruppe ist in der Siedlung der Gelehrte **Kelroes**, ein alter Valianer, der die Kultur der nördlichen Stämme studiert und immer auf der Suche nach völkerkundlich interessanten Gegenständen oder an Legenden und Mythen der Eingeborenen ist. Er beherrscht Dvarska, Gnomenon und Eldalyn ebenso wie verschiedene Dialekte Waelands, Moravods sowie der Bewohner der tegarischen Steppe, aber natürlich auch die Comentang und Vallinga.

Frühlingsabend in Birka. Es ist wie überall in den kleinen Ortschaften der nördlichen Hemisphäre in dieser Jahreszeit, zwischen Winterkälte und sommerlicher Witterung - früh dunkel und nur in der Gemeinschaft wirklich angenehm. Dafür macht euer Gasthaus, *Stern und Handschuh*, einiges her. Fast ist man geneigt, es als exklusiv einzustufen, zumindest, was die völlig überzogenen Preise und den ortsüblichen Standard (viel Holz und viele Felle) angeht. Aber was schert euch das? Ihr seid es nicht, die heute dafür bezahlen, sondern Kelroes, der euch an einem großen, blankgescheuerten Tisch gegenüber sitzt. Er ist ein alter, von Gicht und einem halben Dutzend anderer Gebrechen geplagter Valianer und seines Zeichens einziger Gelehrter, den dieser einsame Vorposten der Zivilisation aufzuweisen hat. Er macht aber ganz und gar nicht den Eindruck eines Stubenhockers: Er hat ein faltenreiches, von Narben aus zahlreichen Abenteuern übersätes Gesicht, von denen eine besonders große seine Mundwinkel zu einem immerwährenden Lächeln verzieht. Er ist ein schwierig einzuschätzender Mann, aber zumindest freigiebig - und in Birka hoch geachtet.

„Ich will Euch nicht lange auf die Folter spannen“, beginnt Kelroes nach einer ganzen Stunde mehr oder weniger belangloser Gespräche, „und gleich zum Kern mei-

nes Anliegens kommen. - Ihr mögt das Bier doch, oder?“ Geistesabwesend winkt er der Schankmaid, eure Krüge nachzufüllen. „Wie ich gehört habe, ist ein alter Mythos der hiesigen Leute wieder aus der Vergangenheit aufgetaucht. Sie nennen ihn **Karmodin**, obwohl seine Bezeichnung viel älter ist und ursprünglich **Karelnibor** oder auch „Winterwald“ lautete. Dorthin bitte ich euch, geehrte Gäste, zu gehen und mir Nachricht über ein Relikt zu bringen, durch das ich möglicherweise näheren Aufschluss über die Geschichte und Kultur der Bevölkerung erhalte. Der Lohn wird unermesslich sein, wenn ihr Wissen ebenso sehr schätzt wie ich. An materiellem Gut kann ich euch aber wenig mehr anbieten als... sagen wir... 75 Orobor.“ Er zieht eine Augenbraue ein wenig hoch und erkundigt sich misstrauisch: „Ihr wisst die Währung des mächtigen Valian zu schätzen, darf ich annehmen?“

Kelroes, für den der Weg nach Moravod nur um eines Gerüchtes willen zu anstrengend wäre, ist bereit, mit sich handeln zu lassen, kann aber bei allem Wissensdurst nicht mehr als **100 GS pro Person** aufbringen. Allerdings ist er bereit, anstelle einer Bezahlung die Abenteurer kostenlos in allen ihm bekannten Wissensfertigkeiten und Sprachen zu unterrichten. Notfalls wird er geheimnisvolle Andeutungen machen, um die Spielerfiguren dazu zu bewegen, seinen Auftrag anzunehmen - er schreckt in letzter Konsequenz auch vor kleineren Lügen von verborgenen Schätzen, holden Jungfrauen oder gefährlichen Ungeheuern nicht zurück, wenn er sich davon Erfolg verspricht. Sind sich Kelroes und die Abenteurer einig geworden und zeigen letztere Interesse daran, wird er ihnen sein Hintergrundwissen mitteilen:

„Die schwarzen Wälder Moravods sind so alt wie die Zeit, und seit alters her gab es dort ein ganz bestimmtes Gebiet, das man als *Verwunschenen Wald* bezeichnete: Den Karmodin, die Heimat der Naturgeister, deren Dasein mit der Essenz der Magie dieses Waldes verknüpft ist. Auch die unsterblichen Kinder des Gottes Shuyrghad waren unter ihnen und breiteten sich zusehends über die Welt aus: Man nennt sie das **Rabenvolk** oder, in einem alten Läina-Dialekt, Kiae. Dann beschlossen die Götter, ihrer Ausbreitung Einhalt zu gebieten. Der Gott Hruindh schuf **Hruindhryr**, den **Seelenwolf**, mächtig, verschlagen und grausam. Er wurde zum unerbittlichen Feind des Rabenvolkes, von dessen Seelen er sich nährte und deren Körper er zerbrach. Dann kamen auch die Menschen - alte tegarische Überlieferungen nennen sie auch „die Kinder Garmens“ - auf diese Welt, und allmählich drängten sie die anderen Wesen zurück auf das Gebiet des Karmodin.



170 Jahre, bevor die Zeitrechnung unserer Welt durch den herrlichen Gilgalar in Gang gesetzt wurde, griff die Hand des EIS auch nach Moravod. Eine in den moravischen Sagen „Eisteufel“ genannte Macht kam herab aus dem Norden und umfing die schwarzen Wälder mit seinen weißen Händen. Hundert Jahre lang herrschte diese Kreatur der Kälte, und so erhielt der Verwunschene Wald den Namen **Karelnibor**, der Winterwald. Doch die Kinder der Götter und die Geister der Natur ergaben sich nicht seiner Herrschaft und arbeiteten zum ersten Mal überhaupt wahrhaft zusammen. So gelang es ihnen schließlich, den Eisteufel in eine Falle zu locken und seinen Körper und Geist in eine übermannsgroße Stele zu bannen, ringförmig umgeben von Stelen der fünf Elemente. Dieser **Zirkel der Elemente** war bis ins fünfte Jahrhundert hinein das größte Heiligtum des Karelnibor, und die Eingeborenen errichteten mehrere ähnliche Steinkreise, aber dann geriet der Kult der Elemente in Vergessenheit und mit ihm das Wissen um den Eisteufel aus dem Norden.

Als seit dem siebzehnten Jahrhundert die **Zauberfürsten von Uchana** von den moravischen Wäldern bis zum Erlikul herrschten, war ihnen der Karmodin ein Dorn im Auge. Sie ruhten und rasteten nicht, bis es im Jahre 1789 dem verruchten Zauberfürsten **Targ Schiatarr** gelang, ihn ganz in die Anderswelt zu verbannen - und mit ihm Rabenvolk, Seelenwolf und die Stele des Eisteufels. Ihr könnt nicht ermessen, welcher Verlust dies für die Wissenschaft war! Allein die Informationen, welche der Zirkel der Elemente aus fünfhundert Jahren der Anbetung beinhaltet, würden mich glücklich machen. Und bedenkt, was die unsterblichen Angehörigen des Rabenvolkes alles erzählen könnten. Umso erfreuter bin ich über Gerüchte aus Moravod, der Bann **Targ Schiatarrs** sei seit einer geraumen Weile gebrochen und der Karmodin wieder auf *Midgard*.

Worum ich euch nun bitte, ist nur eine kleine Gefälligkeit: Verschafft mir weitere Informationen. Reist nach Moravod in den Karmodin und bringt mir, was ihr im Zirkel der Elemente an Informationen finden könnt. Es wird schwierig, möglicherweise sogar gefährlich werden, aber es ist sicherlich zu schaffen, wenn man über so gestählte und ausdauernde Körper und so wache Geister wie ihr verfügt.“

Das „Wissen“ des Kelroes beschreibt zwar in groben Zügen die tatsächlichen Hintergründe, stimmt aber nicht in allen Einzelheiten. Der Name *Kiae* stammt z.B. aus dem *Alfaiacainta*, der Ursprache der Elfenvölker, und Shuyrghad, Hruindh und Garmen sind mächtige Wesen, die man durchaus als Götter bezeichnen könnte, aus den Sagen des Rabenvolkes. Deren Wurzeln reichen weit in die Zeit zu-

rück, als der Anarch noch über einen großen Teil *Midgards* herrschte. Die Zusammenhänge werden in *Die Haut des Bruders* sichtbar.

Wie die Spielerfiguren ihren Auftrag ausführen, bleibt ihnen überlassen. Ihnen sollte aber in jedem Fall klar werden, dass Wissen das einzige ist, was den Gelehrten interessiert. Welcher Art dieses Wissen sein soll, ist unerheblich: Kelroes verlangt nicht ausdrücklich von den Abenteurern, etwas zu stehlen oder zu beschädigen, wohl aber handfeste Beweise und Unterlagen oder zumindest Mitschriften alter Sagen. Er ist übrigens sehr wohl dazu imstande, Wahrheit von Lüge und echte Relikte von Fälschungen zu unterscheiden, und er besitzt den einen oder anderen einflussreichen Freund in belebteren Gegenden *Midgards* und kann selbst von Birka aus Gefälligkeiten einfordern. Es ist daher nicht ratsam, ihn zu hintergehen. Denkbar wären für die Spielerfiguren eine Vielzahl von Arten, Kelroes Informationen zu liefern, angefangen bei Skizzen oder Steinabreibungen über Fragmente bis hin zu dem ehrgeizigen Plan, tatsächlich ein Stück lebendig gewordener Geschichte in Form eines Angehörigen des Rabenvolkes nach Birka zu bringen ...

## Sagen und Legenden

### In grauer Vorzeit

Imgher, der Erstvater, zeugte mit seiner Frau Rahee, der Erstmutter, drei Söhne, die zu den Göttern Hruindh, Garmen und Shuyrghad heranwuchsen. Die drei Kinder liebten einander sehr. Kräftig war ihr Wuchs und scharf ihr Verstand. Was immer sie auch angingen, es gelang ihnen mit Leichtigkeit und war stets ohne Makel.

Als der Älteste von ihnen, Shuyrghad, das Mannesalter erreichte, geboten ihm Imgher und Rahee, ein Werk zu vollbringen und dieses zu ihrer Schöpfung hinzuzufügen, auf dass es die Welt bereichere und bevölkere. Da erweckte Shuyrghad das Rabenvolk. Es war wie alles, was er bisher geschaffen hatte, perfekt. Ihre Glieder waren fein, ihr Verstand weitreichend und ihre Kräfte gewaltig.

Die Zeit verging, und Shuyrghads Volk breitete sich weiter und weiter über die Welt aus, denn sie waren unsterblich und wurden immer zahlreicher. Da geboten Imgher und Rahee ihrem Zweitgeborenen, als dieser das Mannesalter erreichte, Abhilfe zu schaffen. So schuf Hruindh einen Wolf, mächtig von Gestalt, verschlagen in seinem Verstand und grausam in seiner Art. Er ernährte sich von den Seelen seiner Opfer und setzte den Leben der Mitglieder des Rabenvolkes auf diese Weise ein Ende. Shuyrghad hasste den Hru-



indhyr, wie der Seelenwolf genannt wurde, denn er zerstörte sein Werk und befleckte dessen Vollkommenheit.

Die beiden göttlichen Brüder zerstritten sich und trennten sich im Zorn. Weder Imgher noch Rahee waren bereit, dass Vollbrachte wieder ungeschehen zu machen, denn die Brüder sollten aus ihren Fehlern lernen und bei späteren Taten mit mehr Bedacht ans Werk gehen.

Ihren Schöpfern gleich bekriegten sich das Rabenvolk und der Hruindhyr unerbittlich. Keiner der beiden Gegner vermochte über den Widersacher zu triumphieren. Das Rabenvolk vermehrte sich zu rasch, als dass der Seelenwolf alle reißen konnte, und dem Hruindhyr vermochte keine Macht der Welt etwas anzuhaben.

Später schuf Garmen, der jüngste der drei Brüder, als seine Zeit gekommen war, das Volk der Menschen.

- aus den überlieferten Erzählungen des Rabenvolks -

## Vor sehr langer Zeit

Nie fügte sich der Mensch in die Schöpfung der Welt und der Natur. Immer stellte er sich selbst über den Rest der Götter Werk: er erdachte Wege, dem Land Erträge abzuringen, anstatt in den Wäldern Nahrung zu suchen, wie es die Tiere tun. Er grub in den Bergen nach Erzen, statt sie an ihren wohlverborgenen Orten zu lassen. Er errichtete Städte und Burgen, statt sich mit den natürlichen Wohnstätten zu begnügen.

Nie lernte der Mensch, die Natur zu schätzen und im Einklang mit ihr und ihren Geheimnissen zu leben. Immer fürchtete er sie, wo er sie nicht begreifen konnte, und so versuchte er stets, sie zu überwinden, noch ehe ihm das Verborgene zum Verhängnis werden konnte.

So ist es kaum verwunderlich, dass der Mensch auch mit dem Rabenvolk und dem Seelenwolf in Konflikt geriet. Sie waren ihm unlösbare Rätsel im Geflecht der Welt, dessen Herr er zu sein glaubte. So fanden viele Mitglieder des Alten Volkes im Unverständnis über die sinnlose Aggressivität der Menschen frühzeitig den Tod, und was der Seelenwolf nicht vermochte, vollbrachten Garmens Kinder. Das Rabenvolk wurde kleiner.

Aber der Mensch begnügt sich nie mit halben Dingen und will nicht eher einhalten, bis er der uneingeschränkte Herrscher der Welt ist. Garmens Kinder stellten den Flüchtenden nach und ver-

trieben sie überall, wo sie auf sie trafen. Der Wald von Karmodin mit seinen tiefen Dickichten war eine der letzten Zufluchtsstätten des Rabenvolkes, und als die Menschen es auch hier entdeckten, endete seine Zeit. Ein uralter Beschwörer namens Targ Schiatarr, der der Linie der Zauberfürsten von Uchana entstammte, verhängte einen fürchterlichen Bannspruch über das Alte Volk, der es in die Anderswelt schleuderte.

Die Kraft des Spruches zwang alle übernatürlichen Wesen dieses Ortes in das Exil, und der Verwünschte Wald von Karmodin ward zu einem normalen Forst, wie es viele auf der Welt gab. Keine Geister bevölkerten mehr die Lichtungen, Quellen und Haine, keine Satyre lockten mehr mit einfühlsamem Flötenspiel zum ausgelassenen Tanz auf den taubedeckten Wiesen, und niemand sah mehr die silbernen Lichter der schwebenden Waldnymphen. Das Rabenvolk war verschwunden, und der Seelenwolf war mit ihm gegangen. Doch die Menschen erkannten den Verlust nicht.

- aus einer halbvergessenen tegarischen Sage -

## Seelenwolf und Weiße Fähe

### Der Eisteufel

Um 170 vL drangen aus den Ebenen von Tuomela die Horden des EIS nach Süden vor. Unter ihnen befand sich ein mächtiges Eiswesen, das später als der „Eisteufel“ in die Sagen Moravods einging. Die Thursenzauberer, die hinter dem Vormarsch steckten, hatten seine Hilfe gewonnen, und sie gaben ihm einen Keim des magieverzehrenden Azureises aus ihrer Heimatwelt und damit ein Mittel in die Hand, die Magie des Karmodin zu übewinden. Der Eisteufel errichtete sich ein eigenes Reich des ewigen Schnees, eine Enklave des unseligen EIS, dessen Einfluss sich bald über den gesamten Zauberwald erstreckte. Der Karmodin wurde so zum **Karelnibor**, zum Winterwald, der auch die Heimat des Rabenvolks, des Seelenwolfs und all der anderen Zauberwesen war. Sie schlossen einen Pakt, in den sie die Kinder Garmens, die Menschen, einbezogen, und erschufen gemeinsam den **Zirkel der Elemente**. Neben dem mächtigen **Seelenwolf** gab es vier weitere Wesen, die an diesem Plan teil hatten: die Weise Rätin **Laea** von den Kiae, **Ludmilla** von den Frostfrauen, **Brokolok** vom Stillen Volk sowie die menschliche Schamanin **Ljubana**, deren Totemtier der Wolf war und die dem riesigen Geschöpf des Gottes Hruindh am meisten bedeutete. Als der Zirkel der Elemente fertig war, bestand er



aus fünf riesigen Monolithen, die fünf Elementen geweiht waren. Im Zentrum des Runds erhob sich eine noch höhere Stele: Wer immer sie berührte, der wurde mit Leib und Seele hineingesogen und war fortan und für alle Ewigkeit dazu verurteilt, dort zu existieren, unfähig, sich mit anderen Lebewesen zu verständigen oder Einfluss auf die Außenwelt zu nehmen. Für die niederen Diener des Eisteufels errichtete man weitere, kleinere Zirkel. Der große Plan gelang, und der Eisteufel und seine Helfer wurden in die Stelen gebannt. Die Verbündeten schworen einander, die Zirkel der Elemente fortan als Heiligtümer zu achten.

Nun sah Hruindhyr einen Weg, sich des verhassten Rabenvolkes zu entledigen. Er verriet den Pakt, indem er durch seine beinahe göttliche Macht die Zirkel der Elemente zu seinem Eigentum machte: Wer seither die Stelen im Zentrum eines solchen Zirkels mit bloßer Hand berührt, dessen Seele wird erst ins Innere des Steines und dann direkt in den Leib Hruindhyrs gesogen (außer wenn gegen einen magischen Angriff mit Zaubern+20 ein WW:Resistenz gegen Körpermagie gelingt), während ein Stück vom Wesen des Seelenwolfs sich des Körpers bemächtigt. Doch der Frevel Hruindhyrs blieb nicht ohne Folgen, und das Schicksal verurteilte ihn dazu, fortan in einem Körper und einer Seele aus Eis zu existieren.

Die Weise Rätin des Rabenvolks war die erste, die den Verrat Hruindhyrs bemerkte. Sie warnte ihr Volk davor, die heiligen Stelen noch einmal zu berühren und beschloss, ihnen ein Beispiel zu geben. Und so versammelte sich das Rabenvolk um den Zirkel des Eisteufels, als die menschliche Schamanin Ljubana zur Stele trat, um ihr Gebet an die Geister des Waldes zu richten. Laea begab sich zu ihr und schuf um sie herum die Illusion einer Rabenfrau. Blaue Blitze umzuckten die Säule und umspielten die Gestalt der Schamanin, als sie ihre Hand in Ehrfurcht auf die Oberfläche legte. Sogleich erschien der Seelenwolf, um sein erstes Opfer entgegenzunehmen. Aber als Hruindhyr erkannte, dass kein Kind Shuyrg-hads, sondern eine Tochter Garmens das erste Opfer der Stele geworden war, war er zutiefst erschüttert. Hruindhyr schrak vor dem Anblick von Ljubanas seelenlosem Körper zurück und weinte Tränen aus Eiskristall über den Tod des einzigen Wesens, das ihm jemals etwas bedeutet hatte. Da wurde er Laeas gewahr und schnappte nach ihr. Laea aber sprach zu ihm, dass die Seele Ljubanas ohne ihre Hilfe für immer verloren sei.

Und so ließ Hruindhyr sich auf den ersten und letzten Handel mit dem Rabenvolk ein: Er versprach, Laea zu verschonen, sollte es dem Rabenvolk gelingen, Ljubanas Seele wieder zu einem Körper zu verhelfen. Der Seelenwolf opferte einen



Teil seiner Essenz, um die Seele der menschlichen Schamanin wieder freizugeben. Daraufhin wirkte das Rabenvolk einen Zauber, der es Ljubana ermöglichte, auf Midgard die Gestalt ihres Totemtieres anzunehmen: Die **Weißer Fähe** war geboren.

### Die Liebe des Seelenwolfs

Hruindhyr sah, was geschehen war, und zum ersten und einzigen Mal empfand er etwas wie Dankbarkeit für die Kiae, weil sie das Leben Ljubanas gerettet hatten. Das Unfassbare geschah: Hruindhyr ließ Laea und ihr Volk ziehen, obwohl er in diesem Moment ohne weiteres mehrere Dutzend von ihnen hätte töten können. Ljubana aber entzog sich der eisigen Aura des mächtigen Wolfes. Sie konnte ihn nicht hassen für das, was er ihr angetan hatte, aber noch weniger vermochte sie, ihm Liebe entgegenzubringen. Die Liebe des Seelenwolfs hatte sie zu einem Dasein als unsterbliche Seele im Körper einer weißen Wölfin verdammt. Hruindhyr versuchte, die Liebe der Weißen Fähe zu gewinnen und verlieh ihr viele Gaben: Er schenkte ihr die Macht über die Wölfe Moravods und die Möglichkeit, in menschliche Körper zu schlüpfen, er schwor, ihr niemals wieder etwas zuleide zu tun, und er tat noch mehr,



von dem hier aber nicht die Rede sein soll, denn es war alles vergebens. Die Weiße Fähe wies ihn zurück, so dass sich der Seelenwolf wieder auf seinen Hass konzentrierte und das Rabenvolk vernichtete, wo immer er es fand. Ljubana aber versuchte, ihren Seelenfrieden wiederzugewinnen. Jahrzehnte vergingen, und der unsterbliche weiße Seelenkörper Ljubanas wurde zur Königin der Wölfe.

Eines Tages beschloss Ljubana, den Zauber des Seelenwolfs zu benutzen, um zu den Menschen zurückzukehren. Sie verschmolz ihren Geist mit dem Körper von **Lednika**, der Schamanin des kleinen Weilers Schenila, und deren Haare färbten sich silbergrau. Die Menschen wichen vor ihr zurück. Sie misstrauten ihr, und als sie ihnen ihre Herkunft offenbarte, versuchten sie, sie zu töten. Ljubanas neuer Körper wurde gesteinigt - und die Weiße Fähe musste feststellen, dass sie sich bis zum Tode nicht mehr von Lednika lösen konnte. Ljubana ertrug unglaubliche Schmerzen, als der beinahe tote Körper auch noch auf dem Scheiterhaufen verbrannt wurde. Für menschliche Ohren unhörbar, schrie sie ihr Leid hinaus. Dann war die Qual vorbei, und die Weiße Fähe entstand unverseht inmitten der Flammen. Sie verschwand im Dunkel des Waldes. Doch nun kam Hruindhyr über die Menschen, der die Qual Ljubanas gespürt hatte, obwohl sie über viele Meilen getrennt gewesen waren. Der riesige Wolf kam zu spät, und in seinem rasenden Zorn über die Grausamkeit der Kinder Garmens vertilgte er beinahe alle Bewohner des Dorfes, die es gewagt hatten, seine Geliebte zu bedrohen und zu töten, und es sollten zwei Generationen vergehen, bevor die Nachfahren der Überlebenden wieder nach Schenila zurückkehrten.

Ljubanas Schrecken und Schmerz aber schwanden bald. Sie war selbst ein Mensch gewesen und wusste, wozu die Angst vor dem Unerklärlichen Menschen treiben konnte. Sie beschloss, den Bewohnern Schenilas ihre Vergebung zu zeigen, aber sie fand nur noch Trümmer und seelenlose, zerfetzte Körper vor. Ljubana schauderte. Im Bestreben, ihr seine Liebe zu beweisen, hatte Hruindhyr jede Zuneigung im Herzen der Weißen Fähe mit dem Eis seines Zorns verschüttet.

### Der Statthalter des Camasotz

Ljubana kehrte in die Wälder zurück, entschlossen, Wolf zu bleiben. Als Königin der Wölfe erfuhr sie den Hass und die Angst der Menschen, welche ihre Schutzbefohlenen jagten und töteten. Sie befahl ihren Wölfen, sich vor den Menschen in acht zu nehmen, doch die Menschen jagten die Herren der Wälder nur umso mehr. Dann kam ein Statthalter des Camasotz über das Meer, von den Fünf Winden zerzaust und von

seinem ursprünglichen Kurs abgetrieben. Sein Name war **Huilocotl**, und er war der jüngste von sieben Brüdern, denen der Vampirgott Nahuatlans seine Gunst geschenkt hatte. Als Fledermaus ging er in den Wäldern nieder, wo er erst Menschen-, dann Wolfsgestalt annahm. Bald hörte er in den tiefen Tannengründen Moravods die Wölfe von der Weißen Fähe reden. Jahre vergingen, in denen Huilocotl versuchte, sich der Weißen Fähe als würdig zu erweisen. Als es soweit war, verliebten sich die beiden ineinander. Zwei unsterblichen Wesen in Wolfsgestalt, das eine eine Kreatur des Chaos, das andere eine umhergetriebene Seele.

### Lohn der Liebe

Hruindhyr blieb die Liebe zwischen Huilocotl und Ljubana nicht verborgen, und er heulte auf vor Schmerz und Wut; der Seelenwolf lernte die Eifersucht kennen. Für kurze Zeit vergaß er seine eigentliche Aufgabe und lenkte die Jäger der Menschen auf Huilocotls Fährte. Als Huilocotl tot war und sein Fell als Trophäe an der Wand eines Bauernhauses hing, kam Hruindhyr zu Ljubana. Wiederum wartete nur Leid auf ihn, denn Ljubana hatte Welpen geboren, Kinder ihrer Liebe zu Huilocotl. Hruindhyr versuchte zu verstehen, aber da er es nicht konnte und einsehen musste, dass er erneut Leid über Ljubana gebracht hatte, verschwand er. Die Weiße Fähe aber zog ihre Kinder auf, bis sie für sich selbst sorgen konnten. Und dann brachte sie ihr größtes Opfer: Sie kehrte zu den Menschen zurück, um das Fell ihres Liebsten aufzuspuhen. Als sie es gefunden hatte, legte sie den Schwur der Ewigen Liebe ab, der sie für alle Zeiten an den Balg Huilocotls ketten sollte. Der Eid zwingt Ljubana stets in die Nähe von Huilocotls Fell: Ihre Seele lebte immer in einem Körper in seiner Nähe, einmal als Gattin des Jägers, später als Magd, dann wieder als Kind. Ohne, dass es jemand bemerkt hätte, beschützte die Weiße Fähe während all der Jahre das Fell und das Dorf, denn auch an den Bewohnern Schenilas glaubte Ljubana eine Schuld abtragen zu müssen. Jahre vergingen, in denen immer wieder Hruindhyr zu ihr kam, nachts und heimlich, aber auch am helllichten Tag. Er beschwor sie, er bedrohte sie, doch nichts konnte sie dazu bewegen, mit ihm zu kommen. Und die Jahre vergingen, während Ljubanas Einsamkeit immer größer und Hruindhyrs Sehnen immer stärker wurde.

### Verbannung

Zur Zeit, als die Zauberfürsten von Uchana herrschten, gelang es 1789 nL dem Zauberfürsten **Targ Schiatarr**, den Zauber des Karmodin in die Anderswelt zu verbannen - und mit ihm gingen alle Geschöpfe der Magie, einschließlich Ra-