

DER FROSTPHÖNIX

In den Raunächten zwischen den Jahren, wenn die Winterwinde übers Land heulen, erhebt sich der Frostphönix auf Schwingen aus Eis. Auf den tiefsten dunkelsten Waldseen entsteht sein Abbild, ganz Frost und Furcht, bis er sich erhebt, um in den wolkenlosen Nachthimmel hinauf zu steigen und die Welt mit seinem eisigen Flügelschlag zum Erstarren zu bringen. Nur die Sterne bewundern seinen Flug, nur die Nymphen kennen seinen Fluch.

Erzählung von Sanva der Bardin im Winterlager der Svere-Händler

Viele Sagen und Geschichten ranken sich um den Frostphönix, der auf Schwingen aus Eis über den Casnewydd und die Anhöhen des Ghalgrat fliegt und das Land mit einer glitzernden Schicht aus Eis und Reif überzieht.

Gelehrtere Menschen behaupten, die Geschichten wären nur dazu gedacht, an den Feuern ein wenig Gruselstimmung zu erzeugen, um sich die Winterabende nicht zu lang werden zu lassen. Doch es sind die einfachen Menschen, die ihr Leben weniger in den Stuben und mehr draußen unter freiem Himmel verbringen, die widersprechen. Sie haben die mit einer tödlichen Eisschicht bedeckten Leiber der Unglücklichen gesehen, die das Pech hatten, den Flug des Phönix zu kreuzen und die im Frost ihr Leben ließen.

Manch einer behauptet, der Frostphönix entstehe jedes Jahr aufs Neue aus den tiefen Wassern des Nachtsees, wenn die Nymphen unterm Sternenhimmel tanzen. Andere sagen, es braucht nicht viel mehr, als eine spiegelnde Fläche und einen eisigen Wind, um den Phönix auferstehen zu lassen.

Die Wahrheit wird wohl wie immer irgendwo dazwischen liegen. Doch sicher ist, dass der aus hellem Frost bestehende Vogel, der auf Schwingen aus Eis und Raureif über den klaren Nachthimmel zieht, nur dann zu fliegen vermag, wenn keine Wolke den Blick auf die Sterne verstellt und der Winter das Land in seinem eisigen Bann gefangen hält.

Dann schaffen die Bauern ihr Vieh in die Unterstände und verbergen sich und

ihre Familien vor dem todbringenden Schwingenschlag des Frostvogels. Erst die Morgensonne vermag das Eis zu schmelzen. Und der Frostphönix vergeht zu nichts als Wasser, um in der Kälte der nächsten Raunacht erneut zu entstehen.

In den ganz alten Legenden der Hirten des Ghalgrat heißt es, dass der Frostphönix auf der nie endenden Suche nach Wärme und Leben ist. Dazu verflucht, auf ewig zu frieren und niemals mehr aus Feuer geboren und zu Asche werden zu können, um als Flamme erneut zu entstehen. Stattdessen bringt er nur den eisigen Tod all jenen, die das Pech haben, ihm auf seiner verfluchten Suche zu begegnen. Er wird geboren aus Wasser und Kälte, erhebt sich zu Eis und Frost, nur um mit dem ersten Sonnenlicht erneut zu Wasser zu vergehen.

Wer genau ihn zu seinem Dasein verfluchte, das vermag auch die älteste Geschichte nicht mehr zu berichten, aber dass es einen Streit gab zwischen den Nymphen und dem Phönix, als er noch ein Wesen des Feuers war, das ist wohl überliefert.

Spielwerte (ABOREA):

FROSTPHÖNIX (SG 16)

TP 120, INI +2, Frost, Schaden +0, KB 10, Fliegend, Unsterblich, Zauberresistenz +3, Rüstung 1, Schatz –

Der Frostphönix ist mehr als nur eine Legende. Diese furchterregende Kreatur durchquert im Jahreslauf, immer dem Winter folgend, die gesamte Welt. In einigen Mythen wird der Frostphönix gar mit dem Winter gleichgesetzt. In Wahrheit, die jedoch nur sehr wenigen lebenden Kreaturen bekannt sein dürfte, handelt es sich um ein einzigartiges Wesen, welches zur Unsterblichkeit verdammt, Jahr ein, Jahr aus, Frost und Tod über die Welt bringt. Wer sich dem Frostphönix zu sehr nähert, läuft Gefahr, von einem eisigen Hauch, der von seinen Schwingen ausgeht, erfasst und getötet zu werden. Alle Wesen im Umkreis von 20 m werden pro Runde einmal Ziel eines Frostangriffs.

Ihre Rüstungen werden sie nicht schützen, allerdings können sie versuchen, dem Angriff mit einem Widerstandwurf (KO) zu trotzen. Das Ergebnis des Wurfes wird dann wie eine Rüstung behandelt. Der Frostphönix selbst kann nur von magischen Waffen und Angriffen verletzt werden, besitzt jedoch aufgrund seiner Zauberresistenz auch hiergegen einen starken Schutz. Gegen Angriffe durch Frost und Eis ist er vollständig immun, sie regenerieren sogar die Menge an Trefferpunkten, die sie gegen andere Wesen als Schaden anrichten würden. Feuer (auch nicht-magisches) und auf Feuer basierende Angriffe wirken ganz normal gegen den Frostphönix und verursachen sogar den doppelten Schaden. Sinken seine Trefferpunkte auf oder unter 0, so verwandelt sich der Frostphönix in eine Wolke aus Millionen von Eiskristallen und fällt als Schnee zu Boden, nur um in der nächsten wolkenlosen Nacht wieder Gestalt anzunehmen und erneut über den Himmel zu ziehen.

Unsterblich: Eine unsterbliche Kreatur erscheint nach einer gewissen Zeit erneut. Entweder steht sie wieder auf oder verschwindet und erscheint erneut. Zwischen ihrem „Tod“ und ihrer „Wiedergeburt“ können Stunden oder sogar viele Hundert Jahre liegen. Dies ist abhängig von der jeweiligen Kreatur.

Unsterbliche Kreaturen können nur von höheren Unsterblichen wie Göttern endgültig zerstört werden oder durch extrem machtvoll Artefakte und Rituale.

Spielwerte (Rolemaster):

Frostphönix, Stufe 16G, Grund-BW 60, Max. Geschw./BM-Bonus Spu/+25, Geschw./BG/AG ÜS/ÜS, Größe/Krit G/GR, Treffer 240G, RK (DB) 9 (40), 100 KKug, #Beg 1, Schatz -, Bonus EP I, Anschauung (IQ) Feindselig (DU)

Text und Idee:

Anja Eble

Lektorat:

Bernd Blecha, Tobias Freund

© 2012 13Mann Verlags- und Großhandels-gesellschaft mbH Düsseldorf. Alle Rechte vorbehalten. Aborea™ ist eine eingetragene Marke und Spielwelt von Sebastian Witzmann.