

Gefrorene Herzen

Von erkalteter Liebe, einem Zauberbann und einem Schloss aus Eis

Der Diebstahl des Amuletts

Das kleine Städtchen Mißmark im verschneiten Bornland war einst ein blühender Ort zukunftsfroher Erwartungen. Doch die Dinge gerieten ins Übel, als vor knapp dreihundert Jahren das Amulett der Gräfin Una von Mißmark verloren ging. Seitdem durchzog eine Geschwür seltsamer Unglücke und Todesfälle die Familie.

Das Amulett selbst ist ein uraltes Familienerbstück, das immer von Mutter zu Tochter weitergegeben wurde und seit der Gründung von Mißmark den Hals der Gräfin zierte. Das Schmuckstück besteht aus einem in Silber eingefassten Serfin. Dieser Edelstein ist sehr selten und scheint bei Tage in der Farbe des Himmels, den er spiegelt, im Licht des Feuers, das in ihm scheint oder in der Nacht im warmen Glanz des Mondes.

An einem Abend im Monat Mai im Jahre 795 betrat ein junger Mann das Haus des Grafen und stellte sich vor. Sein Name war Malin Malinius und er war ein Barde. Er hatte von der Schönheit der Gräfin gehört und wollte sie daher in seinen Liedern würdigen. Die Gräfin übertraf jedoch seine Erwartungen und so bat er, in ihre Dienste gestellt zu werden, dass er auf immer ihr Antlitz sehen mochte. Die Gräfin fühlte sich geschmeichelt und sagte ihm zu und so kam es, dass Malinius im Mißmark einzog.

Seine Gedanken aber war ein anderer Art. Sie galten nicht der jungen Gräfin, die sich von seinen fein gewobenen Worten nur all zu leicht verführen ließ, sondern allein dem Amulett um ihren Hals. Da er aber wusste, dass sie es nicht freiwillig hergeben würde, versuchte er es mit List und erfüllte ihr Herz mit Liebe. Ihr Mann, der Graf, aber wurde bald misstrauisch, ob der Schmeicheleien des Barden und mutmaßte einen Nebenbuhler und beobachtete Malinius argwöhnisch beobachten.

Vier Monate später gingen die Gräfin Una und der Barde Malinius gemeinsam zum ersten Mal allein auf ihr Zimmer. Es war eine schicksalhafte Nacht und ein jeder witterte Veränderung. Die Gräfin dachte an die Liebe, der Graf an Verrat und Malinius an das Schmuckstück. Der Mann schmeichelte der Gräfin und kam ihr nahe. Sie zitterte vor Erregung, als seine Hände ihren Hals berührten und sanft über ihre warme weiße Haut fuhren. Er lächelte in sich hinein, als er sie an sich zog und ihren bebenden Körper spürte.

In diesem Moment riss der Graf die Tür auf und stürmte mit gezogenem Schwerte hinein, meinte, die beiden ertappt zu haben und wies den Barden mit mühsam unterdrückter Wut sein Haus zu verlassen. Dieser aber war nicht nur mit der Zunge flink und zog seinerseits das Schwert und erstach den Grafen. Dann entriss er der verängstigten Gräfin das Amulett und entschwand durch das Fenster in der Nacht.

Doch das Glück war ihm nicht hold. Noch bevor der Sonne erster Strahl das Land erhellte, verirrte er sich im ewigen Bornwald und fiel in eine Schlucht. Dort rief er drei Tage lang, doch niemand war in der Zeit in den Tiefen des Waldes und hörte ihn. Da verfluchte er das Amulett, die Gräfin und das ganze Geschlecht Mißmark und schied und noch heute meint der Wanderer des Nachts leise Hilferufe aus den Tiefen des Waldes zu hören. Doch gefunden wurde der Stein der Gräfin niemals.

Von da an ging es bergab mit der Familie. Die Gräfin trauerte lange, doch ob um ihren Gatten oder um den Betrug des Barden, das weiß niemand. Sie nahm sich später einen neuen Gemahl, doch auch dieser starb bald. Und so geschah es fast zweihundert Jahre lang, dass die Familie nur Unglück erlangte. Bald starben Familienmitglieder, bald gingen Geschäfte schlecht und die Stadt, die einst ein blühendes Juwel im sonst so kalten Bornland war, erstarb zu einer verdorrten Distel und kaum jemand erinnerte sich der einstigen Größe.

Die Geschichte vom Winterschmied

Vor genau einhundert Jahren aber kam es zu einer Begebenheit, die die Grafschaft noch bis heute in ihren eisigen Klauen hält. Im Februar des Jahres 1012 betrat ein junger Mann das Haus des Grafen und bat, zur Gräfin vorgelassen zu werden. Er hatte von ihrer Schönheit gehört und wollte ihr edles Geschmeide verkaufen, denn er war Schmied und wusste wunderschöne Ringe, Ketten, Bänder und Gemmen herzustellen. Sein Name war Lothar aus Sindwald und er war ein Mann, der das Feuer der Leidenschaft in sich trug.

Gräfin Clara von Mißmark war derzeit glücklich mit dem Grafen Birk von Birkenheim verlobt und es schien, als würde der schon viel zu lang anhaltenden Pechsträhne der Adelsfamilie nun endlich ein Ende gesetzt, denn Birk von Birkenheim war ein reicher Mann und es schien eine vielversprechende Hochzeit. Gräfin Claras Mutter war bei ihrer Geburt gestorben und ihr Vater war kurz vor ihrem sechsten Geburtstag von einer Räuberbande gefangen worden. Da Mißmark das geforderte Lösegeld nicht aufreiben konnte, töteten sie ihn und warfen seinen Leichnam in den Fluss Waldwasser.

Der Schmied Lothar verliebte sich sofort unsterblich in die Gräfin und bat darum, im Hause bleiben zu dürfen. Weil dem Schmied von Mißmark im letzten Winter drei Finger der rechten Hand abgefroren waren und er nicht mehr in der Lage war, zu arbeiten, wurde Lothar dort untergebracht und fertigte fortan in jeder freien Minute Schmuck für die schöne Gräfin an und erwärmte somit ihr Herz. Echtes Feuer der Liebe brannte in seinen Adern, doch die Geschichte nahm einen schlimmen Ausgang.

Natürlich ahnte der Graf von Birkenheim, dass ihm jemand seine Braut streitig machte und stellte die Gräfin zur Rede. Doch was sollte die arme Frau tun? Beide Männer gefielen ihr, jeder auf seine Art. Und verletzen wollte sie niemanden. Doch ihr sollte die Entscheidung erspart bleiben, denn ihr Verlobter forderte den Schmied zum Duell heraus. Diesem war bewusst, dass er dem Grafen unterlegen war, denn er war kein Kämpfer und so schlug er dem Grafen eine Wette vor.

Lothar kannte nämlich eine alte Hexe in den tiefen Wäldern des Bornlandes. Das ist nichts Ungewöhnliches, denn Hexen gibt es dort viele und sie genießen einen hohen Ruf. Der Name der Hexe war Doria Graurock und bei ihr hatte Lothar mehrere Jahre gewohnt und gelernt, den Schnee zu befehligen. Und dort hatte er auch erfahren, wo das vermisste Familienerbstück, das Amulett von Mißmark verborgen ist.

Und so schlug er dem Grafen von Birkenheim vor, dass wer das Amulett finde, die Gräfin heiraten solle. Es war eine faire Wette, denn beide waren noch nicht dort gewesen. Der Graf ging darauf ein und sie bereiteten sich vor und zogen beide los. Es war ein kalter Frühlingmorgen und die Bäche waren vom Schmelzwasser angeschwollen und tosten in der glitzernden Morgenluft.

Es begab sich aber so, dass der Graf Birk von Birkenheim die Höhle zuerst erreichte, denn er hatte seine Macht und sein Geld spielen lassen und dem jungen Schmied am Abend zuvor eine hübsche Schankmaid auf sein Zimmer geschickt, welche ihn verführte und ihm anschließend einen Schlaftrunk in den Wein mischte. So kam es, dass er das Amulett entdeckte. Es war im Eis eingeschlossen, so dass man es sehen und doch nicht erreichen konnte. Es lag in der Hand des Diebes, der es einst aus dem Hause Mißmark gestohlen hatte und durch das Eis waren seine Züge frisch wie am ersten Tag. Sofort machte sich der Mann an die Arbeit, das Amulett aus dem Eise zu befreien, doch hatte er nicht mit der trügerischen Perspektive gerechnet, die ihm eine Spanne vorgaukelte, während es ein Schritt war und so war er fast vollends erschöpft, als er das Schmuckstück endlich in den Händen hielt.

Triumphierend hielt er es in die Höhe und stieß einen Jubelschrei aus und beschwor damit herauf, was schon anderen ahnungslosen Wanderern zum Verhängnis geworden war: Durch die warme Frühlingluft war so manches Eis geschmolzen und wartete nur noch auf eine kleine Erschütterung oder einen Laut, um herabzubrechen und einzuschließen, wer auch immer sich in die Tiefe wagte. Und so kam es, dass der Graf allein im Dunkel saß und abgeschnitten war von der Außenwelt. Er rief und schrie um Hilfe, doch niemand hörte ihn. Einzig der Schmied war in

der Nähe, doch dieser nahm die Gelegenheit wahr und eilte zur Gräfin und berichtete ihr vom Tode ihres Verlobten.

Man sieht, dass es in dieser Geschichte keinen Guten und keinen Bösen gibt. Sowohl der Graf als auch der Schmied hatten betrogen und sich dadurch schuldig gemacht und vielleicht ahnte Gräfin Clara auch, was zwischen den beiden Männern vorgefallen war, denn sie wies Lothar zurück und warf ihm vor, am Tode ihres Verlobten schuld zu sein. Heiß war der Zorn in ihr und immer heißer wurde auch die Wut des Schmiedes.

Da sann Lothar nach einer Gelegenheit, die Liebe von Clara zu gewinnen und dachte lange nach. Doch was er auch erdachte und versuchte, immer wies ihn die Gräfin zurück. Schließlich entschied sich der Schmied für einen mächtigen Zauber. Er hatte ihn in einem Zauberbuch der Hexe Doria Graurock gelesen und sich damals sehr gefürchtet vor der großen Macht, die er hatte. Doch nun sah er den Zeitpunkt gekommen und in seiner Verblendung sprach er den Spruch und rief die Kräfte des Winters und des Eises auf. Da erstarrte das ganze Land im ewigen Eis. Klirrend kalt wurde es und alle Tiere und Menschen verfielen in tiefen Schlaf. Einzig er und die Gräfin blieben wach und durch den Zauber sollten sie dies hundert Jahre lang tun.

Fortan nannte er sich „Winterschmied“ und erbaute ein Schloss aus purem Eis. Und mit seiner Macht erschuf er eine Gefolgschaft von Adligen und Dienern, gleichfalls aus schimmernden Eis. Er veranstaltete jeden Abend ein großes Fest, allein für seine Gräfin, doch diese wies ihn immer noch ab. Und so wurde seine Leidenschaft kalt wie Eis und der höfliche Umgang mit der Gräfin verlor alle Liebe. Aber auch Clara erkaltete. Der Hass auf den Winterschmied klang ab und wich kühler Ablehnung.

Und so kommt es, dass die Gräfin Clara und der Winterschmied seit einhundert Jahren im Schloss Kummerhall leben, umringt von kalten Gesellen, und gefangen sind in einem immer währenden Spiel der Abweisung, bei dem es schon lange nicht mehr um Gefühle geht und nur das ewige Eis traurig auf die Opfer dieser tragischen Geschichte blickt.

Das Abenteuer

- Beginn: Schnee, einsame Ödnis, Bornland
- verlaufen, seit vier Tagen keine Siedlung, Vorräte gehen zur Neige
- Wind bläst stark, April, es müsste eigentlich schon Frühling sein, Wind hat den Boden teilweise frei geblasen, an anderen Stellen Schneewehen aufgetürmt
- Es wird Abend, Schneesturm wird stärker, ihr friert, wisst, wie gefährlich es ist, aufzugeben
- **Entdeckung eines Helden**
- liegt verborgen im Schnee, mit Eis überzogen, **Lebenszeichen feststellen**
- **Heilen, Feuer machen, Lager aufschlagen**
- Wenn sie erwachen ist alles um sie herum still und dunkel, tasten, ringsherum nur Eis, Panik, eingeschlossen
- **Rauskommen** Alternativ: **Dritter der Runde rettet sie**
- ein kalter, stiller und klarer Morgen, Kristalle in der Luft, keine Ahnung, wo ihr seid und warum ihr noch lebt, Bäume mit Eis überzogen
- nach einer Weile laufen stoßen sie auf eine Siedlung, friedlich im Schnee, auf der glatten Straße liegt kein Schnee
- gerade einmal ein Dutzend Häuser, davon eine Gastwirtschaft
- Häuser unversehrt, verlassen, Fenster sind mit Eisblumen bedeckt
- **Türen sind zugefroren**
- darinnen alles friedlich verlassen, Nahrung eingefroren und weiß, alles von Eis überzogen, im Schlafzimmer tot die Bewohner
- hinter dem Dorf schlängelt sich ein kleiner Weg einen Hügel hinauf, umsäumt von

- Blumen → Blumen aus Eis, kunstvoll gearbeitet
- junge Dame aus klarem, durchsichtigem Eis, fast gar nicht gesehen, wandelt nachdenklich zwischen den Blumen umher
 - etwas verträumt, findet die Blumen schön, setzt ihren Spaziergang fort
 - es ertönt eine Melodie, klirrend, leise, schön, der sich zu widersetzen etwas **Selbstbeherrschung** notwendig ist
 - wenn sie ihr widerstehen, gehen sie allein in das Schloss, ansonsten werden sie gezogen
 - es folgt ein Wald, in dem die Bäume ebenfalls aus Eis bestehen, ihr wundert euch über die Kunstfertigkeit, mit der sie geschaffen wurden
 - Park mit Eisskulpturen, dahinter erhebt sich ein Schloss, wunderschön, wie im Märchen, glänzt und strahlt in der Vormittagssonne, dass es euch blendet und ihr euch die Augen zuhalten müsst
 - Vor dem Portal ein Hüne, ganz aus Eis, antwortet nur, stellt ein Rätsel:
Was hat zwei Flügel und kann doch nicht fliegen?
Was hat einen Rücken, und kann doch nicht liegen?
Was hat ein Bein und kann doch nicht stehen?
Was kann laufen und trotzdem nicht gehen?
 (Nase)
 - der Hüne lässt sie ein, durch das prächtige Portal, dort empfängt sie ein blasser Diener
 - kleiner Saal, wunderschön verziert, gleichfalls aus Eis, so wie alles in diesem Schloss, Bilder an den Wänden, Teppiche, ringsherum eine Galerie, nach vorn eine breite Treppe
 - er geleitet sie in den Saal nach rechts, wo bereits für drei gedeckt ist, weist sie, sich zu setzen, im Kamin brennt ein blaues Feuer, das keinerlei Wärme verbreitet
 - nach einer Weile bringen Diener Essen (echt!), kaltes Fleisch, Brot, Obst, Käse, leichten Wein...
 - wenn sie beschließen zu gehen, kommt der blasse Diener herein und überreicht ihnen einen Brief (der gleichfalls aus Eis besteht), er schmilzt schnell

Sehr geehrte Gäste,

es ist mir eine Freude, Euch heute zu diesem besonderen Tag bei mir im Schloss Kummerhall bewirten zu dürfen. Es ist der einhundertste Jahrestag meiner Regentschaft über diese Grafschaft und ich bin höchst erfreut, dass Ihr als meine Gäste hier seid.

An diesem Abend wird es einen großen Ball geben, an dem Ihr selbstverständlich teilnehmen werdet. Dort werdet Ihr die Schlossgemeinschaft kennenlernen. Bis dahin wünsche ich Euch einen angenehmen Aufenthalt. Fühlt Euch frei, mein Haus zu erkunden.

*Hochachtungsvoll,
 der Winterschmied.*

ERDGESCHOSS

Eingangshalle

Ein paar misstrauische Eismenschen, die sich schnell zerstreuen. Kunstvoll gearbeitete Säulen, Wappen, Rüstungen, Teppiche und Gemälde.

Großer Saal

großer Ballsaal mit Tanzfläche. Sehr verziert und mit Spiegeln versehen. eifriges Gesinde, das ein Fest vorbereitet. Gemütliche Tische und Stühle an der Seite. Ein Podest für die Musiker.

Salon

Ruhiges und gemütliches Hinterzimmer. Sessel in kleinen Grüppchen. Bücherregale an den Wänden.

Spiegelzimmer

Ist verschlossen

Musikzimmer

hier proben die Musiker für das Fest. Möchten ungern gestört werden. Hinter ihnen erscheint eine dickliche Frau, sehr edel gekleidet. Sie heißt Gräfin Eveline von Lohen und ihr gefällt das Ganze ungemein und sie möchte nicht mehr hier weg.

Küche

Ein Koch schneidet Eisgemüse und bereitet den Festschmaus für den Abend vor. Er findet es traurig, dass die Leute nichts essen, da verliert das Kochen seinen Reiz. Sie schmecken ja schließlich nichts. Feuer kann man auch nicht machen. Die Messer sind sehr scharf.

Promenade

Kleiner Kreuzgang mit Blick auf den hübschen Innenhof. Ein Pärchen spaziert entlang. Sie sind an der Hand zusammengefroren, finden das aber nicht schlimm, da sie sich ja lieben und hier die Liebe ewig frisch bleibt.

Hof

Ein hübscher Innenhof, der zum Lustwandeln einlädt. Verschlungene kleine Wege, ein paar alte Bäume und darunter kleine Bänke für zwei.

Wintergarten

Eine Art Lager für Eisgegenstände aller Art. Es gibt Blumen neben Instrumenten, Skulpturen neben Vasen, Gläser neben Waffen und Speisen neben verzierten Kerzenleuchtern.

Werkstatt

Ist verschlossen. Durch ein Fenster kann man Werkbänke und Werkzeuge sehen, die dafür geschaffen zu sein scheinen, all die schönen Dinge aus Eis herzustellen.

OBERGESCHOSS

Galerie

Hier ist eine Frau, die keinen Spaß mehr am Eis hat. Es ist alles so kalt, sie ist nicht mehr in der Lage zu empfinden, keinen Schmerz, keine Wut, keine Liebe, nur noch Traurigkeit. Sie kann nicht essen, sie kann nicht sterben und hat keine Freude mehr am Leben. Tötet sie mit Feuer, damit sie ein letztes Mal das wärmende Element spüren kann.

Wenn die Helden sie töten, sieht ein anderer zu, aber wenn sie sie lassen, springt sie selbst und zerschellt am Boden in tausend Splitter.

Ahnensaal

Viele leere Gemälde

Flaggensaal

Viele Wappen und Flaggen sind hier ausgestellt, doch auch mit **Heraldik** erkennt der wackere Held nichts.

Waffensaal

Waffen und Rüstungen bestehen alle aus Eis. Sie sind aber nutzlos.

Jagdsaal

Es gibt hier eine Menge Jagdtrophäen.

Musikzimmer

Dort steht ein Mann mit weiter Kleidung herum. Bestünde er nicht aus Eis, wäre er wohl sehr bunt gekleidet. Er ist Barde und erzählt ihnen die Geschichte, wie das Amulett verloren ging und begleitet sich dabei auf der Laute. Er möchte aber nicht noch mehr erzählen, weil er sonst zu traurig würde. Vielleicht können sie später noch einmal kommen, wenn er sich wieder gefasst hat. Vielleicht könnten sie sich am Abend nach dem Ball noch einmal treffen, dann würden sie sicher mehr verstehen.

Der Rote Saal

Ist eine Bibliothek, doch keiner der Bände ist lesbar. Ein älterer Herr erzählt, dass es ihm ja eigentlich ganz gut gefällt in diesem Schloss, doch er würde zu gern einmal eines der Bücher lesen.

Balkon

Guter Blick über die weiten verschneiten Wälder. Aber es scheint kein Ende in Sicht. Ein Eismensch findet die Weiten bedrückend. Er weiß nicht, wo sie sind und was es hier alles gibt. Er möchte auf keinen Fall weg von hier.

Empfangszimmer

Schwerer Schreibtisch, wuchtige Einrichtung. Die Gemächer der Königin sind verschlossen.

Gästezimmer

Sind sauber und zweckmäßig eingerichtet. Es gibt einen Schrank, Ein Bett, einen Stuhl und eine Schüssel mit gefrorenem Wasser.

Der Ball

- schon von weitem ist Tanzmusik zu hören
- viele eisene Gestalten gleiten in anmutigen Bewegungen über die Tanzfläche, leise Unterhaltungen
- dazwischen Diener, verteilen Sekt oder bieten kleine Häppchen an, doch mit etwas **Menschenkenntnis** fällt euch auf, dass keiner davon nimmt.
- es steht der Party nun frei, sich zu unterhalten, zu **tanzen** oder sich umzuschauen
- Gräfin Eveline von Lohen, die sie einst schon im Musikzimmer getroffen hatten, ist auch von der Party und weist noch einmal auf alle Vorzüge dieser Feierlichkeit hin
- wenn der Abend schon etwas vorangeschritten ist, wird es auf einmal ruhig, die Musik hört auf und die Gräfin betritt den Saal durch die hintere Tür. Die Gesellschaft bildet in perfekter Synchronisation eine Gasse und durch das Hauptportal betritt nun auch der Winterschmied den Raum. Er schreitet auf die Gräfin zu, gibt ihr einen Handkuss und fordert sie zum Tanz auf. Nach dem Tanz macht er ihr einen Heiratsantrag.
- der Party darf ruhig auffallen, dass das ganze sehr kühl und einstudiert wirkt. Sowohl der Antrag als auch die abfällige Geste mit der sie ihn abweist und den Raum durch die hintere Tür verlässt. Auch der Winterschmied scheint mit der Abweisung gerechnet zu haben und folgt ihr kurz darauf. Die Abendgesellschaft beginnt wieder zu tanzen, als sei nichts geschehen und Euch scheint, dieses dramatische Zwischenspiel hätte nichts

geändert

- Sie treffen den Winterschmied sitzt im Salon am kalten Feuer und wirkt recht kühl. Er erzählt ihnen die Geschichte (natürlich aus seiner Perspektive!) Er erwähnt dabei nicht, dass ER an der Misere mit dem Eis schuld ist...
- das Spiegelzimmer ist auf einmal offen und die Helden müssen zuerst eine **Sinnenschärfe**-Probe bestehen, um die Tür zu finden.
- dahinter ein kleiner Gang und eine Treppe in die Tiefe
- nach der Treppe roh behauene Wände (gleichfalls Eis) → nichts erinnert mehr an die großen Hallen und schönen Räume
- nach einer Weile kommen sie in größere Höhlen, deren Decken sich in den dunklen Weiten verlieren. Nur ein leichtes Schimmern, wie von fernem Licht, durchbricht die kalte unterirdische Dunkelheit. In den Wänden sind Schatten zu sehen, als ob irgendwo im Eis Kreaturen aus grauer Vorzeit eingeschlossen wären.
- wenn sie reden, hören sie ein fernes Knirschen. **Schleichen** wäre angesagt, sonst gibt es große böse Eiszapfen. Harr harr!
- eine kleine hölzerne Tür ist im Eis eingelassen, die zu öffnen nur per **Körperkraft**, **Diebeshandwerk** oder mit einiger **Überredungskunst** zu erreichen ist.
- dahinter verbirgt sich ein kleiner Raum mit einem Sarg in der Mitte, davor mit dem Rücken zu den Helden die Gräfin Clara von Mißmark.
- wenn die Helden aufmerksam sind, wird ihnen die Hand aus Eis auffallen, die die Gräfin zu verbergen versucht. Diese hat sie seit etwa einem Tag schon und das Eis zieht sich den Arm hinauf.
- sie sitzt emotionslos bei ihrem Verlobten (in Eis) Graf Birk von Birkenheim und erzählt ihnen auf Wunsch die Geschichte aus ihrer Perspektive. Sie wirkt allerdings immer sehr kalt und gelassen (Gefrorene Herzen und so...)
- auf dem Rückweg treffen sie in einer der größeren Hallen den Winterschmied und wenn sie ihn mit Beschuldigungen konfrontieren, weist er sie auf die Hoffnungslosigkeit der Situation hin: Um Mitternacht werden sowohl er als auch die Gräfin vollkommen zu Eis verwandelt sein.
- der Graf geht und lässt sie im Ungewissen.
- der Barde (wenn sie ihn irgendwann wiedertreffen), wird sie auf die Tragik der Situation hinweisen und ein altes Lied rezitieren, in dem es heißt, dass der Zauber des ewigen Eises nur mit Liebe und Herzenswärme gebrochen werden kann.
- der Winterschmied wird sie bei Konfrontation in den Turm führen, wo er ihnen sein Herz aus Eis (in einer kleinen Truhe) zeigen wird. Das ist NUR so gefroren, weil die Gräfin immer nein gesagt hat... Dann wird er gegen sie kämpfen.

Winterschmied

LeP: 80 / 40 / 27 / 20 / 10

INI: 9

AT/PA: 13/11

Eishammer: 1W6 + 4

MR: 4

Einfrieren: corpo frigo (AT, PA, INI, GE, FF, KK – 4)

ZfP: 16 → ZfP* auf LeP