

HELDENWERK



Rache ist
Stockfisch

Das Schwarze Auge

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Philipp Neitzel, Alex Spohr

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor

Gudrun Schürer

Lektorat

Philipp Neitzel, Alex Spohr

Korrektorat

Kristina Pflugmacher

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Mia Steingraber

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Marc Margielsky,
Petra Rudolf, Jeanette Vollmer

Copyright © 2017 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind eingetragene
Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.
Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich
geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Be-
arbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfäl-
tigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die
Vervielfältigung auf photomechanischem, elektroni-
schem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher
Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH,
Waldems, gestattet.

Printed in EU 2017

Inhaltsverzeichnis

Vorab	Seite 03
Die Vorgeschichte aus vier Blickwinkeln	Seite 04
Eine erste Begegnung und eine letzte Fahrt	Seite 05
Konflikte und Lösungen	Seite 08
Das Orkengold	Seite 10
Personen	Seite 13



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Ein Boronrad symbolisiert bereits verstor- bene Personen.

Qualität, Preise, Schlafplätze

Bei Herbergen wirst du drei Angaben in Form von (Q)ualität, (P)reis und (S)chlafplätze vorfinden. Die Schlaf- plätze geben die maximale Zahl von Betten an, die An- gabe Preis modifiziert die Preise aus dem Regel- werk um den in der un- ten aufgeführten Tabelle angegebenen Prozentsatz und die Qualität gibt an, wie gut die Versorgung in der Herberge ist.

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel.

Qualität und Preis

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerliche Bruchbude	sehr billig (50 % der Normalpreise)
2	dreckige Spelunke	billig (75 % der Normalpreise)
3	einfache Herberge	normal (Normalpreise)
4	gutbürgerliches Gasthaus	teuer (150 % der Normalpreise)
5	exquisites Hotel	sehr teuer (200 % der Normalpreise)
6	luxuriöse Unterkunft	horrend (400 % der Normalpreise)

HELDENWERK RACHE IST STOCKFISCH



»Es gibt nichts Besseres als Stockfisch. Die heutige Jugend träumt von Honigkuchen und horasischen Sahnetörtchen. Als ich jung war, gab es jeden Tag Stockfisch: morgens, mittags, abends. Und aus mir ist ein anständiger Kerl geworden, das wohl, bei Swafnir.«

—Frik Jarundson, neuzeitlich



Stichworte zum Abenteuer: einer junger Thorwalerin beistehen, Aufklärung eines verzwickten Mordfalls, wertvolle Ware aus einem Orklager stehlen
Genre: Detektivabenteuer
Voraussetzungen: keine Exoten oder Thorwaler hassende Helden
Ort: Südthorwal, Bodirtal
Zeit: ab 1038 BF
Komplexität (Spieler/Meister): niedrig/niedrig
Erfahrung der Helden: durchschnittlich bis erfahren

Körpertalente	◆◆◆◆
Gesellschaftstalente	◆◆◆◆
Verhandlungsgeschick	◆◆◆◆
Kampf	◆◆◆◆
Lebendige Geschichte	◆◆◆◆

Vorab

Rache ist Stockfisch ist ein Kurzabenteuer für Einsteigerhelden und Spielleiter mit niedriger Erfahrung, das wenig Hintergrundwissen und Vorbereitung erfordert. Es führt die Gruppe in das südliche Thorwal und spielt in neuerer Zeit. Geeignet ist das Abenteuer für alle Heldentypen, die in der Kultur Thorwals zurecht kommen.

Kurzfassung

Die Helden werden in eine Tragödie verwickelt, die sich um Vorurteile, Verleumdung und Mord, sowie um den Diebstahl eines Bootes dreht und letztendlich im Überfall auf ein Orklager gipfelt:

Ulfhilda Eldridsdottir und ihr neugeborenes Kind wurden von *Halgrim Tollefson*, Ulfhildas Liebhaber, erschlagen. Schlimm genug, doch der Kindsmord wurde der jungen Mutter angelastet – nicht von Halgrim, sondern dem eigentlichen Kindsvater *Ysten Frikksan*, der seine Verbindung zu Ulfhilda verheimlichen wollte. Die Verleumdung führte dazu, dass die Dorfgemeinschaft den flüchtigen Mörder ungeschoren davonkommen ließ. Zurück blieb *Swafrieda*, Ulfhildas halbwüchsige Schwester, die von ihr nach dem Tod ihrer Mutter aufgezogen worden war. Das Mädchen kannte die Wahrheit und machte sich im Alleingang auf, Ulfhilda zu rächen. Es stahl das Boot des Fischers *Frik Jarundson*, Ystens Vater, und bereitete der Toten eine Seebestattung. Dann setzte es sich auf Halgrims Spur.

Die Helden sollen sich zusammen mit dem wütenden Frik an die Verfolgung des Kindes machen. Sobald sie das Mädchen und Halgrim eingeholt haben, finden sie sich in einer moralisch kniffligen Situation wieder.

Thorwals Küste, das Bodirtal und andere Regionen

Das Abenteuer beginnt in dem Dorf Vedvarnheim, das eine halbe Tagesreise südlich von Varnheim am Küstenpfad von Thorwal nach Prem liegt. Der Ort hat 50 Einwohner, die ihren Lebensunterhalt mit Fischfang und ein wenig Landwirtschaft bestreiten. Er besteht aus einem Langhaus und einigen Hütten. Das Dorf gehört zum Jarltum Hörje Bodrdal, also dem Gebiet nördlich des Flusses Bodir, der von der Orkschädelsteppe zwischen den Hjalldorbergen und dem Steineichenwald entlang bis nach Thorwal fließt.

Das Bodirtal ist die Kornkammer Thorwals, die vorherrschende Landschaft sind Wiesen und Äcker, an den Bergausläufern wächst dichter Mischwald. Wo das Bodirtal an die Orkschädelsteppe grenzt, liegt der Ort Vilnvad. Im benachbarten Bodon leben einige sesshafte Orks in meist friedlicher Gemeinschaft mit den menschlichen Einwohnern.

Den Bodir begleitet der Bodirstieg, der Thorwal mit Phexcaer, der Stadt der Diebe, verbindet. Weiter östlich liegt das Svellttal, in dem im Jahr 1029 BF der Sternenregen – ein Meteorschauer, der heute als Vorbote des Sternenfalls gilt – niedergegangen ist. Das Sternengold enthält seltene Metalle, für die Magier und Alchimisten hohe Preise zahlen.

Mitunter sind die Himmelssteine Teil der Tributzahlungen, die den Svellttalern von den orksischen Besitzern abgepresst werden. Obwohl unzählige Sternengoldsucher die wertvollen Metalle mittlerweile zu einem großen Teil geborgen haben, tauchen immer wieder neue Funde auf.



Keiner der Beteiligten kann seine Hände in Unschuld waschen: Halgrim ist ein Mörder, wurde aber von Ulfhilda betrogen; Swafrieda hat ihre Schwester verloren, steht aber wegen des Diebstahls in Frikk's Schuld; Frikk will Entschädigung für sein Boot, fühlt sich aber wegen Ystens Verleumdung mitschuldig. Halgrim macht den Vorschlag, Swafrieda Thurgold zu zahlen, wovon diese wiederum Frikk entschädigen kann. Zuvor muss er allerdings sein Geld zurückholen, das sich, zusammen mit seinen gefangenen Geschäftspartnern, in den Händen orkischer Krieger befindet. Er überredet Frikk und die Helden, das Orklager zu überfallen. Während sich die beiden Männer einig sind, hat Swafrieda eine andere

Vorstellung von Gerechtigkeit. Die Aufgabe der Helden ist es, eine für alle zufriedenstellende Lösung zu finden.

Kindsmord

Der Mord an einem Neugeborenen und seine Folgen spielen eine zentrale Rolle in diesem Abenteuer. Wenn dieses Thema dir oder deinen Mitspielern Unbehagen bereitet, solltest du Szenen wie die Untersuchung des Tatorts abschwächen oder überspringen. Die Beschaffung des Thurgolds kann stattdessen ins Zentrum der Handlung rücken.



Die Vorgeschichte aus vier Blickwinkeln

Ulfhildas Sicht

Als das Mädchen 10 Jahre alt war, wurde ihr Vater, der zu dieser Zeit den Kohlenmeiler betrieben hatte, bezichtigt, mit Walfängern[•] gemeinsame Sache gemacht zu haben. Obwohl er seine Unschuld beteuerte, wurde er verbannt. Seine Frau *Eldrid* blieb mit Ulfhilda, ihrem achtjährigen Sohn und der wenige Wochen alten Swafrieda zurück. Fünf Jahre später starben Mutter und Sohn an der Blauen Keuche und die 15-jährige Ulfhilda stand mit ihrer kleinen Schwester und dem Kohlenmeiler alleine da. Zwischen ihr und den Dörflern herrschte tiefes Misstrauen. Selbst als Walmörderkind verunglimpft, machte sie den Fischern den Verlust ihrer Familie zum Vorwurf. Das karge Auskommen ließ ihre Verbitterung noch weiter wachsen. Auf Dauer fühlte sich die junge Frau einsam und ging deshalb eine geheime Liebschaft mit Ysten Frikkson ein. Als

eines Tages der Herumtreiber Halgrim vor ihrer Tür stand, nahm sie ihn auf, da er wie ihr Vater ein Ausgestoßener war. Zu ihrer grimmigen Befriedigung waren die Dörfler darüber entsetzt und

Ysten beendete ihre Liaison. Zu dem Zeitpunkt war Ulfhilda schon schwanger, ließ ihren neuen Gefährten aber in dem Glauben, dass er der Kindsvater sei.

Als das Kind kam, war Halgrim außer Haus. Die rechte Wange des Kleinen zierte ein Muttermal, wie es sich auch bei Ysten und seinem Vater Frikk fand. Die Vaterschaft des Fischersohns ließ sich nicht verheimlichen. Halgrim, der am Tag nach der Niederkunft zurückkehrte, machte der jungen Mutter bittere Vorwürfe. Ulfhilda, die sich nie etwas gefallen ließ, verteidigte sich, indem sie ihn beschimpfte. Der Streit eskalierte und das Unglück nahm seinen Lauf.

Halgrims Sicht

Eine Woche, bevor Ulfhildas Kind zur Welt kam, brach der Herumtreiber zu einer Geschäftsreise auf (dazu mehr auf Seite 10). Als er am Tag nach der Geburt zurückkehrte und feststellen musste, dass er offensichtlich nicht der Kindsvater war, stellte er Ulfhilda zur Rede. Statt jedoch ihren aufgebrauchten Gefährten zu beschwichtigen, flüchtete sich die junge Frau trotzig in höhnischen Spott über seine Eignung als Liebhaber. Rasend vor Zorn schlug er die junge Mutter nieder.

• Wale gelten den Thorwaltern als heilige Tiere ihres Gottes Swafnir. Walfang wird als Frevel bekämpft.



Sie fiel mit dem Kopf auf die Tischkante und brach sich das Genick. Dem schreienden Neugeborenen drehte er wie einem Huhn den Hals um und floh in Richtung Phexcaer, in der Hoffnung, seinen Geschäftspartner einzuholen.

Ystens Sicht

Der Fischersohn hatte sich in Ulfhilda verliebt. Seine Hingabe ging aber nicht soweit, dass er seine gesellschaftliche Stellung gefährdet hätte, zumal er die hoch angesehene *Lis Svantesdottir* ehelichen wollte. Als Halgrim auf der Bildfläche erschien, kam ihm das nicht ungelegen, da er sich so guten Gewissens von Ulfhilda trennen konnte.

Als dann bekannt wurde, dass Ulfhilda schwanger war, konnte er sich ausrechnen, dass er als Kindsvater durchaus in Frage kam. Seit Generationen ziert ein daumen großes Muttermal in der Form einer Trollbirne die rechte Wange seiner Familienmitglieder. Als der Tag der Geburt näherrückte, schlich er sich regelmäßig zum Kohlenmeiler. Er wollte wenigstens vor den anderen Dörflern von seiner Schande erfahren.

Am Unglückstag fand er in der Köhlerhütte nicht nur seine Befürchtung bestätigt, sondern auch die Leichen von Mutter und Kind. Von Swafrieda fehlte jede Spur. Er überlegte, was zu tun sei und kam zu dem Schluss, dass er die Gelegenheit, sein Ansehen zu schützen, beim Schopf packen sollte. Dann tat er etwas, das ihn sein Lebtag im Traum verfolgen wird: Er zerhackte das tote Kind mit Ulfhildas großem Beil bis zur Unkenntlichkeit. Die Waffe drückte er der toten Köhlerin in die Hand. Anschließend eilte er zurück und verkündete, Ulfhilda habe ihr Kind erschlagen und sei deshalb von Halgrim getötet worden. Die Beschuldigung stieß auf offene Ohren. Das gesamte Dorf lief zur Hütte, um sich das Massaker anzusehen. Sie bestaunten den Tatort, begruben die Toten und fühlten sich in ihrer Meinung über die Walmörderbrut bestätigt.

Swafriedas Sicht

Eldrids jüngste Tochter war von klein auf zwischen ihrer Schwester und der Dorfgemeinschaft hin und her gerissen. Nach dem Tod der Mutter trug sie ihren Teil zum

Unterhalt bei, indem sie *Jorid Dainasdottirs* Schafe hütete. Swafrieda mochte Halgrim. Er war wie ein frischer Wind in dem trostlosen Dasein der Schwestern. Als er an besagtem Tag zurückkehrte, hielt sie sich beim Kohlenmeiler auf. Sie hörte, wie er sich erbittert mit Ulfhilda stritt, wie es zu Handgreiflichkeiten kam und das Weinen des Kindes abrupt verstummte. Sie sah, wie Halgrim in den Wald floh. Im Inneren der Hütte fand sie die Leichen. Die Situation überforderte das Kind völlig, es lief panisch davon und kam erst zurück, als die Dörfler Mutter und Kind schon begraben hatten. Als sie dann mit der Behauptung konfrontiert wurde, Ulfhilda hätte ihr Kind erschlagen, fühlte sie sich von allen verraten.

Ein Gedanke ließ ihr keine Ruhe: Halgrim hatte kein Blut vergossen, die Dörfler aber sprachen von einer zerstückelten Kindsleiche. Also öffnete sie das Grab und zog die richtigen Schlüsse. Das musste Ystens Werk sein, der seine Vaterschaft vertuschen wollte. Die einsame Rächerin fasste einen Plan. Sie würde Ulfhilda ein würdiges Begräbnis bereiten, wie es in den Sagas besungen wird. Dazu würde sie Frikks Boot stehlen – als Ystens Vater war er in ihren Augen mitschuldig – und Ulfhilda darauf bestatten. Danach würde sie Halgrim Tollefson zur Rechenschaft ziehen. Und dann würde sie Ysten vor dem ganzen Dorf bloßstellen.

Da sie ihren Plan nicht allein in die Tat umsetzen konnte, überredete sie Jorids Sohn *Firleif*, ihr zu helfen. Nach Einbruch der Dunkelheit ruderten die beiden das Boot von der Anlegestelle des Dorfs zum Fuß der kleinen Klippe südlich von Vedvarnheim. Ulfhilda und ihr Kind hatte sie zuvor mit dem Karren dort hingebracht. Das Schicksal war ihr gewogen, denn es regnete in Strömen und alle Dörfler hielten sich in ihren Häusern auf. Sie schafften die Leichen auf das Boot, präparierten es mit Lampenöl, zogen das Segel auf und schleppten es in die Strömung, die es ins offene Meer tragen würde. Die feierliche Inbrandsetzung des Totenschiffs wollte Swafrieda jedoch alleine begehen. Sie schickte *Firleif* nach Hause. Die Ernüchterung kam, als sie feststellen musste, dass es nicht ganz einfach ist, in der Dunkelheit im Regen mit einem Kurzbogen ein Boot zu treffen.

Eine erste Begegnung und eine letzte Fahrt

Es regnet in Strömen, die Praiosscheibe ist schon im Meer versunken und das Vorankommen auf dem schlammigen Weg mühsam. Die Helden befinden sich auf dem Küstenpfad in Richtung Prem. Der nächste Ort kann nicht mehr weit sein. Der Pfad vor ihnen führt über eine kleine Klippe.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Feuerball zieht seine Bahn durch das Dunkel und versinkt im Meer. Beim Näherkommen erkennt ihr eine Gestalt, die, auf dem höchsten Punkt der Klippe stehend, einen Brandpfeil nach dem anderen auf ein Boot schießt, das sich stetig von der

Küste entfernt. Keiner trifft das Ziel.

Die Gestalt entpuppt sich als ein etwa 12-jähriges, völlig durchnässes Mädchen. Sobald es eurer gewahr wird, bittet es um Hilfe: „Könnt ihr das Boot noch treffen? Es muss doch brennen, damit die Windstöchter meine Schwester finden und zu Swafnir bringen!“



Ein guter Schütze kann dem verzweifelten Kind helfen. Der Kahn ist etwa 60 Schritt entfernt, also fast schon außer Reichweite ihres Kurzbogens (Probe auf FK: Distanz weit (-2), Größe riesig (+8), Sichtmodifikator Stufe 3 (-6) ergibt keine Modifikatoren).



Die Strömung treibt es in jeder KR zwei Schritt weiter auf das offene Meer hinaus. Zwei Brandpfeile liegen noch neben einem kleinen Feuerkorb. Wenn diese ihr Ziel nicht finden, können weitere hergestellt werden (in Lampenöl getränkte Lumpen sind noch vorhanden), was allerdings 50 KR dauert. Danach ist das Boot so weit abgetrieben, dass es nur noch mit einem anderen Bogen zu treffen ist.

Ist einer der Helden erfolgreich, sind Proben auf *Überreden* im Umgang mit Swafrieda im weiteren Verlauf des Abenteuers um 2 erleichtert.

Falls es nicht gelungen ist, das Boot in Brand zu setzen, tritt das Kind wütend den Feuerkorb um, greift sich ihr Bündel, schwingt sich auf ihr Pferd, das einen Steinwurf entfernt wartet, und verschwindet abseits des Küstenpfads, landeinwärts. Hatten die Helden Erfolg, zieht es einen Steinkrug mit Premer Feuer aus seinem Bündel, nimmt einen großen Schluck und lässt ihn dann herumgehen. „Ulfhilda, auf dich und deinen Sohn!“, brüllt sie dem Kahn nach. „Ich werde es ihnen heimzahlen!“

Ansonsten gibt sich die Kleine wortkarg. Sie nennt lediglich ihren Namen und berichtet, dass ihre Schwester Ulfhilda und deren kleiner Sohn auf dem Boot ihre letzte Reise angetreten haben. Das Boot gehöre sozusagen der Familie, fügt sie bitter hinzu.

Eine Probe auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* +2 verrät, dass sich hinter der letzten Aussage ein Vorfall verbirgt, den Swafrieda verschweigt. Weitere Fragen ignoriert sie allerdings. Nach dem Umtrunk dankt sie den

Helden, weist sie darauf hin, dass der nächste Ort Vedvarnheim nur noch eine halbe Wegstunde entfernt ist und verschwindet zu Pferd landeinwärts.

Wenn die Helden nicht so wollen, wie sie sollen

Die Situation wird die Helden natürlich misstrauisch machen. Vielleicht wollen sie Swafrieda in Gewahrsam nehmen und nach Hause bringen. Dazu muss ihnen eine Raufen-AT gelingen, ansonsten gelingt ihr die Flucht. Im Dorf nimmt Jorid Dainasdottir das Kind in ihre Obhut, bevor ihm Frikk in blindem Zorn etwas antut. Von dort wird Swafrieda zur Köhlerhütte fliehen – das Pferd hat den Weg alleine gefunden oder bei der Köhlerhütte wartet ein zweites – und sich auf Halgrims Spur setzen. Die Helden haben jedoch Swafriedas Vertrauen verspielt, Proben auf *Überreden* sind fortan um 4 erschwert.



Vedvarnheim

Wenn die Helden an das Langhaus klopfen, in dem Frikk Jarundson mit seiner Familie lebt, werden sie trotz der späten Stunde mit Rübeneintopf und einem trockenen Lager versorgt. Der weitere Verlauf der Nacht hängt davon ab, ob die Gruppe ihre Begegnung mit Swafrieda erwähnt (oder diese gar im Schlepptau hat) oder ob sie sich darüber ausschweigt. Sobald Frikk erfährt, was seinem Boot zugestoßen ist, bekommt er einen Tobsuchtsanfall. Spätestens am nächsten Morgen wird der Verlust des Boots und ein weiteres Ärgernis bemerkt: Während des Unwetters der vergangenen Nacht waren die Stockgestelle der Dorfgemeinschaft nicht abgedeckt. Die mannshohen Holzkonstruktionen in Form eines Zeltdaches dienen zur Herstellung von Stockfisch. Die ausgegenommenen Fische werden dort zum Trocknen befestigt. Es wäre Firleif Joridsons Aufgabe gewesen, bei starkem Regen eine Plane über die Gestelle zu decken, was er aber aufgrund des Bootsraubs schlicht vergessen hat. Der Junge wird natürlich zur Rede gestellt.

An der Anlegestelle herrscht dementsprechend große Aufregung. In dem Tumult dauert es eine Weile, bis alle Fakten, Meinungen und offenen Fragen (letztere in Klammern) zusammengetragen werden können:

- Swafrieda hat Frikks Boot gestohlen und seine Familie damit schwer geschädigt. (Hatte sie Hilfe?)
- Ihre Schwester Ulfhilda war Köhlerin und lebte mit ihr und – seit geraumer Zeit – Halgrim Tollefson bei ihrem Kohlenmeiler, der eine Wegstunde landeinwärts liegt.
- Ulfhilda hat ihr neugeborenes Kind erschlagen und wurde dafür selbst von Halgrim getötet. Die Dörfler haben Mutter und Kind beim Kohlenmeiler verscharrt. Eine Kindsmörderin verdient nichts Besseres. (Wie können die Dörfler den Tathergang kennen?)
- Es war abzusehen, dass ein Unglück geschieht. Die Niedertracht liegt der ganzen Familie im Blut, schließlich war der Vater der Schwestern ein Walmörder.

- Halgrim ist ein Strolch und Herumtreiber. Seit dem Vorfall ist er verschwunden. (Warum wird nicht nach Halgrim gesucht?)

Swafriedas Ausbruch

Spätestens in der Nacht muss es Swafrieda gelingen, aus dem Dorf zu entkommen und zu ihrem Pferd zu gelangen. Bei der Flucht kann ihr abermals Firleif helfen. Wichtig ist aber, dass die Helden ihr Verschwinden erst am nächsten Morgen bemerken. Gehe einfach davon aus, dass sie bei ihrer Flucht erfolgreich ist und die Helden nichts bemerken, da sie bei Frikk speisen und es sich gut gehen lassen.

Ein Blick auf die **!** Bewohner

Die selbstgerechten Dörfler sind der Überzeugung, dass das Schicksal selbst für Gerechtigkeit gesorgt hat. Von Halgrim hat zwar keiner eine gute Meinung, aber jeder hat Verständnis, dass er die Mörderin seines Kindes erschlagen hat. Zudem ist er über alle Berge und somit nicht mehr das Problem des Dorfes. Einem aufmerksamen Beobachter (*Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)*) fallen einige Personen auf, die gezielt befragt werden können (Vergleichsprobe *Menschenkenntnis (Lügen durchschauen oder Motivation erkennen)* gegen *Überreden* der Dörfler, die Antworten sind jeweils in Klammern angegeben):

- Frikk Jarundson: Swafriedas Verhalten übersteigt den Horizont des Mannes. („DEM BALG DREH' ICH DEN HALS UM!“)
- Ysten Frikkson: Dem jungen Mann (24, Muttermal an der rechten Wange) ist nicht wohl in seiner Haut. („Ich fürchte, mein Vater tut etwas Unbedachtes. Swafrieda hatte nur ihre Schwester und ließ sich in ihrer Trauer zu dem Diebstahl hinreißen.“)
Eine Probe auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* offenbart, dass er etwas verschweigt.
- Lis Svantesdottir: Ystens Frau (20, pausbäckig, selbstgerecht), hochschwanger, empört sich am lautesten über Ulfhilda und ihre (vermeintliche) Tat. („Von einer Walmördertochter war nichts anderes zu erwarten.“)
- Jorid Dainasdottir: Firleifs Mutter (36, freundlich, einbeinig) sorgt sich um Swafrieda und zweifelt am mutmaßlichen Tathergang. („Nach Eldrids Tod ließ ich Swafrieda für ein kleines Zubrot meine Schafe hüten. Deswegen kenne ich sie und ihre Schwester gut. Ich kann nicht glauben, dass Ulfhilda eine Mörderin war.“)
- Firleif Joridson: (12, vorlaut) Der Junge ist nervös. („Ich muss weg!“).
Menschenkenntnis (Motivation erkennen) -1: Er verheimlicht etwas. Auf die vernachlässigten Stockgestelle angesprochen (oder durch eine Vergleichsprobe auf *Einschüchtern (Drohung)* +1 gegen *Willenskraft*) gesteht er seine Mithilfe an dem Bootsraub und berichtet, dass Swafrieda Halgrim verfolgen will. Um von sich abzulenken, beschuldigt er die Helden, an dem Raub

beteiligt gewesen zu sein. Dies als Unwahrheit zu durchschauen, benötigt eine gelungene Vergleichsprobe auf *Menschenkenntnis (Lügen durchschauen)* -2 gegen Firleifs *Willenskraft*.

Nach einer kurzen Klärung wird Frikk sich auf den Weg machen, um Swafrieda zu suchen.

Grimmig packt der Fischer einige Vorräte ein, schnallt sich seine alte Orknase auf den Rücken und marschiert in Richtung Kohlenmeiler.

Was kümmert uns das?

Die Helden mögen der Meinung sein, sie sollten sich aus den Vedvarnheimer Familientragödien heraushalten. Mögliche Beweggründe, Frikk auf seiner Suche zu begleiten, können sein:

- Die Sorge um Swafrieda. Frikk wird ihr vermutlich nur eine Tracht Prügel verpassen (*Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* +3), aber Halgrims Reaktion, sollte sie ihn stellen, ist nicht einzuschätzen.
- Jorid sorgt sich um das Mädchen und bietet den Helden zwei Schafe (im Wert von je 5 Dukaten), wenn sie sich mit Frikk auf die Suche nach ihr machen.
- Vielleicht haben die Helden tatsächlich ihren Beitrag zur Zerstörung des Boots geleistet und werden von Gewissensbissen geplagt.
- Sie sind Helden – und Helden gehen mysteriösen Geschichten auf den Grund.



Die Verfolgung

Die Köhlerhütte steht auf einer gerodeten Lichtung im Wald. Sie besteht aus einem einzigen Raum und einem offenen Anbau, der offensichtlich als Stall genutzt wird. Das Pferd und der Karren sind verschwunden. Am Rand der Lichtung, etwa 50 Schritt neben der Hütte, liegt die offene Grabstelle.

Die Helden, die Frikk begleiten oder ihm folgen, können sich in der Hütte umsehen und Folgendes feststellen (die naheliegenden Schlussfolgerungen stehen in Klammern):

- An der Wand steht ein Holztisch. Durch eine gelungene Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)* +2 können die Helden folgendes entdecken: An einer Ecke des Tisches finden sich Blut und Haare (Ulfhilda ist im Fallen mit dem Kopf dagegen geschlagen).
- Auf dem Fußboden vor dem Tisch liegt eine blutige Axt, die Holzdielen daneben sind blutgetränkt und weisen Kerben auf (hier wurde das Kind zerhackt). Keine Probe für diese Erkenntnis notwendig.
- Auf dem Bett in der Ecke des Raums steht ein mit Decken ausgelegter Korb, an dem ein Amulett in der Form einer Eidechse befestigt ist (*Götter & Kulte (Tsa)* +2: ein Schutzzeichen Tsas für das Neugeborene). Daneben befindet sich ein winziges Hemdchen, das anscheinend aus den Resten abgetragener Erwachsenenkleidung genäht und liebevoll mit einer Stickborte verziert wurde (das Kind war nicht unerwünscht).

Von der Köhlerhütte führen zwei Pfade durch den Wald: einer zum Dorf, der andere zu dem Weg, der Varnheim und Auplog verbindet. Da Swafrieda den Helden nicht entgegen gekommen ist und sich mit dem Pferd kaum ins Unterholz geschlagen hat, muss sie zur Straße nach Auplog unterwegs sein (Probe auf *Geographie (Thorwal)* +1).

Der Weg nach Vilnvad

Swafriedas Überlegung, auf welche auch die Helden kommen können, ist Folgende: Halgrim wird Südthorwal so schnell wie möglich verlassen wollen. Der naheliegende Weg ist der Bodirstieg, der nach Auplog und dann

weiter nach Vilnvad führt. Dort kann er entweder über den Hjaldorpass nach Norden fliehen oder dem Bodirstieg weiter bis Phexcaer folgen (Probe auf *Geographie (Thorwal)*). Obwohl Swafrieda nach der Begegnung mit den Helden (oder ihrer Flucht aus dem Dorf) sofort aufgebrochen ist, beträgt ihr Vorsprung nur wenige Stunden, da sie trotz aller Entschlossenheit ein paar Stunden im Unterholz schlafen musste. Auf ihrem Pferd kommt sie nicht wesentlich schneller voran als zu Fuß.

Der Weg nach Auplog ist in zwei Tagen zu bewältigen. Danach kommen die Helden auf dem Bodirstieg schneller voran und erreichen Vilnvad nach einer guten halben Tagesreise. Die Nächte können sie auf einem der Gehöfte entlang des Wegs verbringen. Die Bewohner können bestätigen, dass ein Mädchen auf einem Pferd vorbei gekommen ist. Auch in Auplog wurde Swafrieda gesehen. Dort hat sie sich an der Anlegestelle am Bodir bei einem Fischer erkundigt, ob ein schwarzhaariger Mann den Ort mit einem Boot verlassen habe. Da das nicht der Fall war, ist sie dem Stieg weiter gefolgt.

Orks

In Vilnvad müssen die Helden die Brücke über den Fluss Vrala überqueren, der hier in den Bodir fließt. Eine Bäuerin, die direkt an der Brücke Rüben und Holzbirnen verkauft, hat Swafrieda eine knappe Stunde zuvor gesehen, wie sie den Weg in Richtung Phexcaer eingeschlagen hat. Noch im Beisein der Helden erkundigen sich drei Orks in fremder Menschenkleidung bei der Bäuerin nach einem weiteren Schwarzpelz. Gelingt einem Helden eine Probe auf *Geographie (Svellttal)*, erkennt er an der beschriebenen Kleidung, dass es sich um Svellttalbesitzer-Orks handelt. Auf Nachfrage erklären die Söldner unfreundlich, sie suchen einen Dieb. Für Informationen zahle Hauptmann Eisenklaue, dessen Lager sich drei Wegstunden entlang des Bodirstiegs in Richtung Phexcaer befindet, eine Belohnung (Näheres dazu im Abschnitt **Rückblick: Halgrims Geschäftsreise** auf Seite 10).

Konflikte und Lösungen

Frikk drängt darauf, dem Mädchen trotz vorgerückter Stunde (es ist später Nachmittag) weiter zu folgen. Tatsächlich holt die Gruppe es bei Einbruch der Dunkelheit ein.

Der Streit

Der Lärm ist schon aus einiger Entfernung zu hören. Frikk spurtet los. Wenn die Helden ihm folgen, werden sie Zeuge folgenden Schlagabtauschs:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Swafrieda steht mit angelegtem Bogen mitten auf dem Bodirstieg und schießt einen Pfeil auf einen Mann, der knapp zehn

Schritt vor ihr steht und abwehrend die Hände hebt. Sie trifft nicht, vielleicht absichtlich, vielleicht weil ihre Hände zittern. Trotzdem schafft sie es, einen weiteren Pfeil anzulegen, bevor er sie daran hindern kann. Ihre Stimme überschlägt sich fast, als sie Halgrim, um den es sich offensichtlich handelt, anspricht: „Du verfluchte Missgeburt hast sie umgebracht! Fahr’ zu Hranngar! Warum hast du das getan?“

Halgrim versucht, sie zu beruhigen. „Ich kann es erklären. Es war ein Unfall, Ulfhilda ist mit dem Kopf gegen die Tischkante gefallen. Es tut mir leid.“

„Lügner!“, brüllt das Mädchen. „Ich habe doch gehört, wie du zugeschlagen hast! Ich habe gehört, wie der Kleine geweint hat und plötzlich ganz still war. Du hast sie beide umgebracht!“ Nun mischt sich auch Frikk ein, der unerschrocken auf

Swafrieda zuläuft. „Undankbare Kröte, was hast du dir dabei gedacht, meinen Kutter abzufackeln!“

Swafrieda reißt den Bogen herum und zielt nun auf den Fischer. „Verschwinde! Mit dir und deiner Sippschaft rechne ich später ab!“ Halgrim platzt ungläubig heraus: „Du hast sein Boot verbrannt? Warum hast du sein Boot verbrannt?“

Anstelle des Mädchens antwortet Frikk: „Sie hat auf meinem Boot ihre verdammte Schwester verbrannt! Und deinen verdammten Bastard!“

„Wo wir schon von Bastarden sprechen, frag’ doch deinen verdammten Sohn nach dem verdammten Bastard!“, giftet Halgrim zurück.

„Was hat Ysten damit zu tun? Ich rede von meinem Boot! Und das soll mir diese Göre ersetzen!“ Frikk wendet sich wieder Swafrieda zu. „Deine Schwester hat keine ehrenhafte Bestattung verdient! Deine Schwester war eine Kindsmö...“

Swafrieda schießt, bevor der Fischer seinen Satz beenden kann. Zu seinem Glück streift der Pfeil nur seine Wange. Er eilt aufgebracht auf die Angreiferin zu.

„Dein hässlicher Sohn ist der Vater des Kleinen, du selbstgerechter Scheißkerl!“, brüllt sie ihn an, bevor er sie mit einem gezielten Schwinger zu Boden schickt.



Halgrim lässt einige wertvolle Augenblicke verstreichen, bevor er versucht, sich unauffällig abzusetzen (Sinnesschärfe (Wahrnehmen) +1, um das zu bemerken). Wenn sich ihm keiner der Helden in den Weg stellt, wird Frikk ihn aufhalten.

Schuldzuweisungen und Forderungen

Am Besten schlägt die Gruppe abseits des Bodirstiegs das Nachtlager auf und trägt dort in einem klärenden Gespräch die Fakten zusammen. Den Helden fällt die Aufgabe der Vermittler zu. Sie erfahren Folgendes:

- Halgrim gesteht, am Tod von Ulfhilda und dem Kind schuld zu sein, weist aber den Mordvorwurf von sich. Im Verlauf des Streits hat sich die Mutter den Kopf am Tisch eingeschlagen (die Helden konnten in der Köhlerhütte die blutige Kante sehen). Auch den Tod des Kleinen stellt er hartnäckig als Unfall dar. Er habe ihn beruhigen wollen und ihn in seiner Panik zu arg geschüttelt. Danach sei er geflohen, da ihm aufgrund seines schlechten Rufs ohnehin niemand geglaubt hätte.
- Swafrieda schildert wahrheitsgemäß wie sie die Ereignisse erlebte (siehe Seite 5). Sie fordert eine gerechte Strafe für Halgrim wegen Doppelmords und die Wiederherstellung von Ulfhildas Ehre.
- Durch Frikks Bericht wird deutlich, dass der Tatort nachträglich manipuliert wurde. Als er die Hütte betrat, lag die verstümmelte Kinderleiche neben Ulfhilda und dem blutverschmierten Beil auf dem Boden. Zunächst bestreitet er, dass sein Sohn dafür verantwortlich sein soll. Auf Halgrims (oder der Helden) Frage, aus welchem Grund Ysten die Köhlerhütte aufgesucht hat, weiß er allerdings keine

Antwort. Letztendlich lässt er sich überzeugen, besteht aber auf einer Entschädigung für sein Boot.

Exkurs: Thorwalsches Strafrecht

Ein größtenteils mündlich überlieferter Kodex benennt das Vergehen und das Strafmaß, mit dem es geahndet wird. Das Urteil fällt der Jarl des jeweiligen Jarltums oder gewählte Richter. Die üblichen Strafen sind die Zahlung einer Entschädigung, dem sogenannten *Thurgold*, oder Verbannung, die, je nach Schwere des Vergehens, zeitlich befristet ist, aber auch lebenslang verhängt werden kann. Letzteres wird als Friedlosigkeit bezeichnet. Die höchste Strafe ist der Waldgang (*Skoggang*). Der Verurteilte darf dann weder beherbergt, noch verköstigt werden. Sogar sein Name wird aus allen Schriftstücken und Sagas getilgt und darf nicht mehr genannt werden. Körperstrafen oder gar die Todesstrafe sieht die Rechtsprechung nicht vor. Klagen werden vor dem *Hjalding* vorgebracht, einer Versammlung von Vertretern einer thorwalschen Gemeinschaft – in diesem Fall dem Dorf Vedvarnheim. Fremde und Jugendliche, die (noch) nicht durch die Reifepfung (*Ottajara*) in die Gemeinschaft aufgenommen wurden, brauchen vor dem *Hjalding* einen Fürsprecher. Das trifft auf Halgrim, Swafrieda und wahrscheinlich auch die Helden zu.

Der Königsweg

Halgrim macht einen Vorschlag: Er zahlt Swafrieda *Thurgold* (was angeblich von Anfang an sein Plan gewesen sei), die davon wiederum Frikk auszahlen kann. Das Geld dafür habe er, nur sei es widerrechtlich von Orks beschlagnahmt worden. Er erläutert die Umstände seiner letzten „Geschäftsreise“ (siehe Seite 10), allerdings bleibt er nicht ganz bei der Wahrheit.

In seiner Version haben er und Bonnarro im Auftrag des Prospektors Peruzzi im Svellttal Sternengold geborgen. Eben diesen hat er vor einer Woche abgeholt und nach Vilnvad gebracht, wo die Übergabe und auch die Bezahlung stattfinden sollte. Leider hat sich Bonnarro verspätet und so eilte Halgrim noch vor dem Abschluss des Geschäfts zurück zu Ulfhilda, die ja jeden Tag niederkommen sollte. Jetzt wollte er sich mit Bonnarro treffen, musste aber feststellen, dass dieser und auch der Prospektor von goldgierigen Orks gefangen genommen wurden. Die Schwarzpelze haben ganz in der Nähe ein Lager aufgeschlagen, das er auch schon ausgekundschaftet hat (siehe Seite 11). Es wäre ein Leichtes, heimlich in das Lager einzudringen, die beiden Männer zu befreien und Geld und Gold zu nehmen. Er verspricht, Swafrieda 500 Dukaten *Thurgold* und jedem Helden 100 Dukaten Belohnung von seinem Anteil zu zahlen (natürlich verteilt er großzügig Geld, auf das er keinen Anspruch hat; eine Vergleichsprobe auf *Menschenkenntnis* (*Lügen durchschauen*) – 1 der Helden gegen Halgrims *Überreden*, lässt die Helden an seiner Glaubwürdigkeit zweifeln).

Rückblick: Halgrims Geschäftsreise

Im Auftrag seines Kollegen *Bonnaro da Skirza* brachte Halgrim den Prospektor *Gismondo Peruzzi* (80, Glatze, krummer Rücken, schütterer Bart) nach Vilnvad. Für diesen einfachen Auftrag bekam er von Bonnaro stattliche 10 Dukaten. Am Treffpunkt stellte Halgrim verärgert fest, dass er mit einem Trinkgeld abgespeist wurde, während sein horasischer Freund im Alleingang ein lukratives Geschäft eingefädelt hatte: den Erwerb einer Ladung *Sternengold* von zwei geschäftstüchtigen Svellttal-Orks. Diese, *Okorork Vanderklopp* und *Yagu Riak Truanzhai* mit Namen, hatten die Ware an sich gebracht und wollten sie hinter dem Rücken ihrer orkischen Obrigkeit verkaufen. Aus der Ladung waren die leicht bestimmbaren Metalle bereits entfernt worden, weshalb die Schwarzpelze sie auch ohne große Schwierigkeiten beiseite schaffen konnten. Solcher „Abraum“ enthält mitunter äußerst seltene und somit wertvolle Metalle, die jedoch nicht leicht zu identifizieren sind. Bonnaro wandte sich deshalb an Peruzzi und lockte den inzwischen hochbetagten Experten mit einem gefälschten Auftragschreiben der *Horaskaiserlichen Privilegierten Nordmeer-Compagnie* ins Bodirtal. Nachdem Halgrim abgereist war, lief zunächst alles wie geplant: Das *Sternengold* wurde begutachtet – es enthielt tatsächlich seltene Metalle im Wert von 2.000 Dukaten – und der Handel abgeschlossen (den Wert und die Höhe des Erlöses – Bonnaro zahlt 800 Dukaten für die Ladung – kennt Halgrim übrigens nicht). Okorork und Yagu ahnten jedoch nicht, dass ihr Diebstahl nicht unbemerkt geblieben und ihnen ein Trupp Orksöldner unter der Führung des Hauptmanns *Krurkatunga Eisenklaue* auf den Fersen war. Yagu, Bonnaro und Peruzzi, der gar nicht wusste, wie ihm geschah, wurden festgesetzt, nur Okorork konnte fliehen. Eisenklaue schlug nahe Vilnvad ein Lager auf, um nach dem Schwarzpelz suchen zu lassen. Nach dessen Ergreifung will er alle Gefangenen ins Svellttal bringen – die Orks und Bonnaro, um sie ihrer möglichst abschreckenden Strafe zuzuführen, und den Prospektor, weil dessen Fachwissen für die orkischen Besatzer von großem Nutzen ist.

Zudem würde sich der ehrwürdige, aber auch sehr gebrechliche, Prospektor seinen Rettern gegenüber sicherlich erkenntlich zeigen.

Frikk ist begeistert und spricht sich vehement für Halgrims Plan aus. Swafrieda dagegen fühlt sich erneut betrogen. Angesichts der Einigkeit der beiden Männer

spricht sie sich allerdings nicht offen gegen diesen „Kuhhandel“ aus, sondern brüht im Stillen, wie sie ihren Gegnern einen Strich durch die Rechnung machen kann (dies können die Helden mit einer gelungenen Probe auf *Menschenkenntnis (Motivation durchschauen)* –3 bemerken). Die Helden sollten mit ihr reden oder sie zumindest im Auge behalten, da sie versuchen wird, den Plan zu sabotieren.

Die Möglichkeiten der Helden

Die Helden werden sich zwischenzeitlich ihre eigene Meinung über die Situation gebildet und ihre weitere Vorgehensweise überdacht haben. Vermutlich haben sie einen der folgenden Standpunkte eingenommen:

- Sie unterstützen den Plan. Vielleicht halten sie Halgrims Schuld mit der Zahlung des Thurgolds für gesühnt, vielleicht versprechen sie sich materielle Vorteile, vielleicht sehen sie sich in der Pflicht, den unschuldigen Prospektor zu befreien (Halgrim wird nicht müde, auf den gebrechlichen alten Mann hinzuweisen).
- Sie bestehen darauf, Halgrim anzuklagen. Damit haben sie Swafrieda auf ihrer Seite, Frikk jedoch gegen sich. Zunächst stellt sich die Frage, an wen sich die Helden wenden wollen (*Rechtskunde (Thorwal)*): eigentlich an Frikk, der auch Hetmann des Dorfes ist, ansonsten an *Grodir Stelgardson*, den Jarl des Jarltums *Höjre Bodrdal*. Letztendlich müssen sie Halgrim in die Stadt Thorwal bringen – eine Reise von vier Tagen.
- Die Möglichkeit einer sofortigen Lynchjustiz ließe auch die Helden, so sie nichts vertuschen, in der Region als Verbrecher dastehen.
- Ihr Auftrag ist beendet, die drei Beteiligten sollen ihren Streit unter sich ausmachen.
- Endet das Abenteuer hier erhalten die Helden **10 AP**.

Auf Kurs gebracht

Falls die Helden die an sich lobenswerte Entscheidung treffen, Halgrim zum Jarl zu bringen, können äußere Umstände dafür sorgen, dass sie doch noch den Weg zum Orklager einschlagen. Auf dem Bodirstieg kann ihnen eine Orkpatrouille begegnen, die soeben Okorork festgenommen hat.

Der Schwarzpelz beschuldigt Halgrim der Mittäterschaft. Seine Bewacher bestehen darauf, dass dieser an sie übergeben wird. Es ist möglich, dass die Helden nachgeben müssen, da die Orks sich deutlich in der Überzahl befinden. Sowohl Frikk, als auch Swafrieda wollen ihn aus dem Lager befreien. Können sie die Helden nicht überzeugen, machen sie sich auf eigene Faust auf den Weg und setzen so die Helden unter Zugzwang.



Das Orkengold

Hauptmann Eisenklaue ist faul und korrupt, was für einen Svellttalbesatzer nicht ungewöhnlich ist. Die Suche

nach dem entflohenen Okorork überlässt er seinen Männern und nutzt die Zeit, in der ihm kein Vorgesetzter

auf die Finger schaut, um sich in seinem Zelt bedienen zu lassen und auszuspannen. Das Sternengold verwahrt er in seinem Zelt, den konfiszierten Erlös, zuzüglich Peruzzis Entlohnung von 200 Dukaten, an seinem Gürtel. Der Erlös besteht nur zum Teil aus Münzen (300 Dukaten), sondern auch aus geschliffenen Edelsteinen (Rubine und Diamanten im Wert von 500 Dukaten). Er denkt nicht daran, ihn bei seinem Häuptling abzugeben.

Da dieser ein Exempel statuieren will, wurde ein Trupp von 12 Leuten ausgesandt, um die beiden Diebe zu fassen. Die Orks sind nicht sonderlich ambitioniert und wollen in erster Linie nach Hause, wo die Schnapsversorgung besser ist.

Das Lager

Halgrim hat das Orklager bereits ausgekundschaftet. Auf einer Lichtung, etwa einen Steinwurf abseits des Bodirstiegs, stehen drei Zelte um eine große Feuerstelle mit einer Vorrichtung zum Braten von Wild. Über dem Eingang eines Rundzeltes ist ein skelettierter Stierkopf befestigt. Darin residiert offensichtlich der Hauptmann. Ein weiteres Zelt schützt die Ausrüstung und den Proviant der Truppe. Daneben steht ein Karren mit (inzwischen wertlosem) Gestein. Das dritte Zelt wurde nur behelfsmäßig aus grob behauenen Ästen und einer Segeltuchplane errichtet. Darin sind die Gefangenen untergebracht. Im Lager befinden sich drei Orkwachen und der Hauptmann. Die Planung der – wie auch immer gearteten – Geld-, Gold- und Gefangenenbefreiung bleibt den Helden überlassen, Frikk und Halgrim können aber durchaus Denkanstöße geben oder auf grobe Planungsfehler hinweisen. Mögliche Taktiken können ein direkter Überfall, ein nächtlicher Diebstahl oder ein Täuschungsmanöver sein. Eine sorgfältige Vorbereitung ist wichtig, da jede Vorgehensweise Risiken birgt. Durch Nachdenken und eigene Beobachtungen (*Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)*) können sie noch Folgendes herausfinden:

- Die Orks, die ihnen in Vilnvad begegnet sind, gehören zu Eisenklaues Trupp. Es ist anzunehmen, dass noch mehr Patrouillen unterwegs sind.
- Gelingt es ihnen, sich in das Ausrüstungszelt zu schleichen (*Vergleichsprobe Verbergen (Schleichen)* gegen *Sinnesschärfe*), finden sie dort insgesamt 12 Schlafsäcke,

zudem zwei bereits abgezogene und ausgeweidete Wildschweine und einige Rebhühner und Karnickel.

- In Eisenklaues Zelt hält sich ein halbwilder Hund (Rasse: Mähnenwolf) auf, der aber hin und wieder im Wald verschwindet. Das Tier schlägt Alarm, sobald die Helden das Lager betreten und von ihm bemerkt werden (*Vergleichsprobe Sinnesschärfe* des Mähnenwolfes gegen *Verbergen (Schleichen oder sich Verstecken)* –1).
- Eine der Orkwachen ist vornehmlich damit beschäftigt, dem Hauptmann und seinem Hund aufzuwarten. Eisenklaue verlässt sein Zelt nur selten, um sich die Beine zu vertreten. An seinem Gürtel hängt ein schwerer Geldsack.
- Mit Geduld (Hauptmann und Hund dürfen nicht da sein) und viel Geschick (*Vergleichsprobe Verbergen (Schleichen oder sich Verbergen)* –2 gegen *Sinnesschärfe* von Eisenklaue) können die Helden das Hauptmannszelt auskundschaften. Darin befinden sich eine dicke Matratze mit weichen Kissen, ein Polstersessel und ein Tisch, auf dem sich Essenreste stapeln. Das Sternengold ist in einer nahezu würfelförmigen Holzkiste, die dem Hauptmann auf der Matratze als Rückenlehne dient. Sie hat eine Kantenlänge von etwa einem halben Schritt, wiegt 20 Stein und ist durch ein Schloss gesichert (*Sammelprobe Schlösserknacken (Bartschlösser)*, 1 KR, 10 Versuche). Unter den Kissen (*Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)* +2) liegt eine halbvolle Flasche Premer Feuer.
- Wenn die Helden auf Hörweite an das Gefangenenzelt herankommen, vernehmen sie Husten und Niesen (der Prospektor ist an Dumpfschädel, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 128 (*Heilkunde Krankheit (Dumpfschädel)*)), erkrankt, weswegen der Hauptmann den Gefangenen auch den Luxus eines Zeltes zugestanden hat). Ein Blick in das Zelt (*Vergleichsprobe Verbergen (Schleichen oder Sich Verbergen)* –1) verrät, dass Bonnaro und Yagu mit schweren Eisenketten an Händen und Füßen gefesselt sind. Die Fußfesseln sind obendrein miteinander verbunden. Naheliegender ist die Frage (an Halgrim), was es mit dem gefangenen Ork auf sich hat. Der Gauner wird behaupten, ihn nicht zu kennen.
- Gelegentlich verschwinden die Wachen im Wald und genehmigen sich einen Schluck aus ihrem dort versteckten Schnapsvorrat. Es handelt sich um fünf Tonflaschen in einem hohlen Baumstumpf.



Der Raubzug

Die Umsetzung wird von Spielrunde zu Spielrunde unterschiedlich ausfallen. Einige Möglichkeiten werden im Folgenden vorgestellt. Durch entsprechende Vorbereitungen verbessern sich die Erfolgsaussichten der Helden deutlich.

Das Alveranskommando

Ein direkter Angriff ohne weitere Vorkehrungen ist selbstmörderisch (die Werte der Orks befinden sich im Anhang auf Seite 15). Tagsüber befinden sich im Lager drei Wachen, der Hauptmann und der Mähnenwolf.



Allerdings sind zwei Patrouillen von je drei Mann in Hörweite, die im Fall eines Kampfes zum Lager zurückeilen. Eine weitere Gefahr ist, dass die Orkwachen, falls sie die Gelegenheit bekommen, die Gefangenen als Druckmittel einsetzen. Sie zögern nicht, zuerst Bonnaros und dann Peruzzi die Kehle durchzuschneiden.

Diebe in der Nacht

Im Lager befinden sich 12 Orks, der Hauptmann und der Mähnenwolf, allerdings halten nur zwei Orks Wache und die sind nicht sonderlich aufmerksam. Der Wachwechsel erfolgt um Mitternacht. Die Helden müssen unbemerkt die Gefangenen befreien (darunter den hustenden Peruzzi) und in das Zelt des Hauptmann eindringen, um an das Geld und das Sternengold zu gelangen.

Die dreiste Täuschung

Die Helden treten offen mit Eisenklaue in Kontakt. Denkbar wäre:

- Sie geben vor, Kopfgeldjäger auf der Spur da Skirzas und Peruzzis zu sein (*Überreden (Manipulieren)* gegen *Menschenkenntnis* von Eisenfaust), und beanspruchen die beiden menschlichen Gefangenen und das Geld. Eisenklaue geht, wenn er eingeschüchtert ist, den Weg des geringsten Widerstands und wird hauerknirschend einwilligen. Das Sternengold oder den gefangenen Ork gibt der Hauptmann natürlich nicht heraus.
- Falls die Gruppe den entflohenen Okorork in der Hand haben, können sie ihn bei Eisenklaue abliefern und erhalten 10 Dukaten Belohnung. Auch wenn diese

Aktion nicht zum Ziel führt, kann sie als Ablenkung dienen und Informationen über das Lager gewinnen.

Vorbereitungen

Was die Helden tun können, um sich das Leben leichter zu machen:

- Die Gruppe kann die Orkpatrouillen abseits des Lagers einzeln abfangen und ausschalten. Letzteres muss nicht zwangsläufig tödlich enden. Auch ein falscher Hinweis, der gesuchte Dieb wäre z.B. auf dem Hjalldorpass gesehen worden, erfüllt den Zweck, die Orks für längere Zeit vom Lager wegzulocken.
- Solange sich der wachsame Mähnenwolf im Lager aufhält, vereitelt er jeden Versuch der Helden, heimlich dort einzudringen. Die Helden sollten ihn ausschalten, wenn er einen Streifzug durch den Wald unternimmt.
- Wenn es den Helden gelingt, eine Feile oder ein anderes geeignetes Werkzeug in das Gefangenenzelt zu schmuggeln, können sich Bonnaros und Yagu befreien. Das Werkzeug können die Helden in Vilnvad besorgen.
- Im Wald wachsen Boronskronen, ein betäubend wirkender Pilz, mit dem die Helden den Orkschnaps vergiften können. Um den Pilz zu finden, muss ihnen eine Probe auf *Pflanzenkunde (Giftpflanzen)* gelingen, die Zubereitung erfordert eine Probe auf *Lebensmittelbearbeitung (Brauen)* +1, die Manipulation der Flaschen hingegen eine Probe auf *Verbergen (Gegenstände verbergen)*. Eine misslungene Zubereitung hat zur Folge, dass die Orks den Unterschied zu schnell schmecken. Ansonsten schlafen die Orks nach einer halben Stunde ein und wachen nach 10+1W6 Stunden auch wieder auf.
- Am zweiten Tag nach dem Zusammentreffen mit Halgrim wird Okorork von einer Patrouille aufgegriffen. Wenn die Helden die Umgebung des Lagers beobachten, haben sie die Gelegenheit, die Orks zu überwältigen und den Gefangenen in ihre Gewalt zu bringen. Damit haben sie einen Vorwand, bei Eisenklaue vorzusprechen. Auf Vanderklopps Kooperation können sie allerdings nicht bauen.

Stolpersteine

Auf einige Personen müssen die Helden gut aufpassen (*je-weils eine Probe auf Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)*):

Swafrieda

Sie arbeitet aktiv daran, den Raubzug zu vereiteln, indem sie Eisenklaue vorwarnt. Unter Umständen stellt sie sich sogar selbst als Geisel zur Verfügung. In diesem Fall ist es aber immer noch möglich, mit dem Hauptmann die Freilassung Bonnaros und Peruzzis auszuhandeln (Vergleichsprobe *Handel (Feilschen)* gegen *Handel (Feilschen)*).

Halgrim

Er wird auf jeden Fall fliehen, vorzugsweise mit dem Geld. Dabei schreckt er nicht davor zurück, seine Kameraden oder die Helden im Stich zu lassen oder sogar aus dem Hinterhalt anzugreifen, wenn sie ihm im Weg sind.

Bonnaro

Der Gauner denkt nicht daran, die Helden an der Beute zu beteiligen. Bei Gelegenheit stiehlt er den Geldsack (die Truhe mit dem Sternengold ist zu schwer) und setzt sich nach Phexcaer ab.

Flucht

Unter Umständen werden sie von den bestohlenen Orks verfolgt. Zu Pferd ist es kein Problem, ihnen zu entkommen. Zu Fuß müssen sie sich im Wald oder in einem Gehöft verbergen, bis die Schwarzpelze nach drei Tagen die Suche aufgegeben haben. Werden sie unvorbereitet erwischt, kommt es zu einem heftigen Kampf mit den 4+1W3 Orks der Patrouille, die sie aufgespürt hat. Auch eine falsche Fährte kann ihnen Zeit verschaffen. So könnten sie Bauern bestechen (5 Silbertaler), den Verfolgern einen falschen Hinweis zu geben.

Nachbereitungen

Erst nach erfolgreicher Mission zeigt sich, welche Beute der Raubzug eingebracht hat und vor allem, wer darauf Anspruch erhebt, der noch nicht tot oder geflohen ist. Das Sternengold gehört Bonnaro, der Käuferlös den beiden Orks. Peruzzi reicht seinen Zehnt (150 Dukaten) aus Dankbarkeit unaufgefordert an die Gruppe weiter. Sowohl der Horasier, als auch die Orks gestehen jedem Helden und Frikk eine Belohnung von 25 Dukaten zu. Frikk benötigt 300 Dukaten für ein neues Boot. Falls sein Anteil weniger beträgt, versucht er den Helden durch Überreden den Differenzbetrag abzuschwatzen (sie können sich dagegen mit einer Probe auf Willenskraft (Überreden widerstehen) wehren).

Gismondo Peruzzi braucht dringend Hilfe, entweder durch ein Gegenmittel gegen Dumpfgeschädel (herauszufinden durch Heilkunde *Krankheit (Dumpfgeschädel)* oder durch einen Heiler (in Vilnvad)). Für sicheres Geleit in seine Heimatstadt Grangor zahlt er zusätzlich 20 Dukaten. Swafrieda ist zufrieden, wenn Halgrim tot ist. Falls er geflohen ist, wird sie ihn weiter verfolgen wollen. Wenn die Helden ihr Vertrauen nicht völlig verspielt haben, versucht sie, die Gruppe mit Überreden zu überzeugen, sie zu begleiten (das mag der Einstieg in ein Anschlussabenteuer sein oder, falls ein Spieler Gefallen an Swafrieda gefunden hat, die Geburt einer neuer Heldin. Ansonsten hat sie mit Ysten noch eine Rechnung offen. Frikk sieht ein, dass sein Sohn eine Strafe verdient hat, will aber einen Eklat im Dorf vermeiden. Er verspricht, das Verhalten seines Sohns selbst öffentlich zu machen und so Ulfhildas Ehre wiederherzustellen. Swafrieda muss allerdings überzeugt werden, dass der Fischer sein Wort hält.

Der Mühen Lohn

Mit Gismondo Peruzzi haben die Helden eine Verbindung zur Horaskaiserlich Privilegierten Nordmeer-Compagnie. Ansonsten bleibt ihnen ihr Anteil an der Beute, wobei sie Sternengold nicht beim Krämer an der Ecke loswerden, sondern geeignete Verbindungen brauchen, z.B. einen Alchimisten oder Hehler. Zu guter Letzt haben sie **20 AP** verdient, die bei besonders gelungenen Einfällen beim Überfall um **5 AP** aufgestockt werden können.

Personen

♣ Swafrieda Eldridsdottir

»Ich traue keinem!«

Eine echte Thorwalerin mit rotblonden Zöpfen und Sommersprossen, mit 12 Wintern allerdings noch nicht ganz ausgewachsen (1,60 Schritt).

♣ Frikk Jarundson

»Kein Rauch ohne Feuer: Der Vater der Schwestern war schließlich ein Walmörder.«

Der Fischer (48, muskulös, Zahnücke oben links, Muttermal an der rechten Wange) ist Hetmann des Dorfs. Er ist ein zuverlässiger und praktisch denkender Mensch.

♣ Halgrim Tollefson

»Jeder ist sich selbst der nächste.«

Halgrims horasische Mutter ließ Vater Tollef mit ihrem Sohn sitzen, was Tollef an dem Kleinen ausließ. Der Junge (inzwischen 30 Winter, 1,82 Schritt, schwarze Haare) lief mit 12 Wintern von zu Hause fort und schlug sich zunächst als Tagelöhner, später als Taschendieb, Schmuggler und Hehler durch. Er lernte schnell, seine Geschäftspartner richtig einzuschätzen und in seinem Sinn zu manipulieren. Er erscheint durchaus als netter Kerl, nur ist ihm nicht zu trauen.

Als er Ulfhilda kennenlernte, fand er in ihr eine Seelenverwandte, da sie – wie er selbst – Begriffe wie „Ehre“ und „Gemeinschaft“ mit Heuchelei gleichsetzte.

♣ Bonnaro da Skirza

»Wo ist mein Geld?«

Der horasische Tunichtgut (35 Winter, 1,78 Schritt, dunkelbrauner Pferdeschwanz) lebt von Schmuggel und Hehlerei.

♣ Krurkatunga Eisenklaue

»Das Wildschwein ist alle, wo bleibt der Nachschub?«

Seinen Beinamen hat sich der Hauptmann in jüngeren Jahren verdient. Inzwischen legt er mehr Wert auf Annehmlichkeiten, schmückt sich und sein Zelt aber gerne mit martialisch aussehenden Kampf- und Jagdtrophäen.

Orkkrieger

Okorork Vanderklopp, Yagu Riak Truanzhai und der Rest.

Mähnenwolf

Das langbeinige Tier ähnelt einem Fuchs. Der Körper ist sandfarben, Schnauze, Brust und Beine schwarzgefärbt. Von Eisenklaue wird es *Harrku* – Tod – gerufen, wirklich zahm ist es allerdings nicht.

Swafrieda Eldridsdottir

MU 12 KL 11 IN 12 CH 11

FF 11 GE 12 KO 11 KK 10

LeP 27 AsP- KaP- INI 12+1W6

SK1 ZK 0 AW6 GS8

Waffenlos: AT 10 PA6 TP 1W6 RW kurz

Messer: AT 10 PA4 TP 1W6+1 RWkurz

Kurzbogen: FK 10 LZ1 TP 1W6+4 RW10/50/80

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: keine

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Rachsucht)

Talente: Einschüchtern 0, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 2, Menschenkenntnis 2, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 4, Überreden 4, Verbergen 3, Willenskraft 4

Kampfverhalten: Im Kampf zeigt Swafrieda ein tollkühnes Verhalten.

Flucht: Swafrieda flieht bei drei Stufen *Schmerz*.

Schmerz +1 bei: 20 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 oder weniger LeP



Frikk Jarundson

MU 14 KL 11 IN 12 CH 11

FF 13 GE 13 KO 14 KK 14

LeP 33 AsP- KaP- INI 14+1W6

SK1 ZK 2 AW7 GS8

Waffenlos: AT 15 PA9 TP 1W6 RW kurz

Orknase: AT 13 PA6 TP 1W6+5 RWMittel

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)

Talente: Boote & Schiffe 10, Einschüchtern 8, Fischen & Angeln 12, Handel 4, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 2, Menschenkenntnis 2, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4, Überreden 5, Verbergen 2, Willenskraft 4

Kampfverhalten: vorsichtig und zurückhaltend; ist sein Jähzorn ausgebrochen: aggressiv und mutig, verteilt dann gerne Wuchtschläge

Flucht: Frikk flieht bei zwei Stufen *Schmerz*.

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 oder weniger LeP

Halgrim Tollefson

MU 12 KL 14 IN 13 CH 14

FF 11 GE 13 KO 12 KK 13

LeP 32 AsP- KaP- INI 13+1W6

SK2 ZK 1 AW7 GS8

Waffenlos: AT 14 PA8 TP 1W6 RW kurz

Schwerer Dolch: AT 13 PA6 TP 1W6+2 RWkurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Finte I, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit / Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Jähzorn)

Talente: Einschüchtern 4, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 2, Menschenkenntnis 2, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 8, Überreden 12, Verbergen 7, Willenskraft 6

Kampfverhalten: Halgrim verhält sich im Kampf eher defensiv und versucht zu entkommen, wenn sein Leben bedroht ist. Gegen einen unterlegenen oder überraschten Gegner benutzt er aber gerne seinen schweren Dolch und Finten.

Flucht: Halgrim flieht bei zwei Stufen *Schmerz*.

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 oder weniger LeP

Bonnaro da Skirza

MU 15 KL 12 IN 13 CH 11

FF 10 GE 14 KO 14 KK 13

LeP 33 AsP- KaP- INI 15+1W6

SK2 ZK 2 AW7 GS8

Waffenlos: AT 14 PA 8 TP 1W6 RW kurz

Rapier: AT 14 PA8 TP 1W6+3 RWMittel

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Finte I, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit / Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Goldgier)

Talente: Einschüchtern 4, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 5, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 8, Überreden 12, Verbergen 8, Willenskraft 6

Kampfverhalten: Bonnaro geht nur ungern ein Risiko ein und wird bei Kämpfen auf Finten, Drohungen oder Angriffe von der Seite oder hinten setzen.

Flucht: Bonnaro flieht bei zwei Stufen *Schmerz*.

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 oder weniger LeP

Krurkatunga Eisenklaue

MU 16 KL 11 IN 13 CH 10

FF 12 GE 13 KO 15 KK 13

LeP 40 AsP- KaP- INI 14+1W6

SK1 ZK 3 AW7 GS7

Waffenlos: AT 14 PA7 TP 1W6 RW kurz

Säbel: AT 14 PA7 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE 3/0 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Finte I, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Kälteresistenz, Zäher Hund / Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Jähzorn)

Talente: Einschüchtern 12, Handel 5, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 5, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 6, Überreden 4, Verbergen 6, Willenskraft 6

Kampfverhalten: Wird Krurkatunga in einen Kampf verwickelt, geht er offensiv mit seinem Säbel und Wuchtschlägen gegen seine Gegner vor.

Flucht: Krurkatunga flieht bei drei Stufen *Schmerz*.

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 15 LeP, 10 LeP, 5 oder weniger LeP



Orkkrieger

MU 15 KL 10 IN 11 CH 10

FF 13 GE 13 KO 14 KK 13

LeP 36 AsP- KaP- INI 13+1W6

SK1 ZK 3 AW7 GS7

Waffenlos: AT 11PA 5TP 1W6 RW kurz

Säbel: AT 11PA 5TP 1W6+3 RW mittel

Speer: AT 11PA 5TP 1W6+4 RW lang

Streitaxt: AT 11PA 4TP 1W6+4 RW mittel

Kurzbogen: FK 12LZ 1TP 1W6+4 RW 10/50/80

RS/BE 3/1 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Kälteresistenz, Zäher Hund / Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Jähzorn)

Talente: Einschüchtern 5, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4, Überreden 3, Verbergen 7, Willenskraft 4

Kampfverhalten: wild und rücksichtslos, aber auch auf den eigenen Pelz bedacht

Flucht: Der Orkkrieger flieht bei zwei Stufen *Schmerz*.

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 18 LeP, 12 LeP, 5 oder weniger LeP



Mähnenwolf

MU 11 KL 11 (t) IN 14 CH 12

FF 9 GE 15 KO 11 KK 12

LeP 18 AsP- KaP- INI 13+1W6

SK0 ZK 1 VW8 GS12

Biss: AT 12 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Geruch)

Sonderfertigkeiten: Verbeißen

Talente: Einschüchtern 4, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Verbergen 7, Willenskraft 2

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 12 Rationen Fleisch (Fleisch, zäh)

Kampfverhalten: Ein Mähnenwolf meidet Menschen in der Regel, es sei denn, er hat eine Bezugsperson. Diese wird er mit seinem Leben verteidigen.

Flucht: Ein Mähnenwolf flieht bei *Schmerz I*; hat er eine Bezugsperson, kämpft er für sie bis zum Tod.

Tierkunde (Wildtiere)

☛ **QS 1:** Der Mähnenwolf ist ein halbwilder Hund, der in den Steppen des Nordens beheimatet ist.

☛ **QS 2:** Er jagt alleine. Zu seinem Speiseplan gehören Kleintiere, Wurzeln und Obst. Er greift Menschen in der Regel nicht an.

☛ **QS 3:** Angeblich soll das Bellen eines Mähnenwolfes einen Wetterumschwung verheißen und sein Blick kann Hühner töten.

Jagd: -2

Sonderregeln:

Halbwild: Ein Mähnenwolf ist halbwild. Er kann zwar abgerichtet werden, aber man kann ihn so nur an eine Bezugsperson gewöhnen. Er kann keine Kunststücke oder Befehle erlernen.

Hühnertod: 5 % der Mähnenwölfe (1 auf W20) können mit ihrem Blick Hühner töten. Der Mähnenwolf muss sich dazu 1 Aktion lang auf das Huhn konzentrieren und es dabei ansehen. Die LeP des Huhns fallen danach augenblicklich auf 0.

Wolfsapfel: Der Mähnenwolf ernährt sich nicht nur von Beutetieren, sondern vor allem auch von seiner Lieblingsfrucht, dem Wolfsapfel. Hat der Mähnenwolf von ihm gegessen, erhält er einen Bonus von +1 auf KK und TP für die nächsten 12 Stunden.

AVENTURIEN

Rache ist Stockfisch

von Gudrun Schürer

Ein kleines Fischernest im Süden Thorwals ist Schauplatz einer Tragödie geworden. Die Köhlerin Ulfhilda liegt tot neben der furchtbar entstellten Leiche ihres neugeborenen Sohns. Ihr Lebensgefährte Halgrim ist verschwunden. Für Ysten, den Sohn des Hetmanns, ist die Sache sonnenklar: Ulfhilda hat ihren Sohn ermordet und Halgrim, außer sich vor Zorn über die grausame Tat, hat die junge Mutter erschlagen. Schließlich war die Kindsmörderin die Tochter eines Walfängers und denen ist bekanntlich alles zuzutrauen. Aber durch Halgrims Hand hat sie, Swafnir sei's gedankt, ihre gerechte Strafe erhalten. Die Dorfgemeinschaft glaubt bereitwillig jedes Wort und will Halgrim ungeschoren davonkommen lassen.

Swafrieda, die halbwüchsige Schwester der Köhlerin, weiß jedoch, dass Ysten etwas zu verheimlichen hat und deshalb Ulfhilda zu Unrecht beschuldigt. Niemand glaubt ihr und so sieht sie sich allein als einsame Rächerin gegen den Rest der Welt. Sie stiehlt das Boot des Hetmanns, um ihrer Schwester ein würdiges Seebegräbnis auszurichten, und setzt dem Mörder nach. Es ist abzusehen, dass die Sache ein schlimmes Ende nimmt, wenn Swafrieda auf den skrupellosen Halgrim trifft, zumal ihr obendrein der wütende Hetmann auf den Fersen ist. Die Helden geraten in ein Verwirrspiel um Vorurteile, Verleumdung und Mord. Ob die Tragödie noch mehr Opfer fordert oder der Gerechtigkeit Genüge getan wird, liegt in ihren Händen.



Stichworte zum Abenteuer: einer junger Thorwalerin beistehen, Aufklärung eines verzwickten Mordfalls, wertvolle Ware aus einem Orklager stehlen

Genre: Detektivabenteuer

Voraussetzungen: keine Exoten oder Thorwaler hassende Helden

Ort: Südthorwal, Bodirtal

Zeit: ab 1038 BF

Komplexität (Spieler/Meister): niedrig/niedrig

Erfahrung der Helden: durchschnittlich bis erfahren

Wichtige Fertigkeiten:

Körpertalente	◆ ◆ ◆ ◆
Gesellschafttalente	◆ ◆ ◆ ◆
Verhandlungsgeschick	◆ ◆ ◆ ◆
Kampf	◆ ◆ ◆ ◆
<i>Lebendige Geschichte</i>	◆ ◆ ◆ ◆

Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**, alle weiteren Informationen zum Erleben der Abenteuer wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

HW010