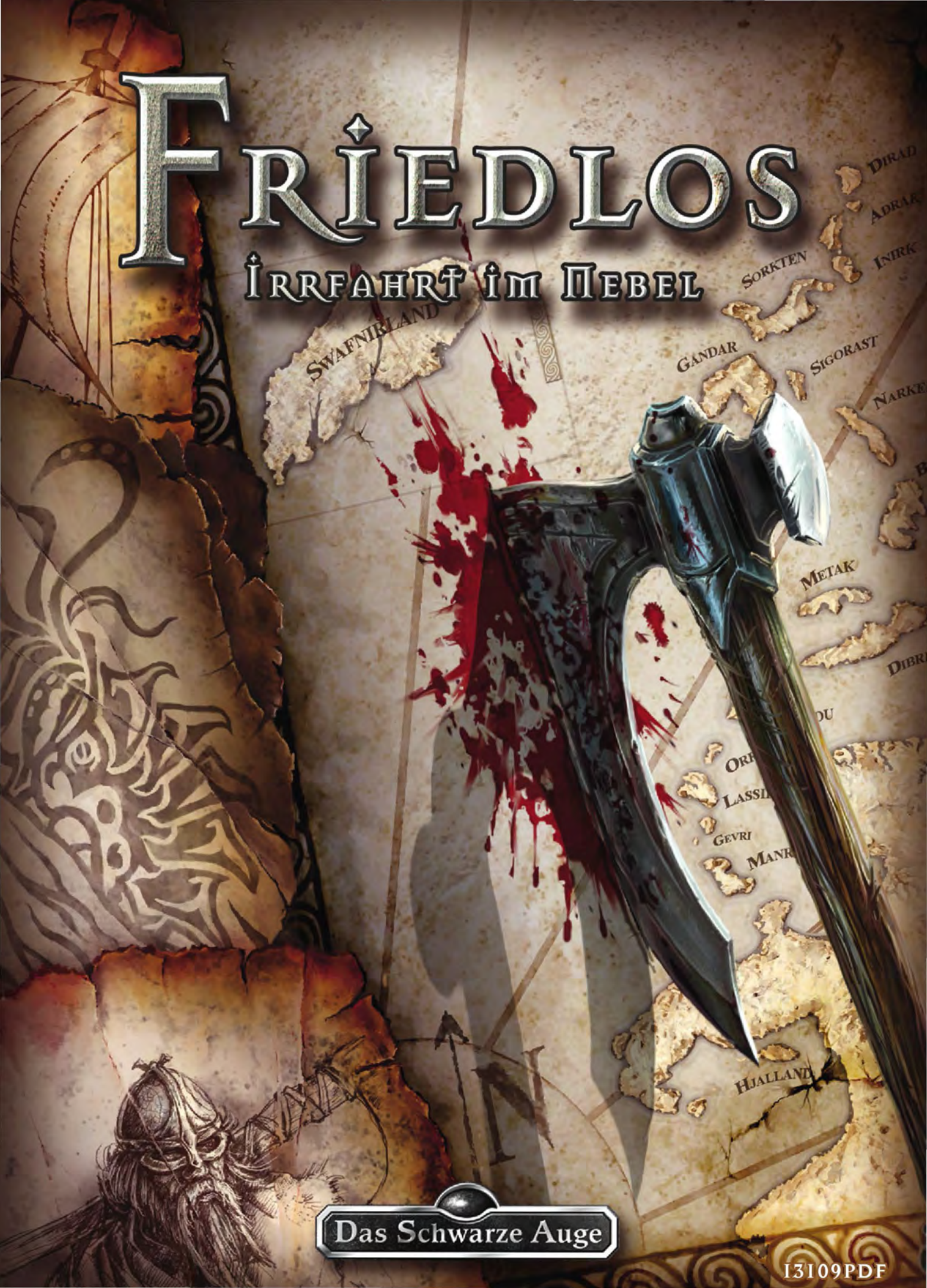


FRIEDLOS

IRRFABRT IM NEBEL



Das Schwarze Auge

I3109PDF

Das Schwarze Auge

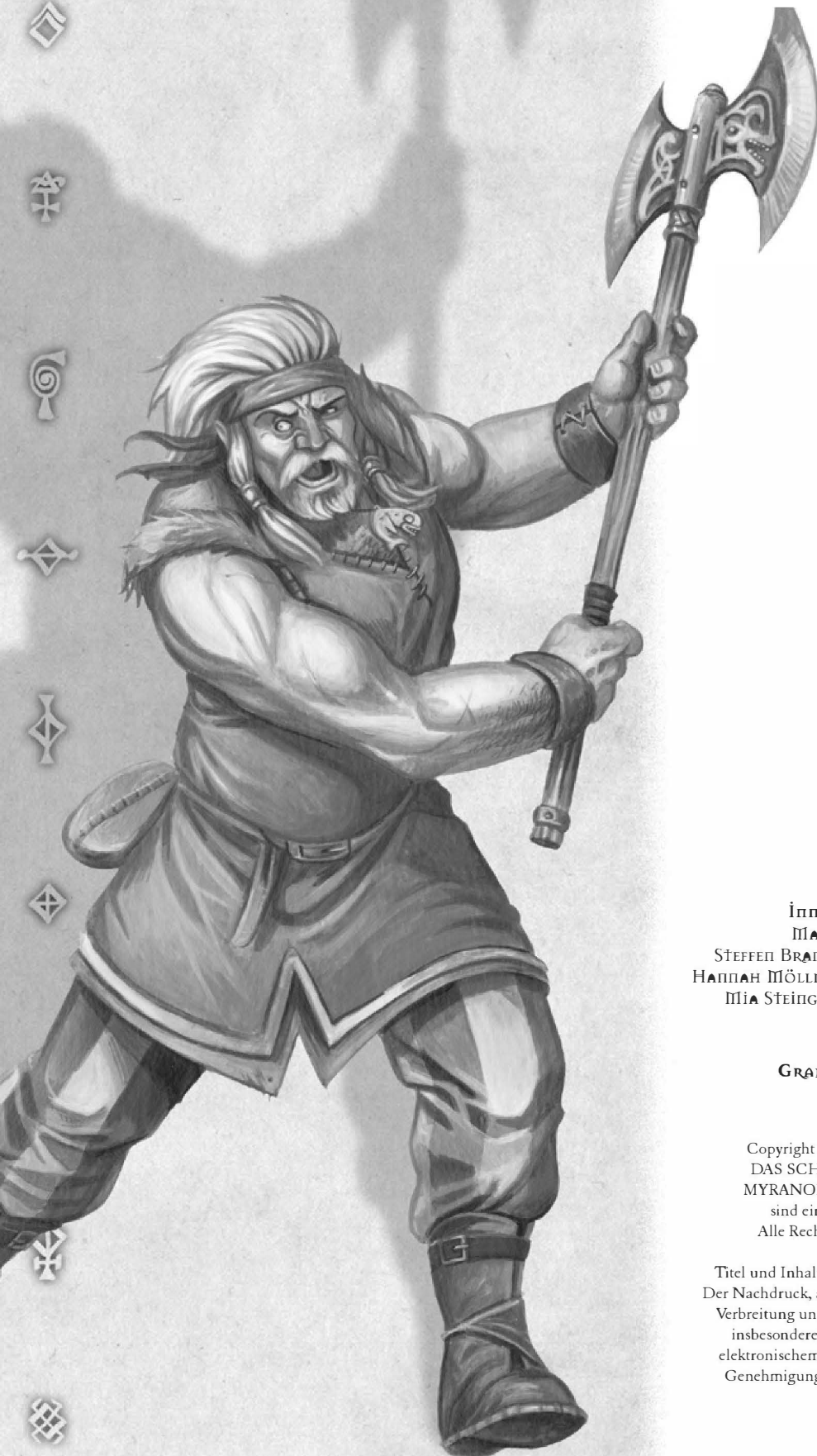
FRIEDLOS

IRRFABRT IM NEBEL



VLISSES SPIELE

AVENTURIEN®



REDAKTION
Eevie DEMIRTEL,
MARJE MÖPKEMEYER,
DANIEL SIMON RICHTER,
ALEX SPOHR

LEKTORAT
SARAH SCHIRMER,
KRISTINA PFLUGMACHER

COVERBILD
PATRICK SOEDER

INNENILLUSTRATIONEN & KARTEN
MARC BORNHÖFT, ZOLTÁN BOROS,
STEFFEN BRANDT, ANJA HESSMANN, MARKUS HOLZUM,
HANNAH MÖLLMANN, JANINA ROBBEN, ELIF SIEBENPFEIFFER,
MIA STEINGRÄBER, FLORIAN STITZ, GÁBOR SZIKSZAI,
SEBASTIAN WAGNER

**UMSCHLAGGESTALTUNG,
GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ**
RALF BERSZUCK

Copyright © 2013 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 Bearbeitung, Verarbeitung,
Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem,
elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher
Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

ISBN 978-3-86889-737-1

Das Schwarze Auge

FRIEDLOS

IRRFABRT IM NEBEL

Ein DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3–5 ERFAHRENE
HELDEN AUF DER FLUCHT VOR DEM NEBEL

VON CHRISTIAN UND JUDITH VOGT

Mit Dank an

DANIEL SIMON RICHTER (FÜR DIE BEGEISTERUNG FÜR DAS KONZEPT UND DIE
GROßARTIGE UNTERSTÜTZUNG), EEVIE DEMIRTEL (FÜR REGE PLOTSPINNEREIEEN UND
ANDERES DRUMHERUM), ALEX SPOHR (FÜR DIE BOTENBEGLEITUNG UND SCHNELLE
HILFE BEI FRAGEN), MICHAEL MASBERG (FÜR UMFASSENDE HILFE MIT RAT UND TAT
BEI KONZEPT UND UMSETZUNG, UND FÜR ANALYSEKÄSTEN), JOSCH (FÜR DIE GANZE
MÜHE UND EIN SEHR PRODUKTIVES TELEFONGESPRÄCH), ADRIAN PRAETORIUS,
HAPPAN MÖLLMANN UND PIKO HOCH (FÜR DIE SCHNELLE HILFE BEI FRAGEN
SOWIE FÜR WERTVOLLE ANREGUNGEN), RALF KURTSIEFER (FÜR DIE GRANDIOSE
MUSIKALISCHE BEGLEITUNG), LOCKE UND ANNELIE DÜRR (FÜR DIE VERZAHNUNG
MIT ERLEBE-AVENTURIEN), CHRISTIAN, DANIEL, STEPHAN, STEFAN SOWIE HAPPAN,
KLAUS, LYDIA, PIKO, PILS UND TOBIAS (FÜR TESTSPIELEN UND IDEEN), DOMINIC
HLADEK (WEGEN DER GHVLE), THOMAS FINN UND TOBIAS HAMELMANN (FÜR
DIE TODESQVALLE), MICHELLE UND RAGNAR SCHWEFEL (FÜR DIE GRUNDLAGE IN
THORWAL), SARAH MANTHEY UND SIMONE FOHR- MANTHEY (FÜR BOTEN-SUPPORT),
DIE TEILNEHMER DES FRIEDLOS-WORKSHOPS AUF RATCON UND
DREIEICHCON 2012, DIE SCHÖPFER DER SERIE BATTLESTAR GALACTICA

*„Lieder kenn ich, die kennt die Königin nicht
Und keines Menschen Kind.
Hilfe verheißt mir eins, denn helfen mag es
In Streiten und Zwisten und in allen Sorgen.“
—aus: Odins Runenlied, Versedda, 9. Jhrd.*



ULISSES
SPIELE

INHALT

VORWORT	5
EINLEITUNG: OHNE FRIEDELN	6
ALL DIES IST BEREITS EINMAL GESCHEHEN – EIN RÜCKBLICK	6
UND ALL DIES WIRD NOCH EINMAL GESCHEHEN – EINE HANDLUNGSÜBERSICHT	10
UNTER FRIEDELN	13
AUF VOGELSCHWINGEN – UNTERWEGS MIT DER <i>PARADIESVOGEL</i>	15
DIE INSEL DER FRIEDELN	18
DER FLUCH VON BERJK	27
UNHEIL KOMMT AUS DEM NEBEL	32
DIE IRREFAHRT DER FRIEDELN	39
VERLOREN UND VERFOLGT	40
GÖTTERGESCHENKE UND SCHICKSALSSCHLÄGE – EREIGNISSE WÄHREND DER IRREFAHRT	50
DIE INSEL DER VERLORENEN	59
DER FEIND MEINES FEINDES	75
DIE SCHWIMMENDE STADT	85
DER STEIN VON PREM	95
TULA VON SKERDV	96
AUF NACH PREM!	101
HETZJAGD INS GJALSKERLAND	112
ENTLANG THORWALS KÜSTEN	113
EINE REISE DURCH DIE NACHT	116
DIE SCHLACHT AM DÜNNHARK	119
EPILOG	128
ANHÄNGE	131
SIPPEN, OTTARJASKOS UND FREMDLÄNDER	131
DRAMATIS PERSONAE	136
SCHERGEN UND REKKER – WERTE DER VERFOLGER UND DER VERBÜNDETEN	143
DIE ARTEFAKTE IM ÜBERBLICK	149
DIE MEISTERPERSONEN IM ÜBERBLICK	150
THORWALSCHES NAMEN	152
BOTENARTIKEL ZU FRIEDELN	153
KOPIERVORLAGEN UND HANDOUTS	159



VORWORT

Werte Meisterin, werter Meister,

Friedlos ist nicht nur die Bezeichnung für Gesetzlose in Thorwal, es bezeichnet ebenfalls die Stimmung, in die Ihre Helden versetzt werden, wenn Sie gemeinsam das vorliegende Abenteuer bestehen. Nach vielen Jahren ist es noch einmal Zeit für neue Ereignisse in Thorwal. Damit der Wiedereinstieg in die Geschicke der Nordleute nicht zu gemütlich ausfällt, wollen wir Ihre Spieler und deren Verbündete und Schutzbefohlene durch einen vergessenen Schrecken hetzen lassen, der bisher nur ein Aberglauben war. Und Sie, werter Meister, werden Gestalt gewordene alte Ängste zu ihren Spielern tragen.

Ihre Helden werden die rauen Nördlichen Olportsteine ansteuern und sich unter Friedlose begeben, sie werden mit einer Flotte aufs Meer der Sieben Winde fliehen. Sie werden auf die Zeichen der Runjas, der Schicksalsmächte, stoßen und fremdartige Begegnungen im Nebel erleben. Auf den Spuren ihres Schicksals müssen sie Feinde in den eigenen Reihen, Verrat und Hass bezwingen, müssen wahrhaft zu Friedlosen werden, bevor sie heimkehren und ihren Frieden finden dürfen.

Uns bleibt nur noch, Ihnen und Ihren Spielern viel Spaß beim Erleben dieser Friedlosigkeit zu wünschen!

*Christian und Judith Vogt
Aachen im Oktober 2013*

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

In diesem Band verwendete Abkürzungen verweisen auf folgende Publikationen:

AB xxx	Aventurischer Bote , Ausgabe xxx
AvAr	Regelerweiterung Aventurisches Arsenal
Efferd	Spielhilfe Efferds Wogen
Gewalten	Band Elementare Gewalten
Großer Fluss	Regionalspielhilfe Am großen Fluss
HmW	Spielhilfe Horte magischen Wissens (Die Magierakademien Aventuriens II)
Horas	Regionalspielhilfe Reich des Horas
Katakomben	Spielhilfe Katakomben und Kavernen
LCD	Regelwerk Liber Cantiones Deluxe
Meridiana	Regionalspielhilfe In den Dschungeln Meridianas
Nordlicht	Regionalspielhilfe Im Bann des Nordlichts
Patrizier	Spielhilfe Patrizier und Diebesbanden
Westwind	Regionalspielhilfe Unter dem Westwind
WdA	Regelwerk Wege der Alchimie
WdE	Regelwerk Wege des Entdeckers
WdG	Regelwerk Wege der Götter
WdS	Regelwerk Wege des Schwerts
WdZ	Regelwerk Wege der Zauberei
ZooBotanica	Regelergänzung Zoo-Botanica Aventurica

ZEICHEN UND WUNDER

An verschiedenen Stellen im Text nutzen wir Symbole als Kennzeichnung, die wir hier kurz erläutern möchten:

 kennzeichnet die Auflistung von Meisterpersonen am Anfang eines Abschnitts.

 kennzeichnet Spielmechanismen und Hintergrundinformationen.

 kennzeichnet Meisterpersonen, die im Abenteuer sterben werden oder in der Vergangenheit bereits gestorben sind.

 kennzeichnet im Glossar die Meisterpersonen, deren Schicksal wir in Ihre Hände legen.

() kennzeichnet die Meisterpersonen, die im Verlauf des Abenteuers eine bestimmte Funktion erfüllen. Ist dies geschehen, liegt ihr weiteres Schicksal in Ihren Händen.

 kennzeichnet Kampfwerte und Informationen zu Kämpfen.

 kennzeichnet Informationen zu Charyptoroth, der Dämonin Hranngdottir sowie Meisterpersonen, die von Quallen infiziert werden.

 weist Sie auf eine Möglichkeit hin, eine Szene leichter zu gestalten, wenn Ihre Helden weniger erfahren sind oder sich mit einer Herausforderung besonders schwer tun.

 weist auf das Gegenteil hin. Mit den hier aufgeführten optionalen Ereignissen, können Sie eine Szene deutlich herausfordernder gestalten.

EINLEITUNG: OHNE FRIEDEN

„Dieb, Totschläger, Eidbrecher, Vergewaltiger, Mörder! Du sollst verdammt sein Jahre und Tage, umherzuschweifen ohne Travi-
as Wärme, ohne Swafnirs Schutz. Du sollst getrieben sein ohne Rast! Fernab heimatlicher Ufer, fern von Herdfeuer, Ahnen und Enkeln. Keinen Schutz sollst du finden bei deiner Sippe, keiner soll dich aufnehmen und sein Methorn mit dir teilen. Unbesungen wirst du sein in den Sagas. Und solltest du wiedergehen vor der Zeit, werden eine jede aufrechte Nordfrau und ein jeder treuer Thorwaler dich erschlagen, wo du stehst. Du sollst leben ohne Frieden und ohne Ehre, bis deine Schuld gesühnt ist. Sei verbannt, Friedloser!“

—ritueller Richtspruch zur Verbannung eines Friedlosen, von alters her überliefert

Ich war bei Tula auf Skerdu, und Skerdu ward mein Grab.
Die Hex, sie sprach mir Trost zu, wenngleich sie Gift mir gab.
Schätze wollt ich heben und nehmen übers Meer,
Doch trank ich Saft aus Reben, seh nie die Heimat mehr.
Sie lud in ihre Halle, und bracht mir köstlich Schmaus,
Ich aß von ihren Speisen und trank den Becher aus.

Tula zog mich zu sich, zu ihrem Bette her,
Wir liebten uns gar innig in der Halla dort am Meer.
Ich Narr, ich dummer Zecher, ich trank dort Liebesglut
Und warf geleerten Becher hinunter in die Flut.

Und als sich naht der Tode, erbat ich letzten Kuss,
Sie schenkt mir diese Gnade, schickt Boron einen Gruß.

—Die Halla am Meer, traditionelle Skaldenweise aus Olport
(gesungen nach der irdischen Melodie von König von Thule)

„Und die Hjaldinger werden SIE nennen Hranngdottir, und
die Starken werden erzittern, wo die Schwachen ihr anheimfä-
len werden in Scharen. O süße Rache. O tiefdunkle Herrin!“

—Windruferin Hildur Solvasdottir, 328 v.BF

ALL DIES IST BEREITS EINMAL GESCHEHEN – EIN RÜCKBLICK



AUS VERGESSENEN ZEITEN

Nur wenige Personen Aventuriens haben bei klarem Verstand weit genug hinter die Fassade der gefürchteten Erzdämonin Charyptoroth blicken können, um zu erahnen, dass sie in vergangenen Zeitaltern eine Göttin des Meeres war, die sich gar einen Platz in Alveran erstritten hat. Doch dann ließ sie sich von dunklen Mächten verführen und stürzte in die Niederhöhlen*.

Auch ein Teil ihres Gefolges folgte ihr in die Verdammnis und machte in der Seelenmühle eine schreckliche Wandlung durch. So auch eine heute nur noch in als häretisch gelten- den Quellen genannte Alveraniarin, die zu der einzigartigen achtgehörnten Dämonin Yo'mmig wurde. Altgüldenländische Quellen kennen sie als *Schemen der tausend Ängste* und die *Ungreifbare, die das Licht verschluckt*. In Hjaldingard, dem güldenländischen Herkunftsort der heutigen Thorwaler, fürchtete man sie als *Hranngdottir, die Tochter der Schlange, die aus dem Nebel kommt*.

Zuletzt wurde sie vor über zweieinhalb Jahrtausenden von mächtigen Beschwörern des güldenländischen Imperiums von Cantera gerufen und an die Dritte Sphäre gebunden, um die rebellischen Hjaldinger zu unterjochen und notfalls auszulöschen. Gebunden an diese Welt ist die Nebeldämo-

nin nicht ganz Teil der Dritten Sphäre und nicht ganz der Siebten Sphäre zugehörig, nicht mehr Sklavin der Tiefen Tochter, aber auch nicht frei, nicht von fester Gestalt, aber auch nicht körperlos: ein Schrecken, der Legende wurde und als solche in den Sagas der heutigen Thorwaler fortlebt.

DIE ANKUNFT IN AVENTURIEN (UM 1625 v. BF)

Die Sagas berichten im *Jurga-Lied* (Westwind 39) recht detailliert von der Fahrt der *Jurga Tjalfsdottir* über das Meer der Sieben Winde. Ihre Schiffe folgten den Zeichen des Walgot-tes *Swafnir*, welcher den Hjaldingern eine neue Heimat in Aventurien versprach. Über die schrecklichen Ereignisse in den Jahren nach der Landung ist jedoch kaum etwas überlie- fert. Unausprechlich waren die Schrecken jener Zeiten und fielen dem Vergessen anheim.

Wähten sich die Flüchtlinge zunächst in Sicherheit, wur- den die gerade errichteten Küstendorfer um Olport, dem Ort von Jurgas Landung, bald Opfer einer Bedrohung, die sie selbst mit ihren Drachenbooten eingeschleppt hatten. Jahrelang sammelte Hranngdottir Kraft und schlug dann dort zu, wo Swafnir sein Volk nicht zu schützen vermochte:

* Mehr Informationen zur verdunkelten Göttin finden Sie in *Efferds Wogen* ab Seite 50 sowie im Kampagnenband *Bahamuths Ruf*.

an Land. Sie zog in Gestalt eines dichten Nebels auf und suchte die Nordleute heim. Dabei machte sich die Dämonin die Ängste der Hjaldinger zunutze und manifestierte ihre körperlichen Angriffe in einer entsprechenden Form. Spinnen, Seeschlangen, gefürchtete Menschen schälten sich aus den Schwaden und brachten Tod und Leid unter die Siedler. Zwischen den Angriffen forderten immer wieder wispernde Stimmen aus dem Nebel die Unterwerfung der Hjaldinger. Doch die Unbeugsamen gaben lieber ihr Leben als ihre Freiheit und standen treu zu ihrem Retter Swafnir.

Fieberhaft suchten die Siedler nach einer Möglichkeit, sich der Schrecken aus dem Nebel zu erwehren. Zwar konnten die Gesandten der Dämonin, die körperliche Gestalt angenommen hatten, mit Schwert, Speer und Axt erschlagen werden, doch der Nebel sammelte sich auf dem Meer und kehrte zurück. Auch wenn er mit Stahl, Zauberspruch und Gebet vertrieben wurde, kam er wieder, gefüttert von der Macht der tiefen Hranngar, die ihre Tochter auf dem Meer zu stärken vermochte. Den Hjaldingern gelang es nicht, die Quelle des Unheils, das Herz des Dunstes, weit draußen jenseits der Olportsteine, zu vernichten.

Schließlich folgte eine Gruppe Wagemutiger dem Ruf der Runen, die sie als Hölzchen warfen. Sie pilgerten ins Landesinnere und leisteten Großes für ihr Volk. Der Nebel und seine Kreaturen folgten ihnen nach und trachteten, auch dieses Bestreben der Hjaldinger zu vernichten. Doch sie wurden von einem weißen Mammut gefunden, welches später noch ihren Nachfahren, den Gjalskerländern, beistehen sollte und seither als Gott *Natúru-Gon* (**Westwind 132**) verehrt wird. Die Macht des Tierkönigs der Mammuts und die Gebete und Runenzauber der Helden trieben den Nebel zurück, so dass das weiße Mammut die Helden in die Bucht von Prem führen konnte, wo sie einen schwarzen Obelisk vorfanden.

Den Stein, der nicht von dieser Welt zu stammen schien, bearbeiteten die Wagemutigen mit Zauberrunen, und in einem heute vergessenen Ritual bannten sie die Macht des Nebels unter Opfer ihrer Leben. Da diese Helden unbesungen starben, kann auch heute niemand mehr vom Ritual und der Funktion des schwarzglänzenden Monolithen berichten, der nach wie vor in Prem aufragt.

Die Macht des Steins sandte den dämonischen Nebel jedoch nicht in die Niederhöhlen zurück, sondern vertrieb ihn von den Küsten Thorwals, weit hinaus auf das Meer. In der Tat verband sich der Stein durch das Ritual mit den Kraftlinien der Küste Thorwals und baute so einen jahrtausendlang bestehenden Schutz vor Charyptoroth auf.

Viele Jahre später, um 1000 v.BF, entdeckte der Hjaldinger *Isleif Eirikson* den Stein (Seite 104 und **Westwind 97**) und gründete dort, ohne zu ahnen, welche Ereignisse sich an dieser Stelle zugetragen haben, die Stadt *Premshjalmr*, das heutige *Prem*.

Das Wissen um den Nebel geriet in Vergessenheit, und kein Thorwaler wusste von den Heldentaten, die den Nebel zurück aufs Meer getrieben hatten. Einzig im Aberglauben der Thorwaler, der heute lebenden Nachfahren der Hjaldinger, manifestiert sich noch eine Urangst vor dem – in der thorswalschen Witterung recht häufigen – Nebel. Außenstehende mögen die Angst der hünenhaften Krieger aus dem Norden

vor ein wenig Dunst belächeln, doch das ändert nichts daran, dass diese scheinbar abergläubische Angst wohlbegründet ist. Der dämonische Nebel blieb lange Zeit ein Schrecken aus Geschichten und Märchen – bis heute.

DUNKLE ZEITEN (UM 325 v.BF)

Im Jahre **331 v.BF** (das Jahr 1.295 nach Jurgas Landung), zum Ende der Herrschaft *Dalek-Horas' II.* wurde das hundertturmige Bosparan von hjaldingschen Piraten geplündert. Unter den Plünderern befand sich auch die Windruferin *Hildur Solvasdottir*. Doch statt nach weltlicher Beute machte sich die Hjaldingerin auf die Suche nach magischen Schätzen und Wissen, welches den Nordleuten bisher verschlossen war. Neben zahlreichen Schriftrollen über Dämonologie und Chimärologie aus verschiedenen Bibliotheken erbeutete sie Amphoren, die eine daimonide Quallenart aus der Domäne der Charyptoroth beinhalteten. Diese Quallen, Züchtungen des Chimärologen *Satuarnos*, brachen bereits einmal als Plage über Bosparan herein (nachzulesen in den Romanen **Herr der Legionen** und **Herrin des Schwarms**). Auf sich gestellt waren die Kreaturen harmlos und verendeten in trockener Umgebung recht schnell. Ihre Polypen jedoch waren in der Lage, in das Gehirn toter Menschen einzudringen, sich dort einzunisten und die Körper als wandelnde Leichname zu erheben.

Zurück in Olport begann Hildur, die erbeuteten Quallen und Schriften zu untersuchen. Sie hatte Wissen in den Händen, das in dieser Ausprägung den Nordleuten gänzlich unbekannt war. Sie vertiefte sich in ihre Studien, um ihr Volk auf magische Strafmaßnahmen des Bosparanischen Imperiums vorbereiten zu können. Doch statt des aus Hildurs Sicht angebrachten Danks brachten die Hjaldinger der Windruferin nur Misstrauen und Verachtung entgegen. Die Nordleute beschuldigten die Zauberkundige, durch ihre Studien Hranngar verfallen zu sein und verbannten sie auf die verlassen Insel *Berik* der nördlichen Olportsteine. Dort schwor die Windruferin Rache, und wurde so tatsächlich in die Arme Charyptoroths getrieben, die die Nordleute unter dem Namen der Seeschlange Hranngar kennen, der Erzfeindin ihres Gottes Swafnir.

Auf der Insel fern des Festlands verlieh die Erzdämonin Hildur die Macht, ein vergessenes Übel zurück an die Küste zu rufen. Und so erwachte der verbannte Schrecken Hranngdottir, Nebeldämonin und Tochter Hranngars, erneut.

Hildur Solvasdottir war sehr begabt in ihren magischen Studien. Zahlreiche neue Erkenntnisse erlaubten es ihr, die erbeuteten Quallen weiter zu züchten und zu perfektionieren. Die Quallen, die nun in der Lage waren, Lebende zu befallen und diese schleichend zu übernehmen, dienten Hranngdottir als Anker in dieser Welt. Denn obwohl der Stein von Prem viele Meilen entfernt war, zerrte er doch am derischen Dasein Hranngdottirs. In einem finalen Ritual verband Hildur schließlich die Quallen mit der Nebeldämonin, wodurch ein völlig neuer Dämonid entstand. Die Nebeldämonin manifestierte sich nun als Schwarmintelligenz eines Staates aus Nebelquallen, die sich dank den Kräften der Dämonin die Erinnerungen ihrer Opfer aneignen konnten.

Hildurs Rachegedanken waren über die Erfolge in ihren Forschungen immer weiter verblasst. So siegte Traviass Milde endlich über Hranngars Wahn, und Hildur schloss ihre Studien ab, ohne ihre Schöpfung jemals gegen ihr Volk zu lenken. Um die Quallen aber zu vernichten, reichte die Macht der Windruferin nicht mehr aus. In einer Grotte auf Berik, die nur tauchend vom Meer aus betreten werden konnte, versiegelt von mächtigen Schutzrunen, bannte Hildur die Quallen daher in magischen Urnen. Diese harren bis zum Beginn dieses Abenteuers immer noch ihrer Entdeckung.

IN JÜNGSTER VERGANGENHEIT (1031-1036 BF)

Marada Gerasdottir (Seite 139), genannt *die Wölfin*, war einst die Anführerin der Traditionalisten ihres Volkes. In jüngster Vergangenheit hat sie jedoch durch eine unglückliche Kaperfahrt (Thorwalsch: Herferd) gen Glorania viele Verbündete verloren, ihre politische Karriere liegt am Boden. Auf dieser Fahrt zerstritt sie sich mit dem Skalden *Iskir Ingibjarnson* (Seite 9), genannt *der letzte Hjaldinger*. Kurze Zeit später gelang es ihrem ehemaligen Verbündeten, Glorantias Heermeister zu erschlagen und dessen dämonische Klinge, das Nagrachsschwert *Hyrr-Kanhay*, zu erbeuten (AB 134). Von da an galt Iskir als Sprecher des traditionellen Norden Thorwals, während der Süden der Obersten Hetfrau *Jurga Trondesdottir* folgt. Jurga konnte sich beim Obersten Hjalding gegen ihre schärfste Konkurrentin Marada durchsetzen und hat in letzter Zeit immer mehr Anhänger dazu gewonnen.

Iskir allerdings ist inzwischen unwissentlich Anhänger Charyptoroths, die er in Gestalt Hranngars für die wahre Göttin der Thorwaler hält, um die sein Volk durch Swafnir betrogen wurde. Er nutzte die Macht seiner falschen Göttin nicht nur, um Nagrach zu bekämpfen, sondern auch, um Maradas Herferd im Jahr **1031 BF** von seinen niederhöllischen Verbündeten angreifen zu lassen, nachdem er sich durch einen inszenierten Streit von Maradas Schiffen abgesetzt hatte. Gleichzeitig lenkte er den Verdacht auf die mächtige Hexe *Tula von Skerdu* (Seite 136). Er fürchtet, die Hexe könnte seine Pläne, das Volk der Thorwaler auf den Pfad seiner Göttin Hranngar zurückzuführen, zu früh erkennen und durchkreuzen. Durch seinen dämonischen Angriff auf Marada hoffte er, unangefochtener Sprecher der Traditionalisten zu werden und auch Maradas Anhänger samt ihrer demütigen Anführerin hinter sich zu vereinen. Dies gelang ihm allerdings nur teilweise. Marada weigerte sich, an Iskirs Fäden zu tanzen. Anstatt sich zu beugen, suchte sie einen anderen Ausweg und wagte sich auf Tulas Insel, nach *Skerdu*, um das Erscheinen der Hexe vor dem Obersten Hjalding einzufordern. Dort sollte Tula für ihre vermeintlichen Taten Rede



und Antwort stehen. Doch ein einfacher Mensch stellt keine Forderungen an eine Eigeborene. Die Hexe erkannte jedoch Maradas Potential, ihren eigenen Plänen zu dienen, und befragte in Maradas Gegenwart Runen und Innereien eines Raben, um das Schicksal der Wölfin zu deuten.

Die Hexe, deren Visionen sich schon seit einiger Zeit zu der Einsicht verdichteten, dass ein großes Übel über Thorwal hereinbrechen werde, gab ihren Worten gegenüber Marada eine gewisse Färbung, interpretierte in ihrem Sinne und ließ ein paar Fakten aus. Sie prophezeite Marada einen großen Sieg über Hranngar und das Entdecken des legendären *Swafnirlands*.

Marada, die endlich glaubte, ihr von den Göttern gefügtes Schicksal vor Augen zu sehen, folgte Tulas Ratschlag und sammelte – wie von Tula geheißen – unter den Friedlosen der *Nördlichen Olportsteine* Gefolgsleute.

TULAS PROPHEZEIUNG

Was Tula Marada aus den Runen las, finden Sie als Handout auf Seite 159. Die Runen, die Tula warf, sind tatsächlich die Zeichen von Maradas Schicksal – doch Tula deutete diese in ihrem eigenen Sinne. Sie weissagte einen Sieg über Hranngar und die Entdeckung Swafnirlands. Was Tula jedoch tatsächlich in den Runen und ihren Träumen vorhersah, war ein altes Übel, das auf einer Insel im Norden verborgen ist. Sie weiß, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis dieses Übel erneut erwacht, nachdem der Schutz an den Küsten Thorwals durch die Rückkehr des Schwarzmagiers Borbarad und dessen Eingreifen in die Kraftlinien nachließ. Sie sieht gar voraus, dass das Übel noch in diesem Jahr wiedererweckt wird.

Tula, die sich als Beschützerin der thorwalschen Lande sieht, sah sich zum Handeln gezwungen. Da sie nicht wusste, mit welcher Art von Übel sie es zu tun bekommen würde, musste sie Zeit gewinnen, und so entsandte sie Marada mit dem falschen Versprechen von Swafnirland in den Norden, auf dass die Wölfin gleichzeitig Köder und Schutzschild gegen das Übel auf den Olportsteinen sei. Dass Marada und die, die ihr folgen, dies vielleicht nicht überleben, bedauert Tula, nimmt es jedoch billigend in Kauf. Mehr zu den Runen, den Zeichen des Schicksals für Maradas Irrfahrt, finden Sie auf Seite 50.

DIE EITELKEIT EINER WÖLFIN

Marada, die Tula eigentlich für die gescheiterte Herferd gegen Glorania zur Rechenschaft ziehen wollte, sieht sich mit Tulas Prophezeiung konfrontiert. Sehen die Runjas es für sie vor, Swafnirland zu erreichen? Im Glauben, ihr Schicksal gefunden zu haben (und dieser Glauben ist tief im Wesen

eines jeden Thorwalers verankert), lässt Marada sich von Tulas Worten blenden. Obwohl die Wölfin zuvorderst das Beste für ihr Volk tun will, fühlt sie sich auch ein wenig in ihrer Eitelkeit bestätigt, eine bessere Hetfrau zu sein als ihre Konkurrentin Jurga. Ist es ihr bestimmt, all jene, die nicht das Knie vor Jurga beugen wollen, in die Freiheit, auf das sagenhafte Eiland Swafnirs zu führen?



DER VERBORGENE RÄPKE- SCHMIED: ÍSKIR ÍNGÍBJARSSON, DER LETZTE HJALDINGER

Der wortgewandte Skalde gilt als strahlendes Vorbild thorwalscher Tradition und nennt sich daher selbst *der letzte Hjalding*. Sein älterer Bruder ist der Hetmann von Enquí. Um den Ursprung seiner Ahnen zu erkunden, riefen Iskir und *Asleif, Foggwulf Phileasson* zur legendären Hjaldingard-Fahrt, die 1023 BF jedoch spurlos verschwand. Als einziger überlebender Schiffsbrüchiger kehrte Iskir im Winter 1026 BF zurück. Er gibt vor, sich an das Scheitern der Fahrt nicht erinnern zu können.

In der Tat erinnert er sich sehr gut. Im Nordmeer offenbarte sich ihm Charyptoroth in der Gestalt der Gottschlange Hranngar. Die Nachtblaue Herzogin versprach Iskir, seinem Volk das gelobte Swafnirland zurückzugeben und auch Hjaldingard zurückzuerobern, wenn er ihr als Herold zu Diensten sein würde. Als Demonstration ihrer Macht ließ sie einen großen Teil der Schiffe seines Kontrahenten Asleif Phileasson in einer Globule verschwinden und übergab Iskir Phileassons Schwert.

Seit seiner Rückkehr verbreitet Iskir unter aller gebotenen Vorsicht die Botschaft der wahren Göttin der Thorwaler und verspricht seinen Anhängern, sie aus Swafnirs Knechtschaft zu befreien. Er handelt hierbei in seinem Selbstverständnis als Erwählter einer Göttin, nicht als Paktierer. In seiner Verblendung gebietet er seit 1030 BF über die von Hranngar gesandte fliegende Dämonenarche *Hornlibelle*. Mit dieser ist Iskir zurzeit häufig im Namen seiner Göttin nahe des Borongrunds aktiv (siehe das Abenteuer **Bahamuths Ruf**). Seine Belange auf den Olportsteinen werden unterdessen von seinem Gefolgsmann *Egil, Rotaugé Torhallasson* (Seite 138) hervorragend vertreten. Dieser lässt seine wahre Gesinnung natürlich erst relativ spät offenbar werden. Egil weiß jedoch ebenso wenig wie Iskir, worin die Bedrohung besteht, die Tula vorhergesehen hat.

Seelentier: Seeschlange

Funktion: Iskir selbst taucht in diesem Abenteuer nicht direkt auf. Er dient als verbindendes Element der Machenschaften Charyptoroths an West- und Ostküste Aventuriens und als Dienstherr Egils.

Schicksal: Iskir wird als tragischer Schurke und schleichender Verderber der Thorwaler noch einige Zeit wirken. Ihm das Handwerk zu legen wird Thema späterer Abenteuer sein. Dies wird frühestens ab 1039 BF geschehen.

Nach ihrer Herferd bleiben Marada kaum mehr Nordleute, die ihr trotz ihrer Niederlage die Treue halten. Doch auch hier wissen Tulas Worte bereits Rat, und so erwählt Marada für ihre Fahrt jene, die wie sie bereits am Boden liegen: die Friedlosen der Olportsteine.

Die Wölfin sammelt ihre verbliebenen Getreuen und segelt nach *Narken*, einer Insel der Nördlichen Olportsteine. Dort scharen sich zahlreiche Friedlose um sie, denen nicht viel mehr vom Leben bleibt, als an Maradas Schicksal zu glauben. Sie wollen die Reise nach Swafnirland wagen, versprechen sich davon ein neues Leben, vielleicht gar Ruhm und Ehre, die ein Friedloser missen muss.

Auch über die Grenzen Thorwals hinaus dringt das Wort Maradas – will sie etwa ihrer Konkurrentin Jurga nacheifern, die bereits plündernd den Großen Fluss hinauf zog (nachzuerleben im Abenteuer **Der Fluch des Flussvaters**)? Auf Narken finden sich zahlreiche Parteien ein, um Marada aus den verschiedensten Gründen zu begleiten oder zumindest ihrer Abfahrt beizuwohnen. Und auch die Helden werden sich hier einfinden.

SCHON WIEDER SWAFNIRLAND?

Maradas Reise ist bei weitem nicht der erste Versuch, Swafnirland, das heilige Land des Walgottes der Thorwaler zu finden. Hier offenbarte sich einst der Gottwal den Hjaldingern und geleitete sie von dort nach Aventurien. Der berühmteste Versuch in letzter Zeit, das Eiland zu finden, ging von Iskir aus, der bei dem Versuch Schiffbruch erlitt.

IM STAATE THORWAL

Jurga Trondsdottir, Maradas Konkurrentin, strebt nach einem thorwalschen Staat unter ihr als Anführerin. In Südthorwal hat sie diesen Wunsch bereits in die Tat umgesetzt, doch im Norden stehen ihr unter anderem Marada Gerasdottir und Iskir Ingibjarsson entgegen – und mit ihnen viele nordthorwaler Sippen. Wenn Ihre Helden nicht aus Thorwal stammen, sind sie vermutlich nicht über diese politischen Hintergründe informiert. Vielleicht sind sie sogar verwirrt von der Vielzahl neuer Namen, mit denen sie in diesem Abenteuer konfrontiert sind.

Dosieren Sie diese Informationen. Die Helden müssen nicht alles über Thorwal wissen, wenn sie zu Marada aufbrechen. Während der einleitenden Episode, der Fahrt nach Narken, können jedoch mitreisende Thorwaler den Helden bereits einige Dinge erzählen, Legenden, wie die Flucht der Hjaldingen und das Versprechen des gesegneten Swafnirlands, ebenso wie Berichte über die Konkurrenz zwischen Marada und Jurga, sowie die Verdächtigungen gegenüber Tula.

Auch die Auftraggeber können bereits das eine oder andere über die Hintergründe wissen.

Marada ist nach Tulas Einflüsterungen nun überzeugt, dass man Swafnirland nicht einfach entdecken kann. Swafnirland ist ein Rückzugsort für Mutige, die sich der Unterdrückung durch Flucht entziehen und ihre Freiheit über alles stellen. Dieser Ort kann nach Maradas Überzeugung nur mit einer Flotte der Freien erreicht werden, die aus der Unterdrückung fliehen und alle Bande an die alte Heimat gebrochen haben. In den Bestrebungen Jurgas, gegen alle Traditionen einen geeinten thorwalschen Staat zu schaffen, mit einer Obersten Hetfrau anstatt einer Königin an der Spitze, sieht Marada genau darin die Unterdrückung der Freiheit. Sie will ihr Volk nicht

das Knie beugen sehen, sieht aber nach dem Verlust ihres Einflusses kein Mittel mehr – außer dem Weg in die Fremde. Zudem hofft Marada, von Tulas Hinweisen bestärkt, einen Fingerzeig auf den Verbleib des verschollenen Phileasson finden zu können. Allerdings sagt mancher Gandsmidr (Magier), Godi (Seher) oder Geweihter, dass sich Swafnirland nur finden ließe, wenn die Seeschlange Hranngar von Swafnir mit Hilfe seines Volkes, den Thorwalern, besiegt oder zumindest in die Schranken gewiesen worden sei. Und auch Maradas scheinbarer Gefolgsmann Egil betont immer wieder, dass nach dieser Herausforderung gesucht werden muss.

UND ALL DIES WIRD NOCH EINMAL GESCHEHEN – EINE HANDLUNGSÜBERSICHT

WEGE ZUM ZIEL

Obwohl die Runjas das Schicksal der Thorwaler fest in der Hand halten, können viele Wege zum Ziel führen. An manchen Stellen im Abenteuer beschreiben wir Alternativen, an anderen weisen wir nur auf Lösungen hin und überlassen Ihnen, werter Meister, die Gestaltung. Die folgende Handlungsübersicht muss nicht in allen Details eingehalten werden. Das Ergebnis, dass mit Hilfe des Steins von Prem im Dünthark Hranngar von den Küsten verbannt wird, findet jedoch Eingang ins offizielle Aventurien.

Marada rüstet zur Herferd und lockt selbst die Friedlosen mit ihren Versprechungen, die sich doch sonst unter keiner Flagge zusammenfinden können. Die aventurischen Küstennationen fragen sich nicht ohne Grund: Welchen Zweck verfolgt Marada? Will sie dem Plünderzug ihrer Konkurrentin Jurga nacheifern oder es gar noch weiter treiben? Die Helden können in unterschiedlichen Städten den Auftrag erhalten, genau dies genauer unter die Lupe zu nehmen und brechen nach Narken auf.

Unter Friedlosen erfahren die Helden bald mehr: Marada will ihrer Heimat tatsächlich den Rücken kehren, Hranngar entgegentreten und Swafnirland entdecken. Auf eine Weissagung Tula von Skerdus hin sammelt sie auf den Nördlichen Olportsteinen eine sehr durchmischte Flotte.

In Narkenhavn werden die Helden durch Maradas Priester und Berater Egil auf die Insel Berik aufmerksam, auf der bereits eine Expedition des Skalden verschwunden ist. Wenn sie diesen Hinweisen auf Berik nachgehen, stellen sie fest, dass die von Nebel umlagerte Insel Heimstatt eines lange vergessenen Grauens gewesen ist. **Der Fluch von Berik** ist bereits erwacht, alte Urnen sind zerbrochen und haben Kreaturen ins Meer und in menschliche Körper entlassen. In den Urnen warteten die von Hildur Solvasdottir gezüchteten Quallen und deren Polypen darauf, sich in menschlichen Körpern eine neue Heimstatt zu errichten.

Die Helden können Marada warnen und erhalten so bereits die Möglichkeit, in Maradas Achtung zu steigen. Während sie von den zerbrochenen Urnen, Schrift- und Fundstücken berichten, zieht jedoch um die Nördlichen Olportsteine eine Nebelwand auf: Die dämonischen Kreaturen bereiten ihren fatalen Angriff vor.

Der Nebel greift wie ein alter Schrecken an und treibt die unvorbereitete Flotte auf die See. Unter Maradas Führung irren die Friedlosen, wie sich fortan alle Flüchtlinge nennen, über das Meer der Sieben Winde, werden von Nebel und einer feindlichen Flotte verfolgt, eingeschlossen und angegriffen. Die von den Polypen übernommenen Thorwaler, die sich auch unbemerkt unter die Flotte mischen konnten, nennen die Friedlosen *Vexlinger*. Diese sind in der Lage, die Erinnerung und die Wesenszüge ihrer Wirtskörper zu behalten, sind jedoch dem Nebel Hranngdottirs absolut treu und üben in der Folge Anschläge, Angriffe und Morde innerhalb der Flotte aus.

Gejagt – ohne Frieden irren die Friedlosen über das Meer der Sieben Winde, stets verfolgt von den Schiffen der quallenbesetzten Thorwaler. Die Helden müssen sich mehrfach beweisen, bevor sie in drei Szenarien *Schicksalszeichen* erringen können, die das Bannen Hranngdottirs erst möglich machen. Der erste Wendepunkt, **die Insel der Verlorenen**, bietet der Flotte kurzfristig eine neue Heimat. Von einigen wird die Insel als Swafnirland angesehen, doch das ist sie nicht. Seit der Überfahrt der Hjaldinger aus dem Guldland lastet ein Fluch auf der Insel, der das Trinkwasser verseucht, jedoch auch die Quallenkreaturen auf Abstand hält. In der vorläufigen Sicherheit werden die Helden mit Machtkämpfen, einer Suche nach Sinn und den Rätseln der Vergangenheit sowie dem perfiden Plan Egils beschäftigt. Der Skalde offenbart sich in dieser Episode als Schurke und kann von den Helden ausgeschaltet werden. Von einem versunkenen Hjaldingerschiff kann die *Swafnirrippe* (ein swafnirheiliges Artefakt, das vor Hranngarkreaturen schützen kann, Seite 68) geborgen werden.

Im zweiten Szenario konfrontiert sie **der Feind meines Feindes** mit einer Splittergruppe der Vexlinger – mit besetzten Menschen, die sich dem Schwarm widersetzen. Ihnen kann geholfen werden (was unwägbare Vor- und Nachteile für die Thorwaler mit sich bringt) oder auch nicht. Hier erbeuten die Helden den *Wahren Namen* Hranngdottirs.

Das dritte Szenario führt die Flotte zur **schwimmenden Stadt Agvaduron**. Dort gilt es, ein Navigationsgerät, den *Strömungskompass*, zu erbeuten, das nicht – wie andere Navigationshilfen – vom Nebel verwirrt wird. Mit dem Strömungskompass können die Friedlosen nun Thorwals Küsten und damit ihre Heimat wiederfinden. Marada steuert jedoch zuerst Skerdu an, wo Tula den Helden und den Flottenführern offenbart, dass sie nun genug Zeit hatte, um sich auf das Übel in den Urnen vorzubereiten. Hier werden die Helden auch damit konfrontiert, dass Tula bereitwillig die ganze friedlose Flotte geopfert hätte, um den Küsten Thorwals mehr Zeit einzuräumen.

In der Zeit der Irrfahrt, die von einem halben bis zu anderthalb aventurischen Jahren dauern kann, ist es Tula tatsächlich gelungen, den Runen eine Lösung des charyptiden Problems abzutrotzen. Die Helden können herausfinden, dass **der Stein von Prem**, ein mächtiger Machtspeicher, auf die Kraftlinien **im Dûnthark** im Gjalskerland gebracht werden muss.

Die Helden brechen auf, um den Stein zu stehlen, oder seine Herausgabe mit den Premern zu verhandeln. Dabei befreien sie versehentlich den ersten Krakenmolch, gezüchtet von den Feinden der Hjaldinger im Gûldenland, und müssen sich eine letzte Hetzjagd mit dem Nebel liefern. Sie stranden bei der alten Trollfeste *Amanma Rudh*, erhalten Unterstützung durch die Kinder des Hochlands und liefern sich schließlich beim Errichten des Steins im Dûnthark ein furioses Finale mit Nebel, Quallen, Vexlingern, Verrätern und einer fliegenden Dämonenarche. Wenn der Stein jedoch durch ein erfolgreiches Ritual im Dûnthark verankert wurde, sind die Küsten Thorwals wieder vor dem Nebeldämon geschützt.

Die Zukunft Thorwals wird dann im Wechselspiel zwischen Marada Gerasdottir, Jurga Trondesdottir, Iskir Ingibjarsson und den Helden gestaltet werden. Überbleibsel des Quallendämons verbleiben fürs Erste auf den Nördlichen Olportsteinen.



ÜBER DIE VEXLINGER

Das Wort *Vexlinger* bezeichnet im Olportdialekt der thorwalschen Sprache Wechselbälger, magische Kreaturen. Die von den Quallen Hildurs befallenen Menschen werden von den Friedlosen mit dieser Bezeichnung versehen.

Mehr zu den Vexlingern, ihrem Wesen, dem Verlauf der Infektion und den Möglichkeiten der Entlarvung, finden Sie auf Seite 144f..



Ein Wort zu den verwendeten Namen

Viele der Meisterpersonen sind zusätzlich zu ihrem aventurischen Geburtsnamen mit einem markanten Spitznamen ausgestattet. Dies fußt einerseits auf thorwalscher Tradition. Sie stellen eine Ehrbekundung gegenüber dem Namensträger dar, auch wenn sie in manchen Fällen eher wie Spott oder Verniedlichung klingen. Andererseits verfolgt diese Namenswahl den praktischen Zweck, Ihren Spielern das Zuordnen und Merken der Charaktere zu erleichtern. Zögern Sie also nicht, thorwalsche Namen (siehe Seite 152) um klangvolle Beinamen zu ergänzen wie beispielsweise Eisbart, Orkentod, die Rote, Wellenreiter, Neunfinger, Donnerstimme, Kupferschild, Seifenfeind, Eiferer, Himmelsgucker, Breitbart, Linkhand, Flammenauge, Swafnirs Fluke, Graukopf, Langbein oder Sturmrufer.

MEISTERWERKZEUGE

HELDENAUSWAHL

Das vorliegende Abenteuer richtet sich an erfahrene Helden (5.000+ AP), es sollte aber auch für Experten noch eine Herausforderung bieten. Eine Anpassung an unerfahrene Helden ist ebenfalls möglich, hier kann beispielsweise die Anzahl der Angriffe auf die Flotte heruntergeschraubt werden. Allerdings werden die Helden in diesem Fall eventuell ob mangelnder Fähigkeiten weniger respektiert werden und daher auch weniger Möglichkeit haben, in die Geschehnisse der Flotte einzugreifen. Da die Flotte jedoch einen eigenen Mikrokosmos bildet, sind Sozialstatus und Berühmtheit der Helden weniger relevant, so dass auch geschickte Anfängerhelden zu Rang und Ehren kommen können.

Beinahe alle Heldentypen und -gesinnungen sind geeignet, um dieses Abenteuer zu bestehen.

Selbst Sonderlinge wie Orks, Goblins, Gesetzlose und gar Dämonenbeschwörer sind unter Friedlosen denkbar, solange sie sich an die Grundregeln menschlichen Zusammenlebens halten. Andererseits werden friedliebende oder schwächliche Helden unter dem rauen Umgang leiden, der auf den Olportsteinen herrscht. Der Stärkere beherrscht hier meist den Schwächeren. Seefahrer, Kämpfer, Heiler, Geweihte und Magiebegabte werden allerdings besonders respektiert.

Die Abstammung der Helden, ob thorwalsch oder nicht, ist unerheblich. Unter Friedlosen kann und muss sich jeder seinen Platz erkämpfen.

Helden aus thorwalschen Landen werden sich natürlich in die Verwicklungen der einzelnen Gruppierungen besonders gut einbeziehen lassen. Besonders auf seine Kosten kommen wird ein Wetter- und Schiffsmagier aus Olport.

Kämpfer werden durch ständige Bedrohungen gefordert. Meister auf dem gesellschaftlichen Parkett, aber auch Gaukler und Spielleute können die Moral der Truppe heben und vielleicht sogar zu charismatischen Anführern werden. Naturkundler werden bei der Beschaffung von Wasser und Nahrung sowie auf der **Insel der Verlorenen** glänzen. Magiekundige und Geweihte sind für das Überleben der Flotte und für die Vertreibung des Nebels unabdingbar.

Nichtsdestotrotz sind auch einige wenige Einschränkungen zu beachten:

Menschenopfernde Paktierer werden selbst unter Friedlosen nicht geduldet. Fanatische Anhänger des Praios und seiner Gesetze, der Horaskrone oder des bei Thorwalern verhassten Al'Anfas, die sich weigern, ihre Herkunft zu verschleiern, werden sich keines langen Lebens unter den Rechtlosen erfreuen. Und an dieser Stelle meinen wir ausdrücklich fanatische Anhänger, nicht seelsorgerische Praiosgeweihte, gemäßigte Anhänger der Horaskrone oder friedliche Al'Anfänger, die nicht danach trachten, jeden Nordländer zu versklaven. Helden mit *Meeresangst* sind zwar möglich, werden mit ihren inneren Dämonen aber in besonderem Maße konfrontiert. Besonders erfahrene und kompetente Hellsichtsmagier, denen ihr Ruf bereits vorausseilt, könnten rasch Mordversuche und andere unangenehme Aufmerksamkeit seitens der Gegner auf sich ziehen, da sie tatsächlich in der Lage wären, Vexlinger als das zu erkennen, was sie sind. Mehr zu diesen Möglichkeiten finden Sie auf Seite 144. Die Fähigkeiten eines vorsichtigen Hellsichtsmagiers können einer Heldengruppe also durchaus zum Vorteil gereichen, verschieben aber vermutlich den Fokus des Abenteuers ein wenig.

LEKTÜRE

Zusätzlich zum **Das Schwarze Auge Basis-Regelwerk** legen wir Ihnen zum Nachschlagen die Publikationen **Efferds Wagen** und **Unter dem Westwind** ans Herz, die die Seefahrt und Meere Aventuriens sowie die Kultur Thorwals näher beleuchten.

Marada der Wölfin, ihrem Schwert Tyrfinn und dem Halbgott Ögnir kann man bereits im Abenteuer **Helden einer Saga** begegnen.

Auf der Seite von Maradas Konkurrentin Jurga Trondesdotir können die Helden im Abenteuer **Der Fluch des Flussvaters** bereits gestanden haben.

Eine der beiden Konkurrentinnen bereits zu kennen, erleichtert natürlich den Einstieg ins Abenteuer, ist aber nicht zwingend nötig.

SPEIS, TRANK UND MUSIK

Um mit der Stimmung dieses Abenteuers noch mehr Sinne anzusprechen, können Sie sich der folgenden Mittel zur zusätzlichen Ausgestaltung bedienen, für die wir hier kurz einige Beispiele nennen möchten:

Zur Unterstützung der thorwalschen Stimmung eignet sich natürlich besonders die eigens für dieses Abenteuer komponierte Musik von Orkpack (siehe Kasten). Ansonsten empfehlen wir die nordischen Stücke der Bands *Vabavn*, *Faun* und *In Extremo*, oder das weite Feld des Viking-Metal (z.B. *Bathory* oder *Einhörjer*), wenn Sie dies mögen. Soundtracks wie *Game of Thrones* und *Der 13. Krieger* bieten ebenfalls eine passende Kulisse. Die Verfolgung und Bedrohung durch die Vexlinger kann sehr gut durch klassische Horrorfilmsoundtracks oder die Trommeln des Scores zur Serie *Battlestar Galactica* unterstützt werden.

Dabei empfehlen wir aber, nur markante Szenen, Begegnungen oder Meisterpersonen durch ein ausgewähltes Stück stimmig zu unterfüttern.

Das thorwalsche Lebensgefühl können Sie, werter Meister, auch kulinarisch fördern. Met oder einfach Buttermilch und Apfelsaft, wenn Sie auf Alkohol verzichten wollen.

Beispiele für thorwalsches Essen finden Sie in der Regionalspielhilfe **Unter dem Westwind** auf Seite 31. Bis auf die Süßspeisen sind die Gerichte jedoch nicht immer für den modernen Gaumen bestimmt. Bei der Zubereitung von nordisch anmutenden Fischgerichten können sie sich sicherlich tatkräftig durch die Kochkünste Ihrer Spieler unterstützen lassen.

DIE MUSIK ZUM ABENTEUER

Ralf "Orkpack" Kurtsiefer hat für **Friedlos** vier Musikstücke komponiert und zum Download zur Verfügung gestellt. Unter **www.orkpack.de** können Sie die folgenden Stücke herunterladen, um ihr Spiel musikalisch zu untermalen:

● *Friedlos* stellt das Thema des Abenteuers vor, den Kontrast zwischen den friedlosen Thorwalern und dem heraufziehenden Nebel. Das Stück gibt es mit und ohne eingesprochenen Text.

● *Hafenluft* untermalt die Stimmung auf Narken und in Narkenhavn.

● *Es kommt aus dem Nebel* ist ein Verfolgungsstück, das verdeutlichen soll, wie Nebel und Vexlingerflotte die Friedlosen verfolgen.

● *Das Ritual* schließlich wurde für das Finale komponiert.

UNTER FRIEDLOSEN

„Wo bist du freier als bei den Friedlosen, mein Freund?“
—Strupp, neuzeitlich

In diesem Kapitel setzen die Helden Segel Richtung Narken, wo sie auf Maradas Flotte stoßen. Auf der benachbarten Insel Berik aber wartet bereits ein altes Übel. Der Godi Egil, der Iskir Ingibjarnsson und seinen Reden verfallen ist, hat davon im Vogelzug gelesen und trachtet danach, es aufzuwecken. Unter dem Deckmantel eines besorgten Priesters und Sehers seines Volkes entsendet er die Helden nach Berik, wo diese erfahren, dass die Urnen bereits geöffnet wurden und ihr Inhalt verschwunden ist. Die darin enthaltenen Quallen nisten sich in der Bevölkerung von Berik ein und setzen Segel gen Narken. Maradas Lager wird von Nebel, Alptraumgestalten und den quallenbesetzten Vexlingern überfallen, die friedlose Flotte aufs Meer hinausgetrieben und gejagt.

SEGEL SETZEN – DIE ANWERBUNG

Das Abenteuer beginnt im Phex 1036 BF. Die Handlung lässt sich aber problemlos auf ein beliebiges Jahr nach 1032 BF übertragen. Es sind unterschiedliche Wege denkbar, in das Abenteuer einzutauchen und auf die Insel Narken zu gelangen. Die Anwerbung der Helden kann im Prinzip beinahe überall in den Hafenstädten von Al'Anfa bis Riva erfolgen. Einige Interessensgruppen möchten Augen und Ohren auf den Schiffen der Flotte positionieren. Je nach Hintergrund der Helden bieten sich verschiedene Auftraggeber an.

ALTE BEKANNTHEIT IN THORWAL

- Für den Fall, dass die Helden in der Vergangenheit bereits mit Marada zu tun hatten, ist es naheliegend, dass sie von dieser direkt zur Fahrt nach Swafnirland eingeladen werden. Ein abenteuerlustiger Thorwaler unter den Helden mag seine Gefährten auch von sich aus zu dieser Reise überreden, von der er aus dem Mund einer Swafnirgeweihten oder eines Godi gehört hat.
- Jurga Trondsdottir zeigt kein großes offenes Interesse an der Flotte und will Marada keine unnötige Aufmerksamkeit für ihre Hirngespinnste gönnen. Außerdem liegt ihr wenig daran, nach ihrer eigenen Herferd am Großen Fluss (Abenteuer **Der Fluch des Flussvaters**) neue Risiken für ihre Getreuen durch eine große Unternehmung einzugehen. Trotzdem möchte sie wissen, ob von der Flotte eine Gefahr ausgeht, etwa in Hinblick auf ein Verletzen des brüchigen Friedens mit dem Horasreich. Daher schickt sie einige ihrer Getreuen

mit auf die Fahrt, unter anderem die Jarlin der Nördlichen Olportsteine, *Hjalka Oddasdottir* (Seite 19). Jurgatreue Helden könnten auf Bitten der Hetfrau ebenfalls im Norden nach dem Rechten sehen wollen. Alle Freien, selbst Parteigänger Jurgas, sind als Teilnehmer der Fahrt willkommen.

AUFTRAGGEBER AM MEER DER SIEBEN WINDE

Die Seemächte am Meer der Sieben Winde haben allen Grund, eine Flotte von Friedlosen zu fürchten (**AB 154**). Seefahrer ber-

richten zwar von Maradas Plan, gen Swafnirland aufzubrechen, doch viele fürchten, dass Marada diese Fahrt ins gelobte Land nur als Grund vorschiebt, um eine Flotte zu sammeln, mit der sie ihre Gegenspielerin Jurga zu übertrumpfen sucht. Der Ruf „Die Thorwaler kommen!“ könnte schon bald wieder die Küstenstädte erzittern lassen.

Ein Repräsentant einer Seemacht wünscht detaillierte Informationen über das wahre Ziel der Flotte, ihre Kampfstärke und den Zustand der Schiffe. Dazu sollten die Helden das Vertrauen der Friedlosen erlangen, sich kurz vor Aufbruch der Flotte von Narken absetzen und Bericht erstatten. Ihre wahre Herkunft sollten sie möglichst verschleiern oder zumindest verschweigen. Dies sollte unter Friedlosen nicht allzu schwer fallen. Dort sprechen die wenigsten aus naheliegenden Gründen gern über ihre Vergangenheit. Zwielfichtige Gestalten fühlen sich von Maradas Versprechungen angezogen, da werden ein paar ungewöhnliche Gesichter mehr oder weniger nicht auffallen.

Als Auftraggeber kommen beispielsweise in Frage:

- *Svelinya Kuyshoff* (*992 BF, blonde Haare, strenges Gebahren, aus einer Grangorer Kaufmannsfamilie, General-Commissaria der HPNC, **Patrizier 164**) in Riva. Die HPNC sieht ihre Niederlassung auf der Insel Gandar bedroht.
- Großadmiral a.D. *Gilmon Quent* (*951 BF, auch in seiner Pension noch sehr umtriebiger Seeheld, lebende Legende, **Efferd 164**) in Bethana. Er teilt die Sorge Svelinyas.
- *Isida Engstrand* (*979 BF, einflussreiche Handelsherrin mit Seehandel bis Prem, Teilhaberin der Stoerrebrandtschen Güldenlandexpedition, **Großer Fluss 172**) in Havena.
- *Adnan Zeforika* (*964 BF, cholerisches Oberhaupt der Familie Zeforika und Besitzer der großen Werft, **Meridiana 105**) in Chorhop.
- Königin *Yolande II. Kasmyrin* (*1008 BF, magisch begabte Königin, die durch den Seuchentod ihrer Familie auf den Thron gelangte, **Westwind 177**) in Nostria. Sie sorgt sich um ihre Küstenstädte.



GERÜCHTEKÜCHE

Vor Beginn der eigentlichen Handlung, etwa während eines Tavernenbesuchs, oder im Umfeld ihres Auftraggebers, können die Helden zahlreiche Gerüchte über die Flotte aufschnappen, die sich bei den Olportsteinen sammelt. (+) steht hierbei für die Wahrheit und (-) für ein falsches Gerücht.

● Die kargen Olportsteine können die Thorwaler nicht mehr ernähren. (-)

Daher brechen sie in eine neue Heimat auf. (+)

Hunderte Barbaren werden auf der Suche nach Siedlungsland die Bewohner fruchtbarer Gebiete vertreiben. (-)

● Marada hat viele namhafte Ottajaskos um sich geschart (wie die Geron-Ottajasko und die Walsturm-Ottajasko). (+)

Sie macht aber auch mit Friedlosen und Piraten gemeinsame Sache. (+)

● Vorbereitungen zur größten Plünderfahrt aller Zeiten. Nach Jurgas Angriff auf Elenvina will Marada nun zeigen, wer die Laderäume höher füllt. (-)

Bald wird der Ruf „Die Thorwaler kommen!“ wieder für Angst und Schrecken an den Küsten sorgen (möglich).

● Die Friedlosen holen sich die Olportsteine zurück, indem sie die Horasier von der HPNC von der Insel jagen. (zunächst -)

● Die dort versammelten sind allesamt Walwütige (größtenteils -).

● Man will die vermeintliche Schwäche Al'Anfas nach ihren Verlusten gegen das Horasiat ausnutzen, um den verhassten Sklavenjägern einen ordentlichen Denkkzettel zu verpassen. (-)

● Es geht erneut nach Swafnirland. Marada will ihre ungünstige Position im Großen Hjalding nach ihren jüngsten Rückschlägen durch eine Heldentat verbessern. (+)

● Marada hat kein Interesse mehr an Politik (-). Stattdessen folgt sie einer Prophezeiung nach Swafnirland. (auch +)

● Selbst Mittelreicher und Horasier sollen sich den Wilden angeschlossen haben (+).

Es handelt sich um Diebe, Räuber und Halsabschneider, die an der Seite der Barbaren über ihre alte Heimat herfallen wollen. (-)

HANDEL HEIßT WANDEL

Swafnirland – Das bedeutet neue Güter und Rohstoffe, frisches Trinkwasser auf dem Weg ins Gildenland. Durch diese Aussichten werden auch Handelshäuser auf den Plan gerufen. Wie so oft eignen sich Handelshäuser, um leicht zu ersetzende Aktivposten, sprich: Ihre Helden, auf den Schiffen unterzubringen, die später über die Fahrt berichten sollen.

● *Lessandro ya Strozza* aus Methumis (*982 BF, graues Haar, jugendliches Gesicht, Handelsfürst der *Handelscompagnie ya Strozza*) zeigt sich besonders hinsichtlich einer Gildenlandfahrt interessiert.

● Der Leiter des Stoorrebrandt-Kontors in Riva, *Bärmund Erbarmer* (stattlicher Mittvierziger, gewitzter Geschäftsmann und Kontorsleiter seit 12 Jahren, leidet unter den Einmischungen *Vanjescha Stoorrebrandts*, **Nordlicht 15**) ist neugierig auf die Auswirkungen und Ergebnisse von Maradas Expedition.

● Magierakademien, Kirchen (besonders die des Aves, des Efferd oder des Swafnir) und Geheimbünde und Logen, wie die *Gemeinschaft der Freunde des Aves* (**Horas 129**), sind ebenfalls an den Zielen der Flotte und deren Erkenntnissen interessiert.

UND WOFÜR?

Als Entlohnung für nützliche Informationen vom Sammelpunkt von Maradas Flotte bietet der jeweilige Auftraggeber stolze 50 Dukaten pro Held, wovon 5 im Voraus auf die Hand gezahlt werden. Bei geschickter Verhandlung (vergleichende *Überreden*-Probe) können sogar noch einmal bis zu 10 Dukaten pro Held zusätzlich als Vorschuss herausgeschlagen werden. Sollten sich die Helden gar durchringen, nicht nur auf Narken nachzuforschen, sondern die Flotte zum Ziel ihrer Reise zu begleiten, wird ihnen gar das Doppelte versprochen, ihre Rückkehr vorausgesetzt.

Sie können auch den Hintergrund oder einen Nachteil eines Helden in die Anwerbung einbeziehen. *Verpflichtungen*, Treueversprechen oder geschuldete Gefallen lassen schnöde Bezahlungen überflüssig erscheinen. Vielleicht bietet sich ein Bankhaus als Auftraggeber an, bei dem ein Held *Schulden* hat, und winkt mit einem Schuldennachlass in oben genannter Höhe, sowie Bezahlung für den Rest der Gruppe. Auch ein Adliger, denen ein Held verpflichtet ist, könnte einen Gefallen einfordern und die Helden somit auf den Kurs nach Narken bringen.

Unter diesen Gesichtspunkten sollten Sie, werter Meister, auch die Identität des Auftraggebers wählen. Möglich sind auch verschiedene Auftraggeber für die einzelnen Helden, insbesondere dann, wenn sich diese untereinander noch nicht kennen.

Sollten Ihre Spieler annehmen, es handle sich um ein Entdeckerabenteuer, bestätigen Sie sie ruhig in diesem Glauben – so ist die böse Überraschung später umso intensiver.

Vermutlich gehen ihre Helden davon aus, nur auf Narken Erkundigungen einholen zu müssen. Wenn Sie fürchten, dass die Helden eine lange Seefahrt ablehnen würden, sollten Sie diese Annahme durch den Auftraggeber durchaus bestätigen. Umso schöner wird die Situation, wenn die Helden kalte Füße kriegen, sobald klar wird, dass Marada wirklich fort will aus Aventurien – und spätestens beim Angriff der Vexlinger ist es zu spät, um einen Rückzieher zu machen.

AUF VOGELSCHWINGEN – UNTERWEGS MIT DER PARADIESVOGEL

EINE REISE IN DEN NORDEN – EINE ZUSAMMENFASSUNG

Die Helden können sich, um unauffällig nach Narken zu gelangen, an Bord der *Paradiesvogel* begeben. Auf diesem Schiff reisen Wagemutige, Flüchtige und Freiheitsliebende zu Maradas Flotte, um im Westen ein neues Leben zu beginnen. Angeführt werden sie von der Avesgeweihten *Silja Aversa*. Der Mikrokosmos der Kogge *Paradiesvogel* wird in diesem Kapitel geschildert, die Schiffsbesatzung und die Passagiere. Alternativ können die Helden aber auch mit einem eigenen Schiff nach Narken gelangen.

AN BORD DER PARADIESVOGEL – MEISTERPERSONEN

- *Silja Aversa* (zierliche, dunkelhaarige Avesgeweihte, Seite 137)
- *Kapitän Effmund Meersenburg* (*970 BF, klein, wettergegerbte Haut, weißer Vollbart, kaut ständig Kautabak, wird hinter seinem Rücken von allen *Käpt'n Kielschwein* genannt. Gutmütig täuscht er vor, nichts von seinem Spitznamen zu wissen)
- sein Sohn *Geso Meersenburg* (*1001 BF, schlaksig, rothaarig mit ersten weißen Haaren, seine Kompetenz verbirgt sich hinter der enormen Schüchternheit, Steuermann der *Paradiesvogel*)
- *Gilian aus Riva* (*1007 BF, Bootsmann mit blondem Schopf, nutzt seine unfälligen Manieren, um Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen und zu provozieren)
- *Effermann* (*990 BF, schweigsamer, pfeiferauchender Smutje, himmelt die elegante Swafgard an und kocht leidlich gut, erweist sich jedoch als Genie, sobald das Essen rationiert werden muss)
- *Aznar* (*1008 BF, tulamidischer Matrose, der in jedem Stiefelschaft und Ärmel ein Messer verbirgt, Narben um die Mundwinkel, übermotiviert, das erste Mal auf einer Expedition, Pechvogel mit Neigung zur Selbstüberschätzung)
- die *Drillinge* (*1020 BF, zwei Mädchen, ein Junge, schrubben meist das Deck, keiner nennt sie beim Namen. Sie sind unglaublich gewandte Kletterer, die das Schiff durch rasches Abtakeln schon vor der Seenot bewahrten.)
- dem Kapitän unterstehen weitere 14 Seeleute nach Ihrem eigenen Gutdünken.
- *Swafgard Eiriksdottir* (*1000 BF, hochgewachsene, schlanke, dunkelblonde Frau, in der sowohl eine thorwalschkumpelhafte Seite als auch eine spöttisch-elegante Kämpferin der albernischen ni Uinin-Schule steckt; wurde von Silja zur Verteidigung des Schiffs angeworben)
- *Ragnar Ragnarsson* (* 991 BF, breitschultriger, sehr hellhäutiger Mann mit kurzen, beinahe weißen Haaren und leichtem Bauchansatz, Hellsichtsmagier aus Thorwal, hitzköpfig, doch auch kameradschaftlich; nutzt die *Paradiesvogel* als Reisemöglichkeit in die Heimat)

- der stille *Effrodo* (*1016 BF, schwächling, hübsch, mit traurigen braunen Augen, enttäuschter Liebender auf der Flucht vor seinem Geldverleiher)
- *Edýrion* (*1002 BF, unscheinbarer Zyklopäer, der sich abseits hält und daher von Vielen misstrauisch beäugt wird)
- der bucklige Vagabund *Alricio* (*1002 BF, als Säugling ausgesetzter Halbelf, verwachsen und mit schlechten Zähnen)
- *Ilyana di Oda* (*1008 BF, rätselhaft-rassige Horasierin mit schwarzer Lockenpracht)
- *Zarinho* (*992 BF, charismatischer Akoluth der Tsa mit wettergegerbter Haut, klarer Stimme und den stets aufgerissenen Augen eines Erleuchteten)
- *Zaru* (*1020 BF, von Silja befreiter mohischer Sklave, spielt wunderschön Flöte)
- *Enna* (*1009 BF, blond, schüchtern, schollenflüchtige Bauerstochter aus dem Mittelreich)
- der rauschkrautsüchtige *Selino* (*1017 BF, gutaussehender Jüngling mit dunkelrotem Zottelkopf und ansteckendem Lachen, sommersprossig und nie um eine freche Antwort verlegen)
- Drei Bauersfamilien, ein abenteuerlustiger Zimmermann auf der Walz und etwa zwei Dutzend weitere Menschen, die Siljas Ruf hörten, befinden sich an Bord.

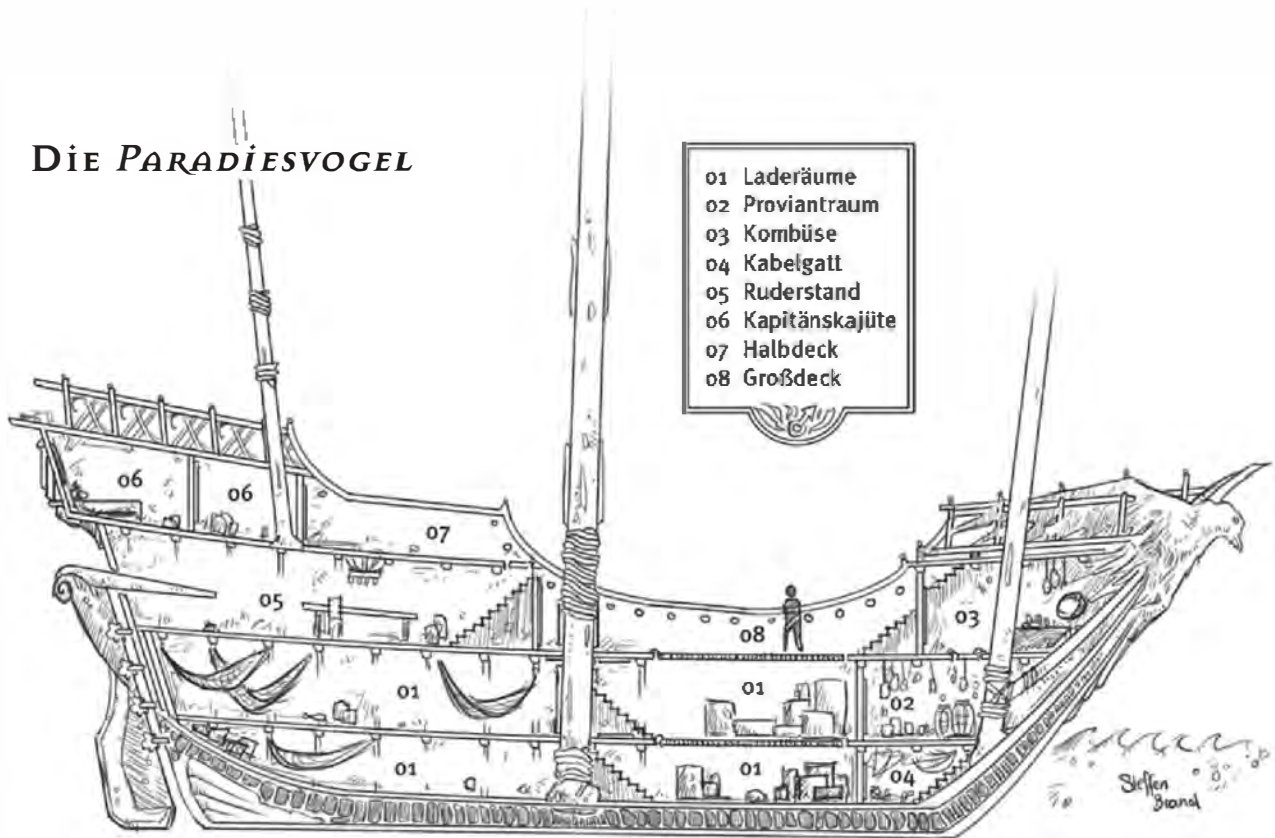
Betrachten Sie die Mannschaft der *Paradiesvogel* bitte als Angebot und nicht als lästige Pflicht. Wenn die Helden die Irrfahrt an Bord der *Paradiesvogel* bestreiten, werden sie die Mannschaft kennenlernen wollen, die Sie beliebig erweitern können. Ilyana di Oda wird zudem eine wichtige Rolle in der Episode **Der Feind meines Feindes** übernehmen.

DIE PARADIESVOGEL

Die *Paradiesvogel* ist eine unbewaffnete Kogge. Das Schiff ist ein Einmaster mit einem großen Rahsegel am Mast, schwerfällig, bauchig und in der Lage, viele Passagiere und Waren zu transportieren. Das Deck weist hohe Trutzen an Bug und Heck auf, am Heck befindet sich auch das Ruder, allerdings unter Deck.

In den **Laderäumen** (1) sind zum größten Teil Passagiere untergebracht. Hierhin dringt kaum Licht. Der **Proviautraum** (2) ist mit der **Kombüse** (3) verbunden. Im **Kabelgatt** (4) werden Ersatzteile (Segel, Taue, Werkzeug) untergebracht. Die Kogge weist schon das modernere Heckruder im **Ruderstand** (5) auf. Die **Kapitänskajüte** (6) hat der Kapitän für Silja untertrennen lassen, so dass auch die Geweihte eine eigene Kammer besitzt. Vom höher gelegenen **Halbdeck** (7) gelangt man zum Ruderstand, vom **Großdeck** (8) in die Kombüse (in der mit offenem Feuer gekocht wird) sowie zu den unteren Decks.

DIE PARADIESVOGEL



Überall hängen Hängematten, Strohlager bedecken den Boden, bei gutem Wetter ist das Großdeck von Passagieren belagert, bei schlechtem Wetter kauern sie sich in die unteren Räume und hocken um kleine Lämpchen. Die Gewalt des Meeres knarrt dort unten gegen die hölzernen Planken und so manch einer mit *Meeres-* oder *Raumangst* hält es schwerlich in den unteren Räumen aus.

Die Paradiesvogel

Takelage: I (Rah) **Länge:** 27,2 Schritt
Breite: 8,3 Schritt **Schiffsraum:** 223 Quader
Tiefgang: 3,0 Schritt **Frachtraum:** 144 Quader*
Besatzung: 32 M** [Q 13]
Beweglichkeit: niedrig [2] **Struktur:** 15, Härte I
Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]
Mit rauhem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]
Am Wind: 1 Meile/Stunde [1]

Bewaffnung: –

*) Momentan vor allem durch Reisende und Proviant völlig ausgelastet.

**) Hier handelt es sich nur um die tatsächlichen Seeleute, nicht die Passagiere. Details: siehe obige Auflistung der Meisterpersonen.

DIE ÜBERFAHRT

Auf der Suche nach einer Transportmöglichkeit nach Narken können die Helden in Häfen zwischen Dröl und Riva auf die *Paradiesvogel* stoßen. Diese kann auch von einem Auftraggeber als passende Gelegenheit empfohlen werden. Die Kogge fährt unter der gelb-grün-blauen Fahne des Aves und ist damit eher schwimmender Schrein als Handelsschiff.

Silja Aves, Geweihte des Aves, hörte frühzeitig von Maradas Plänen und konnte durch ihr einnehmendes Wesen den Kapitän und Eigner der *Stern von Riva* dafür gewinnen, das Kaufmannsleben für das Abenteuer einer Entdeckungsfahrt nach Swafnirland aufzugeben. Dieses Wiedererwachen einer beinahe kindlichen Abenteuerseele in einem erfahrenen Krämer und Seebär kann bereit als kleines Aveswunder angesehen werden. Also benannte Kapitän Effmund Meersenburg die *Stern von Riva* kurzerhand in *Paradiesvogel* um, suchte sich eine ähnlich gesinnte Mannschaft und fuhr seit Ende des Winters die Häfen am Meer der Sieben Winde ab. Er finanziert die ganze Unternehmung, den Traum von unentdeckten Ufern, aus seinen stattlichen Ersparnissen. Silja predigt in den Hafenstädten und Küstendörfern ihrer Reise, spricht von Freiheit und Abenteuer (und heimlich auch von Schollenflucht), und heißt jeden, der etwas beitragen kann und will, auf der *Paradiesvogel* willkommen. Dabei sind natürlich Handwerker, Seeleute und Kämpfer (zum Schutz vor Piraten) besonders gern gesehen.

Wenn die Helden von einem entfernten Hafen als Dröl angeworben werden (etwa Chorphop oder gar Al'Anfa), können sie auf einem Handelsschiff bis Havena reisen, von wo aus dann die *Paradiesvogel* das einzige Schiff ist, das tatsächlich Kurs auf die nördliche Insel Narken nimmt.

Die *Paradiesvogel* ist ein kunterbunter Haufen, in dem die Helden sich vermutlich erst einmal zurechtfinden müssen. Unter Siljas Fittiche haben sich nicht nur aufrechte Abenteurer und ehrliche Handwerker eingefunden, sondern auch einige Taugenichtse, die die *Paradiesvogel* nutzen wollen, um ihrem Schicksal durch die Finger zu schlüpfen.

Bettelnde oder gar stehlende Kinder, durchbrennende Liebespaare, Tsa- und Avesjünger aller Couleur, sowie einige Söldner, die Maradas Ruf hörten, können sich an Bord befinden.

Das Schiff ist vor allen Dingen mit Menschen, aber auch mit Proviant schwer beladen, denn Silja ist kein Dummkopf. Jedoch ist sie ein notorischer Menschenfreund, und sie wird Konflikten stets mit sehr entschlossener Friedfertigkeit begegnen.

EREIGNISSE AN BORD

Silja Aversa verlangt nichts für die Überfahrt, kann im Gegenzug jedoch auch nichts bezahlen. Die Avesgeweihte hat jedoch ein sehr einnehmendes Wesen und bittet die Helden darum, unentgeltlich zum Leben an Bord beizutragen. Helden, die in *Seefahrt* bewandert sind, können mit den Matrosen den Kampf gegen Wind und Wellen aufnehmen. Handwerker können Reparaturen durchführen, Waffenfähige werden zum Schutz des Schiffs herangezogen (besonders in den Häfen, in denen noch Station gemacht wird), und an Bord oder beim Smutje sind helfende Hände immer willkommen.

Zudem können die Helden den Mikrokosmos des Schiffs kennenlernen.

● Beim Auslaufen können die Helden Delphine sehen. Dies wird allgemein als gutes Omen gedeutet und die Seeleute sind guter Laune.

● Silja Aversa lässt sich besonders von weitgereisten Abenteurern begeistern. Sie nutzt die seltene Gelegenheit, echte Helden an Bord zu haben und ihren Erzählungen von avesgefälligen Unternehmungen zu lauschen. Auch einer Liebschaft ist sie nicht abgeneigt, wird aber darüber nie ihre Aufgabe als spirituelle Anführerin der Gruppe vernachlässigen.

● Swafgard Eiriksdottir, Schwertgesellin der albernischen ni Unin-Schule, kehrt als weltgewandte und weitgereiste Kämpferin nun in ihre Heimat zurück. Sie befürchtet Konkurrenz von einer kampfstarken Heldin, führt sie doch momentan die wenigen Kämpfer an Bord an. Sie fordert die Heldin zum Übungsduell heraus, bei dem sie die Fronten klären möchte. Wenn sie verliert, wird es ihr keine Ruhe lassen, und sie wird immer wieder darauf zu sprechen kommen und neue Techniken von ihr lernen wollen. Wenn sie gewinnt, gibt sie sich gönnerhaft und offen. Brauchen die Helden noch allgemeine Informationen über Thorwal, ist Swafgard der geeignete Ansprechpartner. Silja sieht jedoch mehr als einen Übungskampf an Bord nur ungern.

● Zarinho, Tsaakoluth und Anführer einiger Jünger, die die Fremde, Freiheit und tsagefälligen Neuanfang suchen, hält sich häufig im Passagierraum auf. Dort werden Wander- und Reiselieder geschmettert und auch ab und an Rauschkräuter konsumiert. Zarinho beobachtet die Helden und alle anderen Mitreisenden, die sich ihm nicht angeschlossen haben, und lässt auch seine Anhänger Informationen einholen. Er möchte der heimliche Herr des Schiffs sein.

● Der stille Effrodo ist auf der Flucht vor den Schergen seines Geldverleihers. Um die Eltern seiner Geliebten zu blenden, hat er Schulden aufgenommen, doch als die Dame ihn fallen ließ, war auch seine Hoffnung auf Liebe, Reichtum und zurückgezahlte Schulden dahin. Er verächtigt den unscheinbaren Edýrion, ihm im Auftrag der Geldverleiher gefolgt zu sein. Er bittet einen Helden darum, Edýrion auszuhorchen.

● Eine kleinere Bande aus Bettlern und Kleinganoven hat die Passage genutzt, um der Obrigkeit zu entkommen. In Zarinho sehen sie ein lohnendes Opfer. Als dieser sich allerdings bei einem dreisten Raub als Habenichtsa herausstellt, möchten die Gauner wohlhabend aussehende Helden oder ein mit den Ersparnissen durchgebranntes Liebespaar bestehlen.

● Der bucklige Vagabund Alricio wird wiederholt von der schönen Ilyana di Oda zurückgewiesen, die an Bord aller Arbeit aus dem Weg geht. Das Ganze droht sich in einen ernstzunehmenden Konflikt hochzuschaukeln, als Ilyana verbreitet, dass Alricio versucht habe, sie zu vergewaltigen. Alricio sucht Schutz bei den Helden und schwört unter Tränen, dass er unschuldig ist.

● Der rauschkrautsüchtige Selino findet Gefallen an einem Helden oder einer Heldin und wird sehr anhänglich und liebevoll sein, jedoch jammern, wenn ihm das Rauschkraut (Zithabar) ausgeht, und die Helden im Idealfall auch wenig später auf Narken, beim ersten Angriff, in die eine oder andere Schwierigkeit bringen. Wenn Ihnen diese Figur als blonde und kurvenreiche Dame, *Seline*, mehr Möglichkeiten bietet, wechseln Sie ganz einfach das Geschlecht Selinos.

● In Gestalt von Ragnar Ragnarsson reist ein weiterer Thorwaler auf der *Paradiesvogel* mit. Er ist Hellsichtmagier aus Thorwal und wird aufgrund seiner Profession das erste Opfer der Vexlinger werden. Stellen sie ihn als jemanden dar, der nicht selten in Streit mit Swafgard oder den Helden gerät, jedoch auch gönnerhaft sein Premier Feuer teilt.

● Ilyana di Oda wird im Szenario **Der Feind meines Feindes** noch eine wichtige Rolle einnehmen: Sie gründet eine sektenartige Splittergruppe der Vexlinger, zu denen dann auch ihre Gefährtin Enna und der junge Zaru gehören. Ilyana wird jedoch erst spät zum Vexlinger, bauen Sie die Horasierin zuvor als zwiespältige Person auf. Sie treibt gern ein doppeltes Spiel zu ihren Gunsten. Wenn sie auffliegt, gibt sie alles sofort zu und entschuldigt sich überschwänglich. Sie ist großzügig, jedoch im entscheidenden Moment geizig. Treu, jedoch im Ernstfall illoyal. Einer ihr nützlichen Liebesbeziehung zu einem Helden ist sie nicht abgeneigt.

Von äußerem Unbill wie den üblichen Piratenangriffen und Stürmen sollten Sie während der Überfahrt absehen. Während der Irrfahrt werden die Helden noch oft genug mit ähnlichen Gefahren konfrontiert werden, so dass den Helden eine ruhige Fahrt gegönnt sein soll.

DIE HELDEN UND DAS EIGENE SCHIFF

Sollten die Helden aus einem anderen Abenteuer ein Schiff besitzen oder einen befreundeten Kapitän dazu bewegen können, sie auf ihrer Reise zu begleiten, ist dies nicht nur möglich, sondern bietet Ihren Spielern eine besondere Einbindung in die Geschichte. Bedrohungen wirken gleich viel intensiver, wenn das eigene Schiff samt Mannschaft in Gefahr gerät (Regeln zur Loyalität der Mannschaft finden Sie in **WdE 81**). Allerdings müssen Sie beachten, dass die Spieler seltener mit dem Rest der friedlosen Flotte und ihren Anführern kommunizieren werden. Nur während der seltenen Aufenthalte auf Inseln oder umständlich durch Längsseits-

Gehen mit anderen Schiffen ist ein intensives Spiel möglich. Legen Sie den Helden in diesem Fall nicht zu viele Steine in den Weg. Wenn sie häufig längsseits gehen, mag dies für die Besatzung aufwendig sein, am Spieltisch darf es aber zu einer knappen Routinehandlung werden.

Wenn Sie auf die Episoden an Bord der *Paradiesvogel* nicht verzichten wollen, können die Helden Silja wie vorgesehen treffen. In diesem Fall bittet Silja die Helden, sie und ihre Schützlinge nach Narken zu transportieren. Passen Sie die folgenden Szenen entsprechend an.

DIE INSEL DER FRIEDLOSEN

AUF NARKEN – EINE ZUSAMMENFASSUNG

Die Helden gelangen Anfang Peraine nach Narkenhavn, einem kleinen Ort auf der Insel Narken. Dort werden sie mit einer explosiven Mischung aus Marada- und Jurgaanhängern, Friedlosen und Neuankömmlingen konfrontiert.

Sie können Erkundigungen einholen und Meisterpersonen kennenlernen, die sie später auf der Irrfahrt begleiten werden. Sie werden auf Egil ‚Rotaugé‘ und den undurchsichtigen *Rogni* treffen und schließlich zur Insel Berik aufbrechen, auf der jedoch bereits das alte Übel geweckt wurde.

DIE BEWOHNER DER NÖRDLICHEN OLPORTSTEINE

VOM URSPRUNG DER FRIEDLOSEN

Friedloser, *Utlagi*, wird ein Thorwaler genannt, der wegen eines schweren Verbrechens von seiner Sippe verbannt worden ist (**Westwind 41**) und das eigene Jarltum oder die thorswalschen Lande nicht mehr betreten darf. Die Verbannung kann je nach Schwere der Tat von wenigen Jahren bis zum Rest des Lebens währen. Nicht selten nimmt ein auf solche Art Verstoßener seine Familie oder gar seine ganze Sippe oder, im Falle verbannter Hetleute, eine ganze Ottajasko mit sich. Die Schlimmsten unter den Utlagi werden mit dem *Skoggang* (Waldgang) bestraft, der ewigen Verbannung und dem Vergessen durch Streichung des Namens aus allen Sagas.

Die Nördlichen Olportsteine (thor. *Nordlig Stenklip*) waren immer schon ein Sammelpunkt für diese Verstoßenen und die Ihren. Am Rand der bekannten Welt herrschte nicht das von Skalden überlieferte und von Jarlen durchgesetzte Recht der Sagas. Hier ist die unrühmliche Vergangenheit vergessen und das Schicksal liegt in der eigenen Hand. Die Nachfahren der Verurteilten galten oft selbst als verbannt oder kannten kein anderes Leben, so dass auch sie auf den Olportsteinen blieben.

Mittlerweile hat sich eine beachtliche Anzahl Thorwaler auf den Olportsteinen angesammelt. Der legendäre *Hellmark Arveson* soll sie einst zu einer großen Ottajasko vereint haben. Bei seinem Namen schwören Friedlose und deren Nachfahren heute noch, wenn die seltene Einigkeit der Ausgestoßenen untermauert werden soll.

WAS ES HEIßT, FRIEDLOS ZU SEIN

Durch die Härte der Natur und die Härte des Menschen-schlags, die eine Horde von Geächteten und Verachteten mit sich bringt, haben sich raue Sitten etabliert. Es gilt das Recht des Stärkeren. Der Schwache braucht einen starken Beschüt-

zer, andernfalls ist er wertlos und Spielball seiner Umgebung. Vorräte sind knapp auf den kalten Inseln, auf denen Feldfrüchte kaum gedeihen und nur ein wenig Viehzucht möglich ist. Das Überleben ist ein steter Kampf, und dabei können sich die Bewohner das Durchfüttern von unnützen Essern wie Alten und Kranken nicht leisten.

Einzig das Meer ist reich an Fisch, aber außer Efferds Geschenken bietet es noch eine weitere Quelle für Nahrung und Reichtümer: Plündergut. Und so war es beinahe eine Selbstverständlichkeit für die meist ohnehin gesetzlosen Bewohner der Nördlichen Olportsteine, von der Piraterie zu leben.

MARADAS FRIEDLOSE

Seitdem die *Horaskaiserlich Privilegierte Nordmeer-Compagnie*, kurz HPNC (**Westwind 75**), von ihrem Kontor auf *Gandar* aus viele der Piratennester nach dem *Horasreich-Thorwal-Konflikt* ausgehoben hat, ist die Piraterie der Friedlosen stark eingedämmt worden. Dabei wurden die Horasier unterstützt von den Hjalskari der von der Obersten Hetfrau frisch ernannten Jarlin *Hjalka Oddasdottir* des neu geschaffenen Jarltums Nördliche Olportsteine.

Trotz aller Bemühungen der HPNC sammeln sich nach wie vor Friedlose, darunter auch viele Piraten, auf den schwer zugänglichen Inseln, besonders auf Narken, *Aso* und *Serreka*.

Das Vorgehen der Obersten Hetfrau und ihrer Jarlin haben natürlich nicht dazu beigetragen, dass ihre Anhänger auf den Inseln freundlich empfangen werden.

Aber nicht nur Totschläger und Verbrecher findet man auf den Nördlichen Olportsteinen.

Viele sind auch einfach Fischer oder Viehzüchter, deren Vorfahren schon ewig im hohen Norden leben und die kein anderes Dasein kennen. Auch Eigenbrötler und Einsiedler, Druiden und andere Geheimniskrämer mögen von der Abgeschiedenheit und der Nähe zur rauen Natur der Inselgruppe angezogen worden sein. Diese haben sich verstreut auf den Inseln niedergelassen, besonders auf der Insel *Berik*. Das



Gefängnis Hranngdottirs scheint eine gewisse Anziehungskraft auf die Verwirrten auszuüben.

Dazu kommen Walwütige, die in der Abgeschiedenheit niemanden gefährden wollen, und Freiheitsliebende, die sich der Knechtschaft der Horasier nicht beugen.

Manch eine Thorwalerin mag zudem unschuldig sein und weiterhin ein edles Leben nach den Gesetzen ihrer Vorfahren bestreiten, mancher Thorwaler mag Reue für seine Taten zeigen und als Buße die Schwachen auf den Inseln schützen. So sind die Inseln nicht nur ein Ort der Mitleidlosigkeit und Kälte, sondern auch an wenigen Stellen ein Ort des Edelmuten.

Beim Beschreiben der Stimmung können Sie als Meister auch auf den Olportsteinen auf eine Flügelhelm-und-Trinkhorn-Stimmung zurückgreifen, die typisch für Thorwal ist. Allerdings ist diese deutlich düsterer als auf dem Festland. Wo einem Fremden in Prem oder Olport rohe Herzlichkeit entgegenschlägt, wird er sich auf Narken eher mit rauer Aggressivität konfrontiert sehen.

Insgesamt ergibt diese Gruppe aus hartgesottenen Siedlern, skrupellosen Piraten und gewaltbereiten Individualisten eine brisante Mischung, besonders, wenn Glücksritter, Avesjünger, verzweifelte Flüchtlinge aus dem Mittelreich und Maradas Traditionalisten dazukommen, wie es auf Narken momentan geschieht.

⚔ AUF NARKEN – MEISTERPERSONEN

Auf Narken können die Helden bereits den meisten Gruppierungen und Meisterpersonen begegnen, die sie auch auf der späteren Irrfahrt begleiten. Eine Ausnahme sind die horasischen Schiffe der HPNC, die erst im späteren Verlauf der Irrfahrt zu den Friedlosen stoßen.

Machen Sie sich also am besten bei der Vorbereitung dieses Abschnitts mit den Fraktionen (**Sippen, Ottajaskos und Fremdländer** auf Seite 131) und Meisterpersonen (ab Seite 136) im **Anhang** vertraut.

Auf Narken sind insbesondere folgende Meisterpersonen für die Helden Ansprechpartner:

- Marada Gerasdottir, genannt *die Wölfin* (Seite 139)
- *Raskald Gerasson* (*1004 BF, blond, muskulös, verbirgt die aufbrausende Natur seiner Walwut hinter neu gewonnener Nachdenklichkeit, Maradas Bruder)
- Egil ‚Rotaug‘ Torhallsson (Seite 138)
- *Solvi Starkadsson* (*969 BF, graublond, Haare, begnadeter Skalde und Dichter der Tyrving-Saga)
- *Helma Horn-Ton* (*984 BF, herbe kahlgeschorene Frau, erfahrene, skrupellose Piratin, Friedlose in der dritten Generation)
- *Nadwedja Barbojew* (*1000 BF, strenge Züge, Dutt, Bornländerin)
- *Goldzahn Rogni* (Seite 141)
- *Schwarzaxt* (Seite 140)
- *Hjalka Oddasdottir* (*972 BF, dickliche, besonnene Kriegerin, trägt Flügelhelm, besuchte einst die Kämpferschule zu Prem, Jarlin der Nördlichen Olportsteine)

GRUPPIERUNG

Zur Zeit befinden sich mehrere Interessengruppen auf Narken, die sich bereits auf Narken befunden haben oder Maradas Ruf hierher gefolgt sind. Die Gruppen sind detailliert im Anhang beschrieben, und zur besseren Übersicht hier schon kurz vorgestellt.

- **Friedlose Piraten:** Die Piraten, die von den Nördlichen Olportsteinen aus Plünderfahrten unternehmen
- **Friedlose Bauern und Fischer:** Alle Friedlosen, die keine Piraten sind
- **Die Freien:** Anhänger Maradas und des traditionellen Wegs der Unabhängigkeit der Ottajaskos
- **Die Gebeugten:** Anhänger Jurgas und eines geeinten Staats Thorwal
- **Die Fremden:** Alle Mannschaften, die mehrheitlich nicht aus Thorwalern bestehen
- **Die Horasier:** Horasische Seeleute, die später zu der Flotte stoßen
- **Die Sumpfleute:** Merkwürdige Sumpfbewohner
- **Runasjáandi:** Seher und Zauberer
- **Swafnirkinder:** Eine Gruppe Walwütige
- **Nachfahren Hranngars:** Heimliche Gruppe von Anhängern Iskirs und Hranngars

Maradas Autorität ermöglicht ihr einstweilen, einen Frieden zwischen den einzelnen Gruppen durchzusetzen.

● *Hjördis Eulenkind* (*1007 BF, hellblonde Haare auf Gjalskerart verfilzt, Eulenfedern im Haar, eisblaue Augen; schlank, scharfe und schöne Gesichtszüge, ist mit schwarzen Leinengewändern bekleidet, Eulenhexe und Bogenschützin, Vertrauter: Vederli, beobachtet die Flotte auf Tulas Geheiß, gibt wenig über sich preis)

● *Björngar ‚Bärenschänder‘* (*1003, kahl und braunbärtig, zahlreiche Narben entstellen den feisten Kopf, gedrunge und halslos muskulös, folgte als erster Walwütiger Maradas Ruf und motivierte viele, es ihm gleich zu tun, berühmter Söldner, der gelernt hat, seine Swafskari halbwegs zu kontrollieren und als Waffe einzusetzen, Anführer der Swafnirkinder)

● *Der Alte Tjarf* (*963 BF, ein Greis mit klapprigen Beinen, der sich einfältiger gibt, als er ist, *Hersir* von Narkenhavn)

Meisterpersonen, die nicht zum unmittelbar wichtigen Personal gehören, sind im Fließtext kurz beschrieben. Sie finden sich jedoch auch ab Seite 136 im **Dramatis Personae**, sodass sie sich leicht wiederfinden lassen.

Eigene Ottajaskos

Wenn sie weitere Ottajaskos, die nicht im Anhang aufgeführt sind, wie die *Sturmvogel-Ottajasko* aus **Skaldensänge**, die Mannschaft der *Wogenrenner* aus **Helden einer Saga** oder die *Sturmtrotzer-Ottajasko* aus **Fluch des Flussvaters** als Mitglieder der Flotte einführen wollen, ist dies natürlich möglich. Dieses Vorgehen eignet sich besonders, wenn die Helden bereits aus früheren Abenteuern mit dieser entspre-

chenden Mannschaft vertraut sind. Ordnen sie die neue Ottajasko einfach einer passenden Gruppe zu. Durch das Ressourcensystem (Seite X) ist dies kein Problem. Keine Ressource muss angepasst werden, sondern die entsprechende Otta zählt einfach zum allgemeinen Pool.

AUF DEN NÖRDLICHEN OLPORTSTEINEN

Auf dem Weg zu den Nördlichen Olportsteinen werden möglicherweise noch einige Häfen angelaufen, vielleicht sogar Thorwal selbst. Dort können auch die Helden für eine Nacht von Bord gehen und dabei natürlich auch Erkundigungen zu Marada und ihrem Vorhaben einholen. In den Küstenstädten Nostrias herrscht Beunruhigung, in den thorwalschen Küstenstädten ist die Stimmung jedoch deutlich lockerer: Wenn auch viele Südthorwaler Marada ablehnen, sind sie doch gespannt, in welche Richtung es sie verschlagen wird. So manch einer mag noch zaudern, ob er sich der Wölfin anschließt, andere verlachen ihr Vorhaben, und wieder andere hoffen, dass sie tatsächlich die Niederlassung der HPNC niederbrennt oder gar gegen das Horasreich zieht. Generell halten die Südthorwaler jedoch zu Jurga, deren Taten am Großen Fluss gerühmt werden. Marada müsse jetzt nachziehen, heißt es, doch sie werde gegen Jurga stets verlieren.

Schließlich ist jedoch auch die letzte Etappe geschafft, und die Helden nähern sich den Nördlichen Olportsteinen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Küste Thorwals ist längst außer Sicht, und trotzdem geht die Reise noch tagelang weiter. Als die Olportsteine in Sichtweite sind, scheint die lange Zeit auf See vergangen, doch auch hier habt ihr wieder die Distanz unterschätzt. Die *Paradiesvogel* segelt an kargen Felsen und Riffen vorbei, navigiert durch Passagen zwischen steilen Inselküsten, an denen die Gischt faucht. Ihr erblickt den Leuchtturm der Niederlassung der HPNC von weitem und sonst vor allen Dingen: Vögel. Seevögel wie Lummen und Möwen kreischen euch tagelang um die Ohren, und keine Menschenseele ist auf den kargen Inseln zu sehen. Eines Morgens jedoch versammeln sich die Passagiere der *Paradiesvogel* erleichtert an Bord. Rauch steigt von einem noch fernen Ufer auf, der Rauch zahlreicher Hütten, Lager, Herdfeuer. Der Wind beißt kalt in euren Gesichtern, während ihr euch dem Dorf Narkenhavn und der Reykbucht nähert. Dunst liegt über der felsigen Bucht, und die sonst so aufgeregten schnatternden Glückssucher auf der *Paradiesvogel* sind vollkommen still.

In der *Reykbucht* geht die *Paradiesvogel* vor Anker. An den geschützten Strand wurden bereits zahlreiche flachgängige Schiffe thorwalischer Bauart gezogen, die teils mit Zeltplanen bedeckt ihrer Mannschaft Lager bieten. In der Bucht warten

die Besatzungen auf den von Marada festgelegten Zeitpunkt des Aufbruchs.

Die Helden können sich angesichts der mehreren hundert Thorwaler fragen, ob sie diese Flotte für militärische Zwecke mobilmacht, vielleicht ein eher symbolisches Tor nach Swafnirland, das an horasischen Gestaden, auf den Zyklopeninseln oder an den Küsten Albarnias liegt, sucht.

Die Neuankömmlinge werden mit Hilfe von Beibooten und Skútas, kleineren Ausführungen des bekannten thorwalischen Langschiffs, an Land gerudert.

ΠΑΡΚΕΠΗΑΒΝ FÜR DEN EILIGEN LESER

Einwohner: normalerweise etwa 100, jetzt 750 (die ursprünglichen Bewohner gehören zur Fraktion der friedlosen Bauern und Fischer)

Hersir (Sippenoberhaupt): der alte Tjarf

Tempel: Swafnirschrein auf einer Anhöhe

Gasthäuser / Schenken: normalerweise keine, jetzt die an den Strand gezogene Otta der Helma Horn-Ton, sowie das Zelt der Bornländer Händlerin Nadwedja Barbojew

Besonderheiten: Geysire und warme Quellen prägen die Insel und ihre Vegetation

Stimmung in Dorf und Lager: Ein Dorf von Friedlosen, das eine Flotte voller Friedloser, konkurrierender Thorwaler und Fremdländer beherbergt – ein Fass Hylailier Feuer, das jederzeit hochgehen kann, könnte kaum gefährlicher sein.

ΑΠΚΥΠΤΉ ΙΝ ΠΑΡΚΕΠΗΑΒΝ

Die Helden können sich bereits einen ersten Überblick verschaffen:

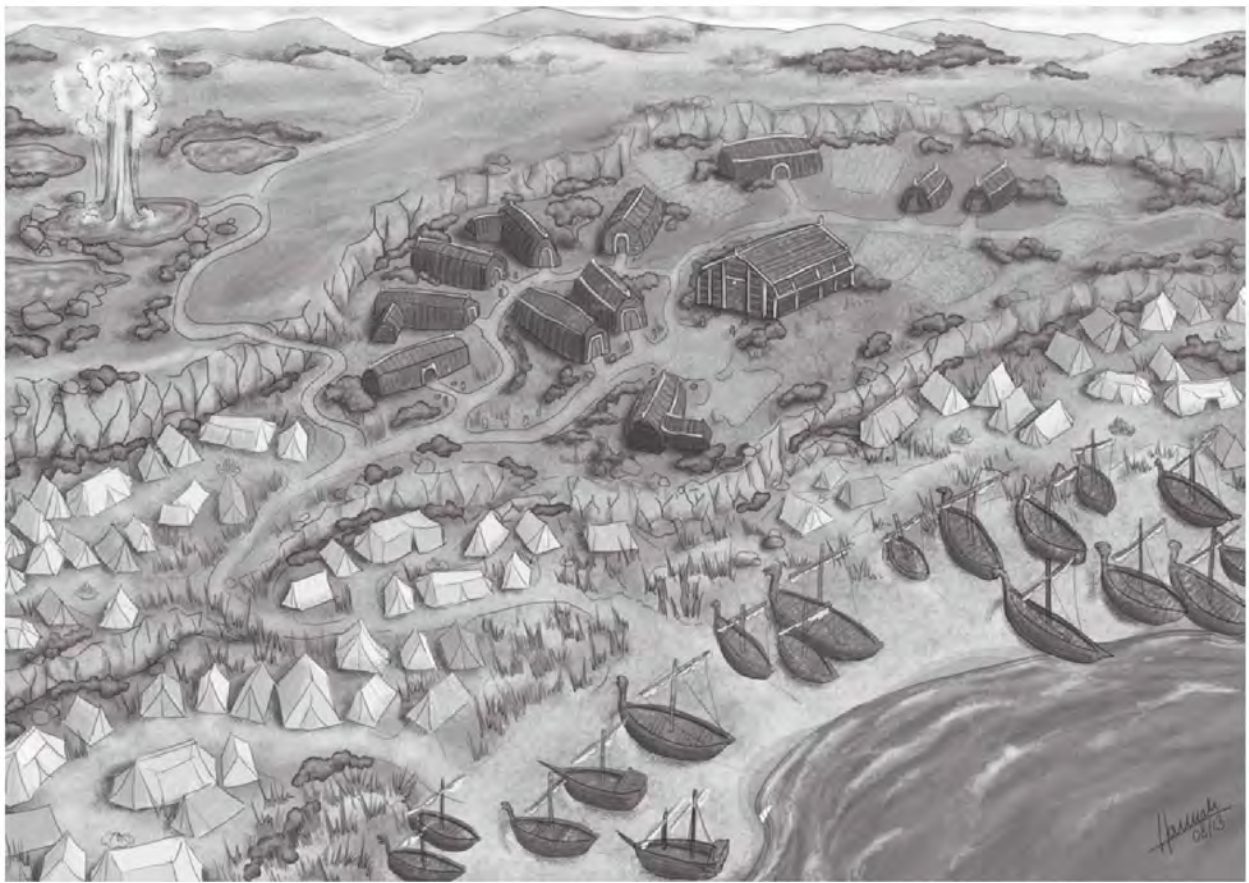
● In der geschützten Bucht ist es verhältnismäßig warm. Es riecht zudem ständig ein wenig nach faulen Eiern. Dunst und Duft rühren von heißen Quellen im Felsboden, von blubbernden Schlammtümpeln und zischenden Springquellen, die unverhofft bis auf Schulterhöhe ausbrechen können.

● Die Thorwaler haben ihre Lager strategisch günstig aufgeschlagen, so dass sie das warme Wasser gefahrlos nutzen können.

● Der ausgetretene Weg, der zur Halle des Hafendörfchens führt, dient gleichzeitig als Grenze zwischen verfeindeten Gruppen. Friedlose, Anhänger Jurgas und die Getreuen Maradas begegnen sich entlang des Pfads, und trotz Maradas Frieden haben sie nichts als Verachtung füreinander übrig.

● Während sich die Passagiere der *Paradiesvogel* verschreckt am Strand versammeln, amüsiert sich eine Gruppe halbwegsiger Thorwaler köstlich, als ein argloser Neuankömmling sich an einer emporsprudelnden heißen Quelle verbrüht (zwischen 1W3 bis 2W6 Schaden).

● Ein alter Streit entbrennt zwischen einer hünenhaften Thorwalerin und ihrem friedlosen Bruder, der in den Pulk der wie angewachsen dastehenden Paradiesvögel hineingestoßen wird.



ΠΑΡΕΠΗΛΗΝ

● Pöbeleien gehen auf die friedfertigen Neuankömmlinge nieder, während Silja und der Kapitän mit einem Boten Maradas sprechen.

● Die Helden können einschreiten, wenn die Friedlosen handgreiflich werden. Sobald sie ein wenig Mumm und Gegenwehr gezeigt haben, wird sich ein älterer Kämpfe mit breitem Lächeln erheben, als habe es sich um eine Prüfung gehandelt, und ein Horn mit warmem Met herumreichen.

Silja und Käptn Kielschwein werden gebeten, mit Maradas Botenjungen in die Halle aufzubrechen.

Wenn die Helden mit einem eigenen Schiff angelandet sind, werden sie ebenfalls zu Marada gebeten. Auch, wenn Silja die Helden auf der Fahrt schätzen gelernt hat, oder wenn sie fürchten muss, dass die Helden einen Streit mit den Friedlosen vom Zaun brechen, wird die Avesgeweihte ihre neugewonnenen Freunde bitten, sie zu Marada zu begleiten.

MARADAS HALLE

Es ist nicht zwingend nötig, dass die Helden Marada (Beschreibung auf Seite 139) einen Besuch abstatten, hier jedoch die nötigen Informationen, wenn sie die Wölfin aufsuchen sollten: Die Wölfin hält sich in der Hetjahalla von Narkenhavn auf. Auch die hier ansässigen Friedlosen haben die Strukturen ihrer alten Heimat beibehalten und sich so organisiert, wie es in einem Thorwalerdorf üblich ist.

Marada thront auf einem wuchtigen Holzsitz am Feuer. An den Bänken und Tafeln, die in der Halle aufgestellt sind, sitzt ihre *Thinskari*, ihre Leibwache. In der Halle sind Decken, Strohsäcke und Felle verteilt, offenbar schlafen hier nachts mindestens hundert Menschen dicht gedrängt.

Der alte Tjarf, Hersir der ansässigen Sippe, sitzt grimmig neben Marada auf einem kleineren Stuhl, doch im Gespräch zeigt er sich mehr als Unterstützer denn als Neider. Zudem sind Maradas Skalde Solvi Starkadsson und der *Godi* Egil ‚Rotaug‘ anwesend. Marada wird sich auch von Silja und den Helden Namen und Herkunft nennen lassen, den Namen des Schiffes, mit dem sie angereist sind, und Anzahl der Seeleute und Passagiere.

Nach einem rituellen Schluck Met und Friedensbekundungen zur Begrüßung spricht Marada mit Silja über eine Expedition, bedankt sich für die Unterstützung. Silja zeigt sich trotz des zunächst rauen Empfangs begeistert und spricht in ihrer üblichen teils verträumten, teils feurigen Art und Weise von Aves, Freiheit und Entdeckungen. Auch die Helden können sich mit Marada, Egil oder Solvi unterhalten.

● Konkrete Auskunft über den Kurs wird Marada nicht preisgeben, mit einem Verweis auf die Sicherheit der Flotte.

● Egil mustert die Helden und antwortet auf Fragen einsilbig. Er folgt dem Gespräch zwischen Marada und den Helden und Schiffsführern aufmerksam, manchmal umspielt ein spöttisches Lächeln seine Mundwinkel. Den Helden kann die blutige Rotfärbung seiner Iris auffallen.

● Solvi ist deutlich gesprächiger. Der alte Skalde kann beispielsweise von der Suche tapferer Helden nach dem Schwert Tyrfinn berichten. Auch Tulas Prophezeiung kann er erwähnen, Marada wirft ihm jedoch einen Blick zu, der ihn plötzlich das Thema wechseln lässt.

● Einige Kinder, Enkel des *Hersirs*, bewundern die Waffen, Hautfarbe oder Kleidung der Helden.

● Eine Frau wirft einem Helden ein schüchternes Lächeln zu, während sie ihm das Methorn reicht und sich die Hände kurz berühren.

● Viele Blicke wandern, teils herausfordernd, teils neugierig, hin und her. Vielleicht wird auch gespottet. Alles, was aber über Spott hinausgeht, wird Marada unterbinden.

Nach kurzer Zeit weist Marada die Helden und Silja an, zwischen Langhäusern des Ortes Planen aufzuspannen und die Passagiere dort unterzubringen. Es werde nicht mehr lange dauern, bis man aufbräche, die Insel sei ohnehin im wahrsten Sinne des Wortes abgegrast und könne die Flotte nicht viel länger ernähren. Danach entlässt sie die Neuankömmlinge, die sich nun vor Einbruch der Nacht um die Errichtung eines Lagers kümmern können. Es ist Frühling, ein kalter Wind weht zwischen den zusammengedrängten Langhäusern Narkenhavns, doch immerhin sind die warmen Quellen in der Nähe, aus denen man jedoch nicht trinken kann. Auf Trinkwasserquellen können die Bewohner Narkenhavns hinweisen.

⚔ TAGE IN NARKENHAVN

Narkenhavn wird für die nächsten Tage die Heimat der Helden sein. Wenn sie als Gefolgsleute Maradas oder als Abenteuerer mit der Absicht, Swafnirland zu entdecken, nach Narken gekommen sind, wird sich ihre Zeit anders gestalten, als wenn sie für ihren Auftraggeber Nachforschungen anstellen und nicht mit Marada auf Fahrt gehen möchten. Im Folgenden finden Sie die Beschreibung Narkens sowie Möglichkeiten zu Nachforschungen und Zeitvertreib.

Ein schmaler Weg führt aus der Reykbucht hinaus, die kargen Felsen hinauf und ins Hinterland, das als lebensfeindlich zu bezeichnen wäre, wenn nicht heiße Quellen gelegentlich wahre Inseln an Vegetation möglich machen würden. Holz gibt es keines mehr im Umkreis von Narkenhavn, die windgepeitschten Bäume wurden mittlerweile von Maradas Flotte aufgebraucht. Einige kleine Wäldchen befinden sich jedoch noch weiter im Nordwesten und im Osten der Insel. Wenige Schafe und Ziegen und magere Rinder streifen über die kargen Wiesen. Kinder gehen auf Beutezug und fangen Lummen, deren zähes Fleisch am Lagerfeuer von den Knochen genagt wird.

Wenn die Helden einen Spaziergang unternehmen, kann ihnen auch die größte Quelle der Insel auffallen, ein Geysir, der im Abstand von wenigen Stunden ausbricht und sein heißes Wasser bis zu sieben Schritt hoch aufsteigen lässt. In den ihn umgebenden Tümpeln, die oft trüb-bläuliches Wasser enthalten, kann auch bei kalter Witterung geschwommen werden.

Am Strand und zwischen den Langhäusern Narkenhavns hausen Menschen dicht an dicht. Sie teilen zwar einerseits grob ein Ziel, sind aber andererseits sehr verschieden oder stehen sich sogar feindselig gegenüber. Streitereien brechen we-

gen Nichtigkeiten vom Zaun, und es kommt immer wieder zu Verletzten oder gar Toten. Marada versucht, der allgemeinen Gesetzlosigkeit zum Trotz, hart gegen Streit und Gewalt vorzugehen, ohne sich jedoch als Königin aufzuspielen. Das würde sie zu nah an Jurgas Politik rücken.

LIEBE UND HASS – DER RUF DER HELDEN

Die Taten der Helden, auch bereits in Narkenhavn, werden von den Gruppierungen innerhalb der Flotte unterschiedlich aufgenommen. Der Ruf der Helden hängt davon ab, mit wem sie abends trinken und mit wem sie sich anlegen, ob sie es erzwingen, Vorräte auf alle Friedlose zu verteilen etc. Derartige Entscheidungen werden ihnen Sympathien, aber auch Unmut einbringen. Dadurch werden die verschiedenen Gruppen mehr oder weniger geneigt sein, die Vorhaben der Helden zu unterstützen.

Sie können die Gruppentabelle im **Anhang** (Seite 161) nutzen, um die Zeichen + und – bei den betreffenden Gruppierungen zu notieren. Diese heben sich gegenseitig auf. Hier ein Beispiel für die Auswirkungen der + und – Punkte, die letztlich übrig bleiben:

- – – Die Gruppe hasst die Helden aus voller Seele.
- – Die Helden müssen achtgeben, dass man sie nicht über Bord wirft.
- Die Helden genießen bei der Fraktion einen schlechten Ruf, man wird ihnen nur widerwillig zur Seite stehen.
- + /– Die Gruppe steht den Helden neutral gegenüber.
- + Die Helden sind beliebt, man unterstützt sie gern.
- + + Die Helden werden als Retter in der Not verehrt.
- + + + Kommt eine Axt geflogen, wird man sich ohne Zögern vor die Helden stellen – oder ihren Tod bitterlich rächen.

Im Folgenden wird es immer wieder nötig sein, die Flotte für sich einzunehmen, etwa bei der Wahl eines Hetmanns oder einer Hetfrau der Flotte. In diesen Fällen kann die Ruftabelle genutzt werden, um zu bestimmen, wo die Argumente der Helden eher auf fruchtbaren Boden oder auf Widerstand stoßen.

ZEITVERTREIB

Um mehr über das wahre Ziel der Flotte zu erfahren, können die Helden Kontakt mit den Mitgliedern einiger Gruppen auf Narken knüpfen. Nutzen Sie dies, um einige der Meisterpersonen einzuführen.

Während auf Maradas nächste Befehle gewartet wird, bieten sich einige gesellige Gelegenheiten, während derer sich die Thorwaler die Zeit vor der großen Fahrt vertreiben. Hierbei werden schnell Freund- wie Feindschaften geschlossen.

WETTSTREIT UND SPIEL

Die Thorwaler vertreiben sich die Zeit mit Würfelspielen, Mutproben (beispielsweise Sprung durchs Feuer), Ausdauerwettbewerben (*Schwimmen* durch eine eiskalte Meeresbucht), Axtwerfen, Bogenschießen, Ringen, Zechen, Dicht- oder Schmähwettstreiten.

Lassen sie dazu jeweils passende Proben auf etwa *Brett-/Kartenspiel, Fernkampf, Ringen Überreden, Zechen* würfeln.

Sie können ein simples System nutzen: Die Gegner legen Proben +0, +3, +6, +9 und +12 ab. Ein Held gewinnt, wenn er alle Proben schafft. Sie können aber auch vergleichende Proben mit den Kontrahenten ablegen.

Auch Dicht- oder Schmähwettstreite lassen sich ähnlich durchführen. Dabei kann beispielsweise auf *Menschenkenntnis, Singen, Überreden, CH* und/oder *KL* gewürfelt werden, oder Sie lösen einen solchen Wettkampf rollenspielerisch und fordern Dichtkunst und Spitzfindigkeit Ihrer Spieler heraus.

Während der Wettkämpfe versehen sich die Thorwaler gerne mit gekonnten Beleidigungen und sehen darin keinen Anstoß, solange niemandes Ehre in Frage gestellt wird und die Schmähungen schlagfertig sind. Die Friedlosen Piraten fürchten jedoch, für schwach gehalten zu werden, was das Ende ihrer Stellung oder gar ihres Lebens bedeuten könnte. Sie reagieren schnell auf Beleidigungen mit einer Forderung zum Holmgang, zum Duell in einem Kreis aus Schilden oder auf einer kleinen Insel (Holm). Besonders Schwarzaxt (siehe Seite 140) wird nicht zögern, einen Helden herauszufordern.

Mit folgenden kleinen Ereignissen können sich die Helden die Zeit auf Narken vertreiben:

● Der Gjalsker Ottiertierkrieger *Anchas bren Juchtan* (*1009, sehniger Gjalskerländer Otter-Tierkrieger mit verfilzten, roten Haaren und heller Haut, wollte sich dem Totengott Zwanfir stellen, sein Reich erkunden und dadurch zu unsterblichen Ruhm gelangen) veranstaltet gar eine kleine Palenkel, eines der in seiner Heimat beliebten Sportspiele. Hier müssen sich die Kontrahenten im Baumstamm- und Kettenkugelnwurf beweisen. Wer mehr Punkte nach einer KK-Probe übrigbehält, gewinnt.

● Bei Helma Horn-Ton und Nadwedja Barbojew kann abends getrunken werden. Dann wird der Dichtkunst der Skalden gelauscht, über Sagas gestritten und mit Heldentaten geprahlt.

Und man kann bereits vom Met gelockerten Zungen Details über Maradas Vorhaben und Egils Reden entlocken.

● Auch viele Bauern und Fischer aus Narkenhavn packen ihre wenigen Habseligkeiten, und aus anderen kleinen Dörfern der Insel kommen Neuankömmlinge an, die mit Marada reisen wollen. Wenn die Helden sich nach dem Ziel der Reise umhören, werden die meisten Swafnirland nennen. Sie erhoffen sich, als gemachte Männer und Frauen, Entdecker

und Erwählte Swafnirs zurückzukommen. Die Friedlosen Piraten unter Schwarzaxt und Helma Horn-Ton tun jedoch lautstark ihre Hoffnungen kund, dass Marada die Horasier plündert oder zumindest noch einen kleinen Krieg mit den Rivaner Pfeffersäcken anzettelt, bevor sie in irgendein Traumland aufbricht.

● Suchen die Helden eher die Nähe von Silja, von Maradas Leuten oder Egil Rotaug, können sie in Erfahrung bringen, dass keine weiteren Schiffe mehr erwartet werden und dass die Reise beginnen soll, bevor es auf Narken ungemütlich wird – und dass Marada und Egil sich noch nicht einig sind. Mit etwas größerer Hartnäckigkeit (*Überreden*-Probe +5) können sie herausfinden, dass Egil einige Leute auf die verrufene Insel Berik entsandt hat, deren Rückkehr er erwartet.

● Zudem haben sich Händler eingefunden, bei denen die Helden Nahrung, Waffen und Ausrüstung erstehen können.

- Nadwedja Barbojew (S. 132) schenkt nicht nur Alkohol aus, sondern hat auf ihrem vor Anker liegenden Holken *Admiral Tinpow* sogar teils außergewöhnliche Waren, die sie verkauft. Sie ist jedoch eine knallharte Geschäftsfrau.

- *Vito* (*991 BF, schmalbrüstiger, dunkelhaariger Horasier mit fliehendem Kinn, der der HPNC den Rücken kehrte, als er eine Thorwalerin heiratete) bietet gute Ausrüstung, ohne die Preise zu überziehen.

- *Olja* (*1004 BF, schöne blonde Thorwalerin mit großen Brüsten und tiefem Ausschnitt) verkauft billigen Tand zu teuren Preisen. Dafür kann man mit ihr oder ihrem strammen Bruder *Gesar* (*1008 BF, knackiger blonder Schönling mit Schnauzbart, stets in körperbetonendes Leder gekleidet) das Lager teilen.

● Auch andere Huren und Lustknaben haben sich eingefunden, manch ansässiger Fischer und manche Bäuerin versucht durch den Verkauf von ein paar schönen Stunden, das karge Auskommen etwas aufzustocken. Da sie von ihren Freiern ab und an Informationen aufschnappen, können sie den Helden mitteilen, dass sich auch Spione anderer Seemächte (beispielsweise der HPNC) auf Narken befinden.

Schwarzaxt, ein Freund fürs Leben

Sie können die Gelegenheit nutzen, Schwarzaxt und seine Leute als Beispiel für den rauen Umgang der Friedlosen einzuführen. Ein Held wird von ihnen, sofern er körperlich eher schwächig ist, gnadenlos zur Seite gestoßen, wenn er im Weg steht. Dabei nimmt Schwarzaxt keinerlei Rücksicht auf Stand oder Profession. Fischer und Händler werden gezwungen, den Piraten ihre Ware ohne Bezahlung zu überlassen und fügen sich ergeben ihrem Schicksal. Schwarzaxt wird die Helden bei Wettkämpfen als Schwachköpfe oder Schwächlinge verspotten (je nachdem, was besser passt), sie bedrohen, wird betrügen und ihre Siege leugnen, bis die Helden auf Narken oder während der späteren Irrfahrt durch Stärke, List oder Magie beweisen, dass sie würdige Gegner sind. Werden sie von Schwarzaxt einmal respektiert, kann sich gar eine Art Freundschaft entwickeln. Nichtsdestotrotz wird er immer ein zynischer Mistkerl bleiben. Lassen Sie es ihn aber nicht so weit treiben, dass eine Todfeindschaft entsteht – dafür sind andere Antagonisten vorgesehen.

Raskald, der Bruder der Hetfrau

Maradas Bruder Raskald hält sich ebenfalls auf Narken auf. Er wird auf die Helden aufmerksam und spricht sie an. Auch er ist nicht mit der Ambition, Swafnirland zu suchen, nach Narken gekommen. Er will zurück zum Festland, ist jedoch, nachdem er von Tulas Prophezeiung hörte, seiner Schwester hierher gefolgt. Er wollte sie überreden, sich nicht auf ein Unternehmen einzulassen, das die Hexe eingefädelt hat – bisher erfolglos.

Aufgrund seiner Walwütigkeit hat er bereits eine Irrfahrt hinter sich, von der er geläutert zurückkehrte. Er hatte sich mit zahlreichen Freunden, auch mit seiner eigenen Schwester, im Zorn überworfen, fand seinen Frieden mit Swafnir und bat Marada um Verzeihung. Seine Frau Walla hat er schwanger in Thorwal zurückgelassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

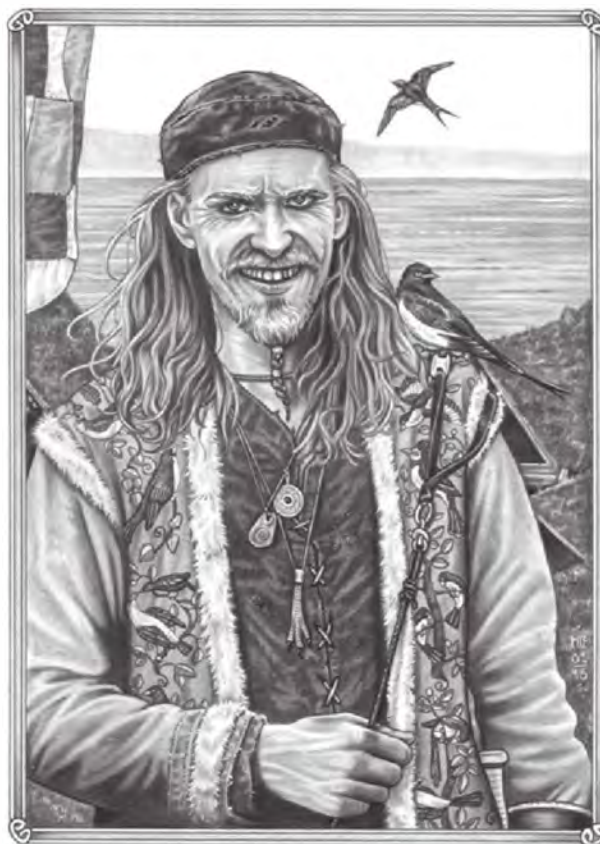
An diesem Nachmittag winkt euch ein Thorwaler heran. Nachdenklich sitzt der Mann, der die Dreißig vielleicht gerade überschritten hat, auf einem Felsen und starrt über das Meer, in die Richtung, in der ihr die thorwalsche Küste vermutet.

„Mein Name ist Raskald, und bevor ihr nun andere nach mir ausfragt: Ich bin Maradas Bruder. Dieser Gauner, Goldzahn Rogni, hat mir erzählt, dass ihr Fragen stellt. Nun frage ich mich: Warum?“

Wenn er keine Gefahr in den Motivationen der Helden sieht, kann er den Helden von Tulas Weissagung (Seite X) erzählen. Es selbst ist hierhergekommen, um Maradas Plänen auf den Grund zu gehen, und sieht es daher als nicht verwerflich an, wenn andere das ebenfalls tun. Raskald wird keinen Hehl aus seinem Misstrauen machen, zudem schätzt er Egils aufrechterische Reden nicht. Dieser lese aus Tulas Prophezeiung heraus, dass zunächst Hranngar bekämpft werden müsse – und Raskald hält es nicht für ausgeschlossen, dass er die Flotte gegen Horasier oder andere Seemächte aufhetzt. Zudem weist Maradas Bruder die Helden auf Goldzahn Rogni hin, der seine Ohren und Augen offenbar überall hat und mit Informationen handelt. Er glaubt, dass Egil Rogni benutzt, um Informationen zu streuen und dass sie seine Schwester gemeinsam zu untergraben versuchen (worin er sich irrt).

GOLDZAHN ROGNİ, DER GAUNER

Früher oder später werden die Helden auf Goldzahn Rogni stoßen – Raskald hat ja bereits von ihm berichtet. Auch, wenn die Helden sich umhören, von wem sie Informationen erlangen können, wird stets der Name *Goldzahn Rogni* fallen. Rogni ist ein schmieriger Gauner mit einem gut gehüteten Geheimnis – in Wahrheit ist er Ögnir, Gott der Thorwaler, angeblicher Sohn Swafnirs, der sich von Zeit zu Zeit unter die Menschen mischt. Mehr Informationen finden Sie auf Seite 141. Wenn Sie Rogni nicht als leibhaftigen Gott in ihre Geschichte einbinden wollen, finden Sie dort und im Verlauf des Abenteuers Hinweise, wie dies möglich ist.



GOLDZAHN ROGNİ

Rogni Goldzahn gibt vor, ein aus Thorwal stammender Halunke zu sein und hält sich mit kleinen Diebstählen und dem Handel mit Rauschkräutern und Informationen über Wasser. Er steht in dem Ruf, alles und jeden zu kennen und über die schmutzigen Geheimnisse seiner Mitmenschen bestens informiert zu sein. Schweigen wird er nur, wenn er fürchtet, dass ihm der Verkauf Ärger einbringen könnte. Dann muss dieses unverkäufliche Wissen durch Einschüchtern oder einige Schläge aus ihm herausgepresst werden. Zu Rognis Leidwesen scheinen sich nicht wenig Friedlose dieser Art der Verhandlung mit dem Gauner zu bedienen, wodurch er immer wieder blaue Flecken oder eine blutende Nase aufweist.

Nach Swafnirland will er nicht, so sagt er, er will goldene Armreife bei Geschäften mit verzweiferten Reisenden verdienen. Er beabsichtigt, mit Raskalds Schiff wieder gen Thorwal zu reisen.

Sie als Meister können ihn nutzen, um Informationen aller Art an die Helden weiterzugeben. Meist scheint Rogni richtig informiert zu sein, selbst dann, wenn das Wissen von den Helden erpresst wurde. Rogni ist eine hervorragende Quelle, wenn die Helden wissen wollen, was auf Narken oder innerhalb der Flotte während der Irrfahrt hinter den Kulissen vor sich geht. Ihre Helden werden diesen Umstand sicherlich schnell zu schätzen lernen.

Goldzahns Informationen

Hier finden Sie eine Übersicht, was Goldzahn Rogni bei Nachfrage über die einzelnen Gruppen berichten kann. In Klammern sind jeweils die Kosten für die Information an-

gegeben. Unverkäufliche Informationen sind nur durch Gewaltanwendung oder massive Einschüchterung zu erlangen. Alle Informationen sind tatsächlich wahr:

● Marada scheint in der Tat eine Expedition auszurüsten. Bei einer Plünderfahrt würde sie sich nicht mit derart viel Proviant belasten. (10 Silber)

● Schwarzaxt wird die Flotte bei der nächsten Gelegenheit zur Plünderung eines Ziels anstacheln. Wenn dieses Ziel sich nicht auf dem Hinweg findet, lohnt sich vielleicht ein Abstecher ins Horasreich auf dem Rückweg. (50 Silber)

● Rotaug vermutet Hranngargezücht in der Nebelbucht auf der Insel Berik. (gratis)

Er hat Leute ausgeschildet, die das Übel suchen sollen, um eine Fahrt nach Swafnirland zu ermöglichen. (10 Silber)

Man munkelt, sie sollen das Übel sogar erwecken, damit man es bekämpfen kann. (unverkäuflich)

● Hjalka Oddasdottir, Sprecherin der Gebeugten, ist von der Obersten Hetfrau geschickt worden, um alle Friedlosen oder Anhänger Maradas aufzuhalten, wenn diese auf Plünderfahrt gegen das Horasreich ziehen und damit einen neuen Krieg riskieren wollen. (100 Silber)

● Die Sumpfleute sind weich im Hirn, weil sie alle miteinander verwandt sind und ständig giftige Dämpfe einatmen. (2 Silber) Sie sollen Efferd treu ergeben sein, seinem Sohn Swafnir aber freveln. (70 Silber)

Sie kennen ein Geheimnis, um Brack- und Salzwasser in Trinkwasser zu verwandeln. (vor der Flucht: 200 Silber, danach: 200 Silber und einen Gefallen)

● Die Hexe und Runenkundige Hjördis Eulenkind ist eine Gefolgsfrau Tulas. (unverkäuflich)

● Die Skalden *Harfner* (*1012 BF, wallendes blondes Haar) und *Stimmlein* (*1012 BF, schön, mit unzähligen rotblonden Zöpfen, Schülerin von Maradas Skalden Solvi Starkadson) waren einst ein Liebespaar. Jetzt ist zwischen ihnen nach gegenseitiger Untreue nur noch Hass. (3 Silber)

● Nadwedja Barbojew erhofft sich Handel mit Swafnirland. Sie verbirgt ein gutes Herz unter ihrem geschäftstüchtigen Gehabe und nimmt viele Flüchtende auf ihrem Schiff auf. (5 Silber)

● Björngar der Bärenschänder erschlug bereits ein Dutzend seiner Gefährten im Rausch. (8 Silber)

Keine dieser Informationen wird Rogni vor einer Hetfrau oder gar vor einem Hjalding wiederholen und alle Aussagen abstreiten. Gerade die ersten vier Punkte wird er den Helden durch vage Andeutungen anbieten, wenn sie nach dem Ziel der Flotte fragen.

ROTAUGE

Marada will aufbrechen, doch Egils Expeditionsmannschaft ist nach wie vor nicht von Berik zurückgekehrt. Der Godi ist nervös, weiß er doch nun nicht, was aus ihnen geworden ist, und ob die Geschehnisse, die er vage für Berik vorhergesehen hat, bereits eingetreten sind. Er ist nicht gewillt, weitere Gefolgsleute zu entsenden und sucht daher nach einer Gruppe von Unwissenden, die er auf die Suche schicken kann:

KABALE UND LIEBE

Das vorliegende Abenteuer thematisiert Verfolgung, Verrat und Verlust. Um diese drei großen V wirklich erleben zu können, von der Geschichte mitgenommen werden zu können, müssen die Spieler mit der Flotte mitfeiern, und das kann nur gelingen, wenn ihre Helden ein wirklicher Teil der Flotte werden. Keine Bedrohung und kein doppeltes Spiel werden die Spieler wirklich berühren, wenn ihre Helden als Unbeteiligte, Außenstehende mitfahren.

Serien beispielsweise wenden den Trick an, dass neben der Haupthandlung auch immer die Beziehungen der Hauptcharaktere im Mittelpunkt stehen. Das heißt für Sie, lieber Meister: Lassen Sie zu, nein, legen Sie es drauf an, dass Ihre Helden Beziehungen – positiv wie negativ – zu den Meisterpersonen aufbauen. Durch die Meisterpersonen leiden und feiern die Helden mit, und damit auch Ihre Spieler. Als Beziehung eignen sich, gerade unter offenherzigen Thorwalern, kumpelhafte Freundschaften. Einige Seeleute sind Frohnaturen und schließen die Helden nach einigen Bier und ein paar guten Geschichten schnell ins Herz, wie die elegante Thorwalerin Swangard oder Strupp (Seite 32).

Andere Freundschaften müssen sich hingegen erst langsam entwickeln oder erscheinen zunächst völlig abwegig. Schwarzaxt, Björngar Bärenschänder oder Hjördis Eulenkind sind Kandidaten hierfür.

Noch intensiver als platonische Freundschaften wirken natürlich Liebesbeziehungen, etwa mit den schmucken männlichen wie weiblichen Skalden, mit Selino, Swagard Eiriksdottir oder mit Silja Avesta.

Achten Sie bei der Suche nach geeigneten Meisterpersonen einfach darauf, welche Seefahrer die Spieler interessant finden. Nicht jeder Name muss im Spiel genannt werden, nicht jede Meisterperson ist für den Fortgang der Handlung wichtig. Sieben Sie einfach ein wenig, biegen Sie Meisterpersonen auf ihre Gruppe zurecht und streichen Sie, was Ihnen nicht passt. Die friedlose Flotte bietet eine Fülle an Möglichkeiten – betrachten Sie unsere Angaben zu Meisterpersonen als Angebot und nicht als lästige Pflicht. Natürlich sind Sie auch eingeladen, Meisterpersonen dazu zu erfinden, eine Liste thorwalscher Namen finden Sie im Anhang auf Seite 152.

Die Beziehungen eröffnen zahlreiche Möglichkeiten, die Helden emotional einzubinden, und bieten Gelegenheit für intensives Rollenspiel. Die Vexlinger könnten die Liebgewonnen entführen oder Anschläge auf deren Leben ausführen, um die Helden zu treffen. Was machen die Helden, wenn ihre Liebsten gar selbst infiziert sind? Was macht ein Held mit einer Vexlingerin, die ihm Liebe vorgaukelt, was mit einem liebgewonnen, enttarnten Schläfer, der seine Unschuld beteuert und um Rettung fleht?

Dieses Vorgehen hat zudem den Vorteil, dass Sie als Meister eine verzweifelte Stimmung aufbauen und gleichzeitig weniger Gnade bei Heilversuchen zeigen müssen – im Vergleich zu infizierten Helden (siehe Seite 145), ohne dass gleich ein Spieler seinen Helden verliert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aufbruchsstimmung liegt in der Luft. Die Schiffsmannschaften sitzen wie auf heißen Kohlen, und auch jene, die zurückbleiben, möchten die Holz- und Süßwasserhungrigen Besucher lieber heute als morgen verabschieden. Als Marada zum hoffentlich letzten Mal mit den Schiffsführern der größeren Schiffe spricht, verlässt ein Mann mit wütendem Gesichtsausdruck die Halle. Ihr erkennt ihn – es ist Egil Rotaug. Bisher war er meist freundlich, doch heute seht ihr, dass er den bereits sprichwörtlichen Jähzorn der Thorwaler nur schwer unterdrücken kann. Am Strand sammelt sich rasch eine Menschentraube um ihn. Daraufhin springt er auf einen Fels, der aus den anbrandenden Wellen ragt und erhebt seine Stimme.

„Ein Zweites hab ich, *Arg* ich es heiße, Hranngars Hunger harret eurer Fahrt. Die Wölfin wird reißen an ihrem Wanst, und die Schlange schleppt geschlagen sich fort. Frei ist die Fahrt nach Swafnirland!“, brüllt er gegen den Lärm der Wellen.

„Dies hat Tula von Skerdu gesprochen, nachdem sie die Runen geworfen hat.

Ich sage euch: Zuerst müssen wir unseren Mut im Kampf gegen Hranngar zeigen, dann erst ist der Weg nach Swafnirland frei! Ich kenne die Sagas! Ich kenne die Runen! Ich kenne die Vorzeichen! Ich sehe, was Marada nicht sieht!

Auf Berik lauert ein altes Übel – seit Urzeiten lauert es dort, und wenn wir aufbrechen, wird es herankriechen! Marada will die Segel setzen, ich jedoch suche Helden, ich suche Rekker, die nach Berik gehen!“ Während er spricht, dreht sich Goldzahn Rogni zu euch herum und gibt ein keckerndes Lachen von sich. „Zeit für Rekker“, kichert er. „Ihr sucht Antworten? Auf Berik gibt es sie. Und Rotaug zahlt recht gut.“

Besonders die Friedlosen Piraten unter Schwarzaxt wenden dem Godi den Rücken zu. Sie wollen keine Prophezeiung wahr machen, sondern die HPNC-Niederlassung auf Gandar niederbrennen oder andere Taten vollbringen. Einige Thorwaler, unter ihnen die junge *Rödlinne* (*1012 BF, stämmige Thorwalerin in roter Tunika) werden sich zögerlich melden und von Egil das Viertel eines goldenen Armreifs (Wert 3D) erhalten. Die Helden werden, da sie als Gruppe zusammenstehen und Rogni sich auch nicht scheut, auf sie aufmerksam zu machen, auch von Egil direkt angesprochen, der ihnen ebenfalls ein Armreifviertel anbietet.

In einem Gespräch zeigt er sich als umsichtiger und kritischer Gesprächspartner, der nachdenkt, bevor er etwas sagt. Er feilscht jedoch nicht gern.

● Egil ist besorgt, dass sich etwas auf Berik regt, worauf seine eigenen Prophezeiungen als Godi hindeuten. Diese Vermutung wird von Tulas Prophezeiung noch verstärkt. Wenn die Helden diese noch nicht von Raskald gehört haben, können sie sie von Egil erfahren.

● Er kann erzählen, dass er bereits fünf Getreue nach Berik entsandt hat, die nicht zurückgekehrt sind.

● Berik, die Insel südöstlich von Narken, ist berüchtigt. Druiden und anderes Gesindel sollen sich dort niedergelassen haben und mehr als nur harmlosen Spuk auf Berik umgehen lassen.

Die Insel verfügt des Weiteren über einen Hafen und einige Ansiedlungen, wenn auch die Bewohner als gefährliche Sonderlinge gelten.

● Zum zweiten Mal will Egil Rotaug eine kleine Skúta ausrüsten lassen, mit der die Helden und sieben Thorwaler nach Berik übersetzen sollen. Magisch begabte oder geweihte Helden, gute Kämpfer oder Seeleute können die Gruppe selbstverständlich anführen.



EGIL UND DIE URPEN AUF BERIK

Egil Rotaug ist der Antagonist dieser Geschichte, was natürlich an dieser Stelle noch nicht offenbar werden darf. Er mimt auf Narken nach wie vor den charismatischen Godi, bei dem der Zweck die Mittel heiligt, und predigt, teils an den Interessen der Friedlosen vorbei, wider Hranngar und für die Einlösung von Tulas Prophezeiung.

Um die Getreuen, die er kurz vor Eintreffen der Helden bereits nach Berik entsandte, ist er ehrlich besorgt. Es waren seine Vertrauten, Mitglieder der Fraktion Nachfahren Hranngars, die eigentlich den Zeugnissen Hranngars auf Berik auf den Grund gehen sollten. Er weiß tatsächlich nichts über ihren Verbleib und fürchtet, dass das, was er auf Berik vermutet, in die falschen Hände geraten könnte. Da er um das Leben seiner letzten eingeweihten Getreuen fürchtet, entsendet er maximal einen von ihnen (beispielsweise *Thorwulf den Grauen*, *1002 BF, frühzeitig ergraut, sehniger, schweigsamer Krieger) gemeinsam mit einigen schlagkräftigen, aber ahnungslosen Mitstreitern, zu denen nun auch die Helden gehören. Zu diesem Zeitpunkt plant Egil nichts gegen Maradas Flotte. Die Ereignisse, die in Berik ihren Lauf nehmen, werden auch ihn überraschen.

Falls sich die Helden absolut weigern, nach Berik aufzubrechen, kann dieser Teil des Abenteuers entfallen, als Ergebnis können zwei oder drei Überlebende von Egils Gesandtschaft zurückkehren und berichten – dann jedoch fehlt den Helden das unmittelbare Erfahren der neuen Bedrohung. Ihr Ansehen unter den Thorwalern erfährt dann außerdem keinen Aufschwung, wenn nicht sie selbst diejenigen sind, die Kunde von Berik bringen. Die Helden sind in diesem Fall einfach nur Friedlose unter vielen.



DER FLUCH VON BERIK

„Wird uns dieser Wind nach Hjaldingard führen?“

„Das hoffen wir alle.“

—Asleif, *Foggwulf Phileasson kurz vor dem Verschwinden seiner Schiffe*, 1024 BF

VOM ERWACHEN DER VEXLINGER – EINE ZUSAMMENFASSUNG

Die Helden brechen mit einer Skúta nach Berik auf. Sie stoßen auf eine Höhle, in der uralte Urnen bereits zerbrochen sind. Eine Gefolgsfrau Egils versucht, sie mit Quallenpolyen zu infizieren. Nach dem Sieg über sie können die Helden einige Nachforschungen anstellen. Bei ihrer Rückkehr jedoch finden sie ihre Skúta am Strand zerschlagen vor. Nach der Reparatur gelangen sie mit letzter Kraft und einem sinkenden Boot nach Narken, wo bereits Nebel aufzieht. In der Nacht werden sie von Nebel, Nebelalpen und Vexlingern attackiert – der Angriff ist so massiv, dass Zivilbevölkerung und Kämpfer sich auf die Schiffe retten und in den Nebel hineinsegeln müssen.

☠ AUF BERIK – MEISTERPERSONEN

- Röðlinne (*1012 BF, stämmige Thorwalerin in roter Tunika, blond, dicker Zopf)
- sechs weitere Thorwaler als Mannschaft der Skúta, deren Ausgestaltung wir Ihnen überlassen. Keiner von ihnen wird der Infektion durch die Quallen entgehen

DER RUF AUS BERIK

BERIK FÜR DEN EILIGEN LESER

Einwohner: 500

Hauptort: Haegir (200 Einwohner)

Tempel: druidische Sumukultstätten

Landschaftsbild: schroffe Steinklippen, karge Vegetation, vereinzelt Vieh, Vögelschwärme, wenige Säugetiere

Besonderheiten: Unzählige Gerüchte ranken sich um finstere Kultisten, Geister und Zaubergesindel auf der Insel. Der Ort Haegir ist dennoch einer der größten auf den Nördlichen Olportsteinen und wird von Piraten angelaufen, die sich den schlechten Ruf der Insel zunutze machen.

DER WEG ZU HILDURS HÖHLE

Egil stellt den Helden eine Skúta, ein kleines Schiff für 2 x 5 Ruderer. Die Helden und die anderen Freiwilligen erhalten den Auftrag, nach ihren Vorgängern, die nach Berik übersetzt sind, Ausschau zu halten. Das Wetter ist rau, als die Skúta aufbricht, und die Helden müssen feststellen, dass nur

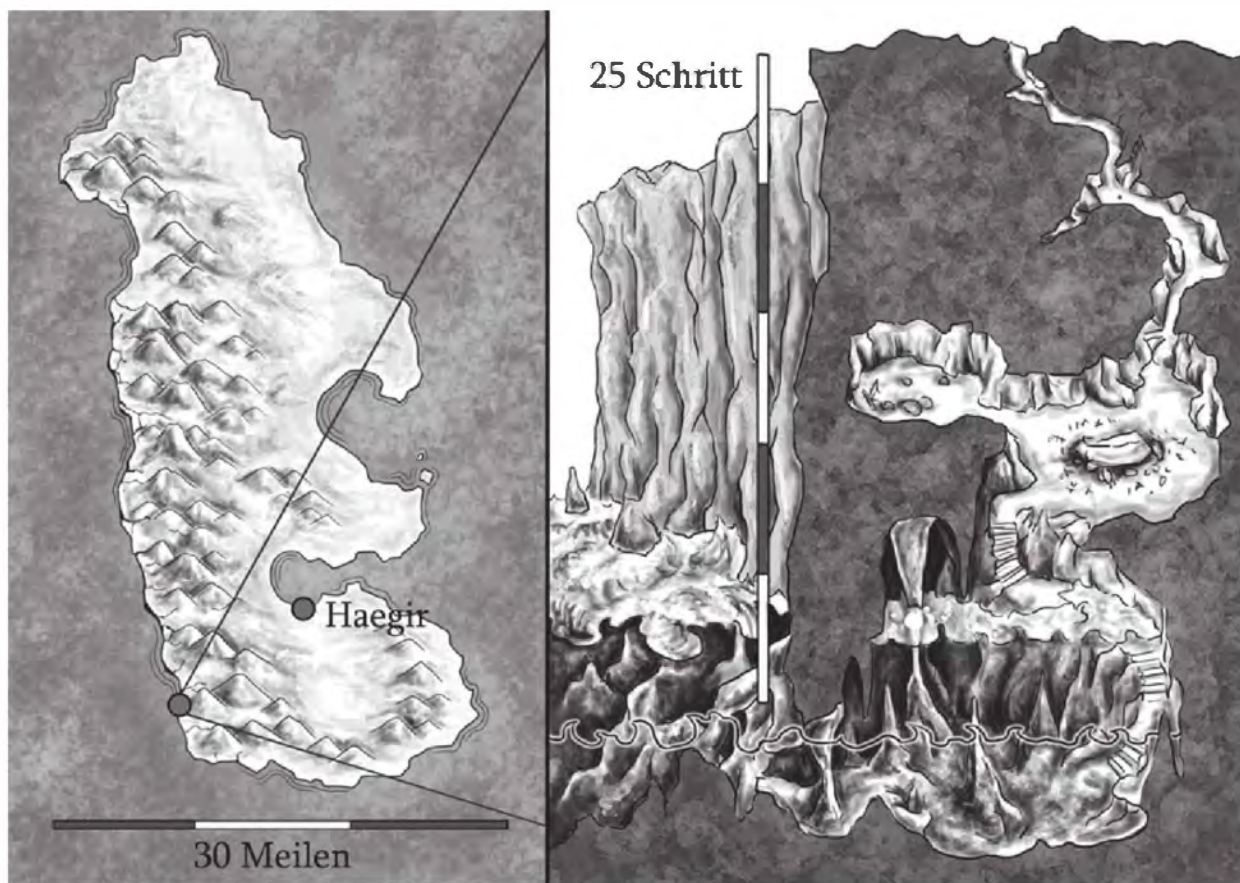
ein geübter Seemann ein Schiff von Narken nach Berik segeln kann (*Boote fahren* oder *Seefahrt* +6, notfalls übernimmt Röðlinne das Steuern des Boots). Um sich an Bord durch Rudern nützlich zu machen, sind einfache Proben auf *Boote fahren* oder *Seefahrt* nötig.

Auf Berik gibt es zwar eine Siedlung, die auch an einer geschützteren Hafenbucht liegt, doch das Schiff, mit dem der erste Versuch, Berik zu erkunden, gemacht wurde, ist im Nordwesten der Insel auf einen flachen Strand gezogen worden. Die Helden können es (ebenfalls eine Skúta) dort ausmachen. Sie können ihre eigene Skúta an den Strand ziehen. Das Boot, das dort bereits liegt, ist unangetastet, hat keine Fracht geladen und weist auch sonst keinerlei Besonderheiten auf. Es liegt hier seit einigen Tagen, was mit Egils Angaben, wann die Expedition aufgebrochen ist, übereinstimmt. Die Helden können eine Wache bei den beiden Schiffen abstellen.

Eine *Fährtenlesen*-Probe +5 zeigt den Helden die Spuren ihrer Vorgänger auf. Sie folgten einem Pfad durch von Schafen kurz gehaltenes Gras, der auch ohne die gelungene Probe aufzufinden ist. Er verläuft von Süden nach Norden entlang der Klippen. Die Spuren weisen nach Norden, ohne Kenntnis der Spuren müssen die Helden den Pfad aber in beide Richtungen auskundschaften. Nach Süden hin führt der Weg zu einer seit Längerem verlassenen Hütte mit einem Schafstall, in dem die verwilderten Tiere auch seit einiger Zeit nicht mehr einzukehren scheinen. Im Norden jedoch können die Helden auf beeindruckende Steilküsten stoßen, an denen die Gezeiten sich austoben. Dort befindet sich unter dem Wasserspiegel der Eingang zu Hildurs Höhle, in der die Windruferin vor beinahe 1.500 Jahren ihre Experimente versiegelte. An diesen Klippen ist vor wenigen Tagen ein Nachtlager aufgeschlagen worden, zudem können die Helden frisch in den Fels geschlagene Steigeisen finden, an denen jemand offenbar in die tosende Gischt hinuntergeklettert ist. Ein derartiges Wagnis kann man frühestens bei Ebbe eingehen, und so können die Helden und ihre Begleiter ein kleines Lager aufschlagen.

Die von Egil ausgesandte Expedition nutzte zwar die unter dem Wasserspiegel liegende Höhlenöffnung als Eingang, arbeitete sich jedoch mit Teilen ihrer Beute an anderer Stelle wieder hervor: Während Lager und Abendessen vorbereitet werden, kann ein herumstreifender Held den neu geschaffenen Höhleneingang finden. Eine Felsspalte nahe der Klippe ist kürzlich mit Hacken künstlich erweitert worden. Hier haben sich Egils Leute aus der Höhle unter den Klippen hervorgearbeitet. Der Riss, den sie dabei nutzten, ist natürlich entstanden, nur der Ausgang ist von ihnen erweitert worden. Nun kann man sich an dieser Stelle hinunter in die Dunkelheit zwängen – günstiger, als bei Ebbe die Steilklippen hinunterzuklettern, ist dies allemal.

Auch Röðlinne wird sich melden, um hinabzusteigen, die anderen sechs Begleiter können mit Seilen beim Lager verbleiben und erklären sich bereit, von der Seeseite aus zu erkunden, sobald die Ebbe hereinbricht.



DER WEG ZU HILDURS HÖHLE

IN DIE TIEFE

Fackeln und Laternen können in den engen Spalt mitgenommen werden, doch das erste Stück des Wegs in die Tiefe ist beschwerlich, eng, nass, beklemmend, und dabei können keine entzündeten Fackeln mitgeführt werden. Schildern Sie, wie der Stein immer schwerer über den Köpfen der Helden zu lasten scheint, wie sie auf dem Bauch kriechen müssen oder sich in der beinahe vollständigen Dunkelheit vorwärtstasten. Schildern Sie eine Panikattacke aufgrund von *Raum- oder Dunkelangst*. Spielen Sie mit der Ungewissheit und dem Unbekannten, was im Dunkeln auf die Helden lauern mag. Verlangen Sie Proben auf entsprechende Ängste, *Körperbeherrschung* (Schrammen, Beulen und Verletzungen von 1W6 SP sind die Folge bei Misslingen) und *Selbstbeherrschung*. Der Wunsch, umzukehren, wird bei Misslingen übermächtig und kann, ebenso wie die Ängste nur durch autoritären Druck, Zaubern und Liturgien, körperliche Gewalt oder gutes Zureden bezwungen werden. Sollte all dies misslingen, müssen die Helden umkehren, die Ebbe abwarten und den Weg über die Seeseite wagen. Sollten die Helden allzu abgebrüht sein, was solche Torturen anbelangt, können Sie Rödlinne nutzen, die den Weg mit Panikattacken zu einem riskanten Unterfangen macht.

Nach einem schier endlosen Weg tiefer ins Erdreich dringt das Geräusch von tosendem Wasser an das Ohr der Helden, und irgendwann gelangt der vorderste Held in eine düstere, gurgelnde Kaverne. Nun können Fackeln entzündet werden, und für alle Nachfolgenden wird der Weg einfacher.

Hildur hat ihr Versteck mit Fallen ausgerüstet, nicht jedoch im Felsriss, der damals noch nicht existierte. Die meisten der Fallen sind vom Salzwasser und der Zeit beseitigt worden, einer magischen Falle fiel ein Gefolgsmann Egils zum Opfer. Die Helden finden seine zur Unkenntlichkeit verbrannte Leiche.

Eine weitere Falle schnappt zu und fordert Rödlinne als Opfer: Nachdem die ganze Gruppe die Höhle betreten hat, löst sie eine Falle durch Betasten der Wände aus. Ein elementarer Angriff in Form eines Erdstoßes lässt Teile der Decke einstürzen. Die Helden müssen sich mit einer Probe auf GE+2 in Sicherheit bringen. Diese ist nach einer gelungenen *Gefahreninstinkt*-Probe um die übrigbehaltenen TaP* erleichtert. Sollte dies nicht gelingen, muss der jeweilige Held 3W6 TP hinnehmen. Rödlinne jedoch wird von den Gesteinsmassen erschlagen und vollständig begraben – hinter den Helden ist der Rückweg abgeschnitten. Jetzt bleiben nur das Warten auf Ebbe und danach der beschwerliche Weg durch die Höhlenöffnung an der Seeseite.

Nachdem sich die Helden von dem Schrecken erholt, aufgegriffen und Fackeln entzündet haben, gelangen sie in eine große Kaverne, in der die anstürmende Flut zu hören ist. Ein niedriger Durchlass führt zu einem gefluteten Raum, durch den man zur Höhlenöffnung in der Steilklippe tauchen kann. Wenn Sie hier weitere Fallen einbauen möchten, legen wir Ihnen **Katakomben 65** ans Herz. Besonders eine *Todesrutsche* in der Variante *Fleischwolf* eignet sich in dieser Umgebung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr tretet unter ein hohes Gewölbe, von dem eisiges Wasser auf eure Scheitel tropft. Der Boden ist schlüpfrig, algenbewachsen – er schmatzt bei euren Schritten. Es riecht nach Salzwasser, Seetang und Muscheln, doch auch ein anderer Geruch liegt wabernd darunter. Der Geruch von etwas Altem, Fremdem.

Durch eine niedrige Öffnung könnt ihr in eine wasergefüllte Höhle blicken, in der das Tosen der Wellen ohrenbetäubend verstärkt wird. Ihr könnt dort eine im dunklen Wasser treibende Leiche erkennen. Sind Egils Getreue hier unten gestorben? Und endet ihr nun auch dort, wo euch keiner hören kann und euch niemals jemand finden wird?

Ihr steht auf salzverkrustetem Steinboden. Urnen sind über den Raum verstreut, in der Mitte der Kaverne ragt ein Steinklotz auf; vielleicht ein Altar? Ihr tretet ehrfurchtsvoll näher.

Scherben liegen darum herum verstreut. Ihr tastet mit dem Finger über die Runen, die den Altarblock bedecken. Lesen könnt ihr sie nicht.

Erst jetzt seht ihr, dass eine weitere Öffnung hinter dem Altar gähnt. Von dort schallt ein keckerndes Kichern zu euch herüber.

Die Quallen sind vor wenigen Tagen durch Egils Anhänger aus den Urnen befreit und erweckt worden. Obwohl sie bereits die ersten Opfer gefunden haben, sind sie noch nicht ganz in Hochform und haben erst wenig Wissen über die Zeit und den Ort ihrer Erweckung sammeln können. Einen besetzten Wachposten haben sie in der Höhle zurückgelassen. Diese Frau, die zu Egils erster Gesandtschaft zählte, ist es, die nun aus der angrenzenden Höhle zu den Helden tritt. Struppiges, kurzes Haar hängt ihr nass in die Stirn, die Augen sind irrwitzig verdreht und die Bewegungen abgehackt; die verwirrte Qualle hat noch Mühe mit der Kontrolle des Körpers. In den Händen, Haaren und in kuscheligen Körperstellen wie den Achselhöhlen trägt die Thorwalerin bereits Polypen mit sich herum. Sie sind etwa so groß wie ihr kleiner Finger und glitschig-durchsichtig. Erzeugen Sie an dieser Stelle etwas Horrorfilmstimmung – unterstützen Sie durch Musik und die vom Wahn verzerrte Tonlage der besetzten Thorwalerin.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Frau tritt mit staksenden Schritten zum Altar vor. Sie streckt ihre Hände vor, in denen sich irgendetwas Durchsichtiges bewegt und blubbert hervor: „Nehmt euch eins! Ihr armen, armen Seelen. Nur damit seid ihr vollständig. Vollkommen. Teil eines großen Ganzen! Nehmt eins und setzt es in den Mund oder die Nase, damit es wachsen kann! Stark werden! Und ihr ... mit ihm!“ Sie kichert und stolpert um den Altar herum, die Hände von sich gestreckt, als wolle sie euch mit dem Inhalt beglücken.

Wir vermuten nicht, dass einer der Helden auf dieses verlockende Angebot eingehen wird. Im Gegenteil, vermutlich werden sie die Thorwalerin aufhalten, wenn diese ihnen zu nahe rückt. Sie wird jedoch nicht locker lassen, bis sie von den Helden getötet oder kampfunfähig gemacht wird.

Verwirrte und geschwächte Vexlingerin

Rostiges Hjalmsmesser:

INI 9 + IW6	AT 14	PA 8	TP IW6+2	DK H
LeP 36	AuP 37	WS 7	MR 8	
GS 5	RS 0			

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung (9)

Sonderfertigkeiten: Meereskundig; Kampf im Wasser; Unterwasserkampf

Verhalten im Kampf: Sie kämpft linkisch bis zum Tod, danach kriecht die Qualle aus ihrem Schädel und kämpft wie im Anhang auf Seite 143 angegeben.

Wenn die Vexlingerin tot oder kampfunfähig ist, gibt die Qualle, da sie sich in Wassernähe befindet, ihre Wohnstatt auf und zwingt sich aus dem Mund der zuckenden Gestalt. Wenn der Kopf abgetrennt wurde, wird sie in seinem Schutz bleiben und mit dem Schädel den Weg zum Wasser antreten wollen. Sie kann die Helden mit ihren Nesseltentakeln angreifen (Werte Seite 143), auch die Polypen zappeln noch über den Boden und können im Fackellicht ausgemacht werden. Der Kampf gegen die befallene Thorwalerin und die Qualle ist nicht anspruchsvoll, sollte jedoch durch den Ekelfaktor spannend genug sein.



DIE VERWIRRTE VEXLINGERIN

ANS LICHT ZU STEIGEN ...

Danach können die Helden Leiche, Qualle, Urnen (sie sind alle aufgebrochen) und den Altar untersuchen.

Es sind hjaldingsche Runen, die Helden mit entsprechender Schriftkenntnis durchaus entschlüsseln können. Jedoch war Hildur bereits verwirrt, als sie sie aufzeichnete, und sie nehmen verschlungene und nicht immer einsichtige Wege über den Altarblock. Um sie in der richtigen Reihenfolge abzulesen, muss ein Held insgesamt 30 Punkte aus Klugheitsproben ansammeln (eine Probe pro SR) und außerdem eine erfolgreiche Probe auf *Hjaldingsche Runen* ablegen. Selbst dann wird das Entziffern jedoch sicher mehrere Stunden in Anspruch nehmen. Mehr zur Bedeutung der Runen finden Sie auf S. 31.

Ein Held mit dem Vorteil *Gutes Gedächtnis* kann eine Probe auf KL +4 ablegen, und auch mit magischer oder karmaler Hilfe kann sich ein Held die markanten Muster einprägen, ohne sie aufzuschreiben. Die Runen, die den Altar über und über in gemeißelten Bändern bedecken, können auch abgemalt oder durchgepaust werden. Die Helden können bei ihrer Rückkehr in Narken und auf der Flotte an der Entzifferung der Runen arbeiten. (Der Text findet sich im Anhang auf Seite X, *Solvassdottirs Lied*). Sollte keiner Ihrer Helden die entsprechende Schrift beherrschen, können Sie später Maradas Skalden Solvi Starkadson um Hilfe bitten.

Für den Rückweg müssen die Helden in der dunklen, engen, stickigen Kaverne die Ebbe abwarten. Wenn sie die angrenzenden Räume untersuchen, finden sie in der hinteren Höhle faktisch nichts mehr vor – es war Hildurs Wohnraum und alles, was darin war, hat die Zeit nicht überdauert.

Auch die Qualle und die durch die schleimigen Algen am Boden zappelnden Polypen können hier ein erstes Mal untersucht werden. Ziehen Sie für die Analyse den Kasten auf Seite 144 f. zurate.

DER FLUT ZUM TROTZE

Wenn die Helden die Ebbe nicht abwarten möchten, ist es möglich zu tauchen. Es ist jedoch nicht ersichtlich, wie weit man tauchen muss, um zur Öffnung in der Steilklippe zu gelangen. Verlangen Sie hier eine *Schwimmen-Probe* +12. Bei Erfolg gelingt der Heldin der Tauchgang, bei Misserfolg kehrt sie mit brennenden Lungen wieder zurück und verliert 4W6 Punkte *Ausdauer*, die Hälfte davon an LeP. Dieses Unternehmen kann schnell tödlich enden, denn Bewusstlosigkeit führt zum Ertrinken.

Nach einigen Stunden, während derer mit den Fackeln gehaushaltet werden muss, weichen die zischenden Wellen aus der angrenzenden, gefluteten Höhle durch einen Riss in der Steilwand zurück, das Wasser steht nur mehr hüfttief. Der langgezogene Spalt ist nun passierbar, so dass die Helden hindurchklettern können. Selbst dann können die Helden jedoch an einigen Stellen nur mit Mühe den Kopf über Wasser halten. Ein vorangehender Held kann *Klettern*-Proben durch ein mitgenommenes Seil erleichtern.

Verlangen Sie von ihm um jeweils 5 Punkte erschwerte Proben auf *Schwimmen*, *Klettern* und *Körperbeherrschung*. Bei Misslingen zieht er sich an den scharfen Kanten jeweils 1W6 Schadenspunkte zu. Die nachfolgenden Helden müssen unter Zuhilfenahme des Seils lediglich um 3 Punkte erleichterte *Klettern*-Proben ablegen.

Wenn sie den Riss passiert haben, gelangen die Helden an die Steilklippen, die trotz Ebbe immer noch tückisch und bodenlos tief sind und für alle körperlich schwachen Helden eine echte Herausforderung darstellen. Dank der erst kürzlich in die Felswand geschlagenen Steigeisen können die Helden nun jedoch die Steilwand erklimmen. Am besten klettert auch hier ein Held voraus und befestigt ein Seil oder zur Not in Streifen geschnittene und geflochtene Kleidung an den Eisen: *Klettern* +4 (für den Vorauskletternden) beziehungsweise –2 (für alle Nachfolgenden). Eine heikle Stelle findet sich auf 3 Schritt Höhe, so dass ein Absturz wirklich wehtun kann: 3W6 SP bringt ein ungebremster Fall. Dem Stürzenden steht jedoch eine *Körperbeherrschungs*-Probe +3 zu, und er darf für jeden TaP* den jeweils niedrigsten Würfel entfernen.

Durchnässt, verfroren, vielleicht auch verletzt gelangen die Helden oben an, und finden das Lager verlassen vor. Das Feuer ist erloschen, ihre Gefährten sind aufgebrochen.

EIN ÄNGSTLICHER HELD

Wenn ein Held nicht durch den Riss mit in die Höhle gestiegen ist, sondern beim Lager zurück geblieben ist, lassen Sie ihn den anderen Helden mit einem Seil beim Aufstieg behilflich sein. Damit hält er sich außer Sichtweite des windgeschützten Lagers an der Steilküste auf. Der Aufstieg wird sicherlich einige Zeit in Anspruch nehmen und vielleicht sogar die ein oder andere brenzlige Situation beinhalten. Wenn die Helden zum Lager zurückkehren, finden sie es genauso verlassen vor wie oben beschrieben.

Was die Helden noch nicht wissen können: Ihre Gefährten bekamen Besuch von der bereits infizierten ersten Mannschaft Egils, die nach Berik aufgebrochen war. Nichts Böses ahnend, wurden sie überwältigt und mit den Polypen infiziert. Auch die Bewohner der einzigen kleinen Ortschaft von Berik, *Haegir*, sind infiziert und bilden somit die erste Keimzelle der Qualleninvasion.

Fußspuren können die Helden auf dem sturmgepeitschten Gras und dem felsigen Untergrund nur schwer erkennen. Mit einer *Fährtsensuchen*-Probe +8 können sie Fußspuren zum Strand entdecken, an dem die Helden angelandet sind. Vermutlich möchten die Helden bald mit ihren verstörenden neuen Erkenntnissen und den abgeschriebenen Runen nach Narken zurückkehren. Wenn sie am Strand ankommen, treibt ihr Boot jedoch mit eingeschlagenem Rumpf in der zurückweichenden See. Zum Glück hat die Ebbe das Schiff auf dem flachen Strand zurückgelassen, statt es mit hinauszureißen.

Das andere Boot, das Egils Männer hier zurückgelassen hatten, ist verschwunden.

Sollten die Helden Berik noch erkunden wollen, können sie einen wirr faselnden, unwissenden Druiden in seiner Einsiedelei am Fuße eines lebensfeindlich zu nennenden Felsmassivs finden. Die einzige Siedlung, das Dorf Haegir, ist komplett verlassen. Dort können sie auch noch einige Leichen finden, die in eine Kate geschleift wurden. Offenbar haben sich diese Menschen gegen die Quallen verzweifelt zur Wehr gesetzt. Eine grauhaarige Frau hat sich gar mit ihrem eigenen Schwert getötet, um zu Swafnir zu finden. Auch aus Haegir sind alle Boote verschwunden.

BOOTSBAUER

Den Helden bleibt also nichts anderes übrig, als den Rumpf zu reparieren, wobei Sie berücksichtigen sollten, dass mit der Ebbe auch die Dämmerung hereinbricht, während sich über den Olportsteinen bereits der Nebel sammelt.

Auf der Insel ist Holz Mangelware, niedrige Sträucher eignen sich kaum zur Reparatur des Boots, so dass kaum etwas anderes übrig bleibt, als an anderer Stelle Planken von der oberen Bordwand zu lösen oder einen langen Umweg in Kauf zu nehmen, um in Haegir Bauholz zu besorgen. Die Helden können beispielsweise mit Proben auf *Zimmermann (Schiffbau)* und *Holzbearbeitung* glänzen, oder das Schiff magisch (HARTES SCHMELZE und WEICHES ERSTARRE, Humuselementare o.ä.) oder mit der Liturgie ERNEUERUNG DES GEBORSTENEN behelfsmäßig instandsetzen. So oder so fällt die Reparatur provisorisch aus, die Lücken können nicht mit Teer, sondern allenfalls mit Pflanzenfasern gestopft werden, so dass die Helden während der Überfahrt mit allen Behältnissen und Schläuchen, die sie dabei haben, Wasser aus dem Rumpf schöpfen müssen. Verlangen Sie auch hier Proben auf *Boote Fahren* und *Seefahrt* sowie *Körperbeherrschung*. Lassen Sie Helden bei einer Wende vom Segel getroffen werden, das Boot durch raue See beinahe kentern. Der Nebel zieht dichter heran, macht das Navigieren schwierig und die Steilküsten und scharfen Felsriffe noch gefährlicher.

Die Helden erleiden *Erschöpfung*, verlieren Ausdauerpunkte – sie sollten schwer geschlaucht und sehr erleichtert sein, wenn sie schließlich Narken erblicken und in Sichtweite der Bucht den Kampf gegen die Elemente verlieren. Ein eilig bemanntes Boot wird sie und ihre Ausrüstung aus dem Was-

ser fischen. Schwer Gerüstete sollten sich trotz ihrer wenigen Kleidungswahl für eine Seefahrt mühsam an Trümmern festkrallen können. Sollten obige Proben besonders gut gelungen sein, können die Helden es natürlich auch bis zur Bucht schaffen und die Überreste ihres Schiffes versinken erst in den Fluten, wenn sie heil an Land sind.

Die Thorwaler werden zunächst spotten und die Helden schlechte Seefahrer nennen, wenn sie tropfnass den Strand betreten. Sollten die Helden bereits ihre Liebchen unter den Thorwalern oder unter Siljas Leuten haben, werden diese natürlich besorgt herbeieilen. Besonders den rauschkrautsüchtigen Selino hat der Nebel der letzten Tage bereits zutiefst verstört. Er sieht darin Bilder – und er ahnt nicht, wie nah er damit der Wirklichkeit kommt.

Auch Egil trifft am Strand ein und erkennt den Ernst der Lage sofort. Er begleitet die Helden eilig zu Marada, wo sie heißen Met, trockene Kleidung und warme Decken erhalten und Bericht erstatten können. Unterdessen aber zieht immer dichter Nebel auf ...

DAS SOLVASDOTTIRSLIED ENTZIFFERN

In der Halle können sie sich auch bereits mit Maradas Skalden Solvi Starkadsson an die wirren Runen der Hildur Solvasdottir setzen. Wenn es den Helden nicht schon in der Höhle gelungen ist, können sie nun vor dem Angriff einige Zeilen des Lieds (Seite 160) entziffern. Hierzu sind insgesamt 30 Punkte aus Klugheits-Proben anzusammeln (eine Probe pro SR) und es muss eine erfolgreiche Probe auf *Hjaldingsche Runen* abgelegt werden.

Später an Bord der Flotte können die Helden das vollständige Lied entziffern, eventuell mit Hilfe von Solvi oder Hjördis. Die Spieler können die übersetzten Passagen interpretieren, Sie können die Helden auch im Laufe der Flucht Proben auf *Götter/Kulte* und *Sagen/Legenden* sowie *Geschichtswissen (Thorwal)* ablegen lassen. Ohne die *Kulturkunde Thorwal* ist jede dieser Proben um 3 Punkte erschwert. Die Helden sollten insgesamt in jedem dieser Talente 30 TaP* ansammeln (eine Probe pro Tag und Held). Sie können zu diesem Zweck den Rat von Meisterpersonen hinzuziehen (Hjördis Eulenkind: *Götter/Kulte* 8, *Sagen/Legenden* 10; Solvi Starkadsson *Geschichtswissen* 14, *Götter/Kulte* 7, *Sagen/Legenden* 17; Harfner und Stimmlein: *Geschichtswissen* 9, *Götter/Kulte* 6, *Sagen/Legenden* 12).

Beim Zusammenfügen aller Puzzleteile haben sie nicht nur den Wortlaut der Prophezeiung, sondern auch eine Ahnung, dass die Dämonin Hranngdottir nach wie vor danach trachtet, eine Flotte zu verfolgen und zu vernichten. Zu diesem Zweck wurde sie einst im Gildenland gerufen. Die Dämonin ist vermutlich noch an diese Aufgabe gebunden und greift daher nicht das Festland an – noch nicht. Zudem wissen sie, dass die menschenbesetzenden Quallen und der Nebel ein einziges Wesen, eine von Hildur geschaffene, widernatürliche Mischkreatur sind.

MEINE HELDEN KÖNNEN SO ETWAS NICHT!

Sie führen einen Haufen Stubenhocker mit dem Nachteil *Unfähigkeit: Handwerkstalente* durchs Abenteuer und wissen absolut nicht, wie diese ein Boot reparieren, geschweige denn, es nach Narken zurücknavigieren sollen? Dann lassen Sie sie in Haegir oder in einer Einsiedlerklause auf einige Überlebende stoßen, die das Boot wieder in Schuss bringen können und mit den Helden nach Narken aufbrechen, um sich dort in Sicherheit zu bringen.

UNHEIL KOMMT AUS DEM NEBEL

KAMPF UM NARKEN, FLUCHT IN DEN NEBEL – EINE ZUSAMMENFASSUNG

In diesem Abschnitt greifen die quallenbesetzten Bewohner Beriks Narken an und treiben Maradas Flotte aufs Meer hinaus. Getrieben von dem alten Wunsch der Dämonin Hranngdottir, die Flotte der Hjäldinger zu vernichten, folgen die Vexlinger den Thorwalern und liefern ihnen eine Hetzjagd durch den Nebel.

Lediglich Raskald, Maradas Bruder, gelingt mit wenigen Leuten die Flucht in einer Skúta. Er segelt durch Nebel und Feindeslinien an den Küsten der Olportsteine entlang in den Süden und warnt Jurga Trondsdottir, die Hetfrau der Hetleute. Sie wird nun, sehr zu Raskalds Unbehagen, alles dafür tun, um Marada mit dem Unheil im Schlepptau nicht an Thorwals Küsten anlanden zu lassen. Dies jedoch wissen vorerst weder Marada noch die Helden.

🐉 KAMPF UND FLUCHT – MEISTERPERSONEN

Besondere Rollen in diesem Abschnitt fallen folgenden Meisterpersonen zu:

- Marada (Seite 139)
- Egil Rotaug (Seite 138)
- Schwarzaxt (Seite 140)
- Silja Aversa (Seite 137)
- Mannschaft und Passagiere der *Paradiesvogel* (siehe Seite 15)
- Ragnar Ragnarsson (Seite 15) 🐉
- *Tomke Windschreierin* (*968 BF, die grauhaarige Bordmagiern der *Veidimader*, Experte für die Sieben Winde)
- *Svanhild* (*1019 BF, zwei blonde Zöpfe, schmal und schüchtern, wurde als Kind bereits zu den Swafnirkindern gebracht und ist nun unerkant an Bord eines anderen Schiffs)
- Das Traviaakoluthen-Paar *Travine* (*996 eine äußerst beliebte Matrone) und *Travenlieb* (*998, ihr Ehemann, ein echter Hänfling)
- *Strupp* (*984 BF, wilder Bartwuchs und üppige Körperbehaarung, Hetmann der Nebelspringer-Ottajasko, interpretiert jede Niederlage irgendwie als Sieg, gilt als ausgemachter Glückspilz, lebende Legende, beliebt bei allen Gruppen und daher ein Bindeglied)
- *Gottrufer Rik* (*1002 BF, widerliche Zähne, trägt stets grobe Wolle, und setzt „wa?“ ans Ende jeden Satzes, Priester des *Nassen Gottes* und folgt seinem Ruf gen Westen. Tatsächlich ist er als Geweihter des Efferd zu zählen, versteht sich aber nur auf rudimentäre Liturgien des Gottes (Grad I und Mirakel).
- Hjärdís Eulenkint (Seite 134)
- Hjalka Oddasdottir (Seite 19)

ZU DEN WAFFEN!

Einige Worte im Voraus

Nach Berik hat der Nebel auch die umgebenden Inseln verschluckt. Wann der Angriff auf Narken genau erfolgt, können Sie als Meister davon abhängig machen, wie lange die Helden mit der Reparatur des Bootes aufgehalten wurden. Da sie vermutlich die Nacht auf Berik verbringen mussten oder vielleicht sogar die Insel erkundet haben, konnte das Schwarmwesen Hranngdottir neue Kämpfer auf den umliegenden Inseln rekrutieren. Wenn die Helden sich jedoch mittels Magie, karmalem Eingreifen oder besonderen Leistungen so sehr beeilt haben, dass sie Narken noch in der Nacht erreicht haben, kann ihnen durchaus die Nacht und ein halber Tag zur Warnung Maradas und Regeneration ihrer Kräfte verbleiben. Wenn die Helden einen großangelegten Angriff bereits erahnen, wird Marada sie nicht ignorieren und zusätzliche Wachen aufstellen, was die folgenden Kämpfe erleichtert und den Rückzug geordneter stattfinden lässt. Je mehr Individuen die Quallen in den Schwarm aufnehmen, desto rascher haben sie neue Fähigkeiten aufgrund ihres Kollektivbewusstseins dazugewonnen. So bemannen sie jetzt bereits einige Schiffe, während der Nebel wie ein körperloser Späher vor ihnen her kriecht.

Hranngdottir hat sogar die schwer bewaffnete horasische Karracke *Shafirs Feuer* übernommen, die von der HPNC nach Norden beordert wurde, um ihre Interessen gegen Maradas Flotte zu schützen (siehe **AB 154**). Auch die HPNC-Niederlassung *Neu-Goldenhelm* auf Gandar wird bald Opfer Hranngdottirs werden. Die mächtige *Shafirs Feuer* wird von nun an als behäbiges, aber unaufhaltsames Zentrum des Nebels fungieren.

Die Vexlinger greifen von verschiedenen Seiten an. Sie sind bereits im Norden Narkens angelandet und nähern sich im Schutz des Nebels, außerdem versuchen sie, die Bucht einzunehmen sowie Maradas Flotte am Auslaufen zu hindern. Die Schiffe der Friedlosen werden zunächst nicht beschädigt, da der Schwarm sie für seine eigenen Zwecke nutzen will, ein Umstand, der sich als Vorteil für die Fliehenden herausstellen wird.

Zunächst wird den Helden und Marada nicht offenbar sein, dass sie zahlenmäßig unterlegen sind, immerhin befinden sich kampfstärke Kriegshaufen auf Narken. Marada wird Befehle geben, die Boote zu bemannen, um die unbekannten Angreifer auf See abzufangen und gar nicht erst anlanden zu lassen. Zudem wird sie die Verteidigung des Dorfes organisieren und mobilisiert zudem alle Nichtkämpfer. Sie sollen die verstreuten Lager und die Häuser des Dorfes verlassen und sich am Strand sammeln. Marada ist sich noch unsicher, ob sie sie auf Schiffen wie der *Paradiesvogel* oder in der Hetjahalla von Narkenhavn Zuflucht suchen lassen soll. Hier können die Helden auf die Anführerin einwirken, in beliebige Richtung.

Egil Rotaug weiß noch nicht, dass es sich um die Geister handelt, die er selbst rief und die nun Narken angreifen und beteiligt sich am Auslaufen der Flotte.

✠ EIN VERGEBLICHER KAMPF

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr wünscht nichts sehnlicher, als euch auszuruhen. Ein Wachtposten öffnet die Tür zur Hetjahalla, kalter, feuchter Wind weht herein und erinnert euch an die Überfahrt von Berik. Draußen ist alles grau vom Nebel. Ihr wisst nicht einmal mehr, welche Tageszeit es eigentlich sein sollte. Der Nebel liegt so dicht vor der Halle, dass das Lager am Strand nicht mehr zu sehen ist. Irgendwo glimmt eine Laterne.

Plötzlich hört ihr den Ruf eines Horns. Ein weiteres antwortet, während Marada den Blick hebt und den Wachtposten anstarrt, der immer noch in der offenen Tür steht.

„Was ist das?“, fragt sie, als der zweite Ruf verhallt ist. „Es kommt von der See“, sagt der Hüne aus Maradas Hauswache. Ein dritter Ruf berichtigt ihn. „Und ... vom Land.“

Marada lässt das Schweigen nicht lange währen. „Zu den Waffen“, sagt sie heiser.

Um den Kampf am Spieltisch zu organisieren, geben wir Ihnen im Folgenden Hinweise, was in welcher Spielrunde (SR, ein Zeitraum von 5 Minuten) wo passieren könnte.

SR 0

Hörner im Nebel warnen vor einem Angriff und Chaos bricht aus. Marada organisiert die Verteidigung. Die Helden können sie hierbei unterstützen oder sich als Kundschafter nützlich machen.

SR 1

Schiffe werden zum Ablegen klar gemacht, Schilde an den Arm gebunden und Kettenhemden übergestreift. Bewaffnete stürmen an den Rand der Siedlung.

SR 3

Auf See: Kein Angreifer in Sicht.

Am Strand: Einige Ottas und Beiboote werden bemannt.

Im Dorf: Fliehende sammeln Hab und Gut. Erste Verletzte kommen ins Dorf.

Am Rand des Dorfes: Schildwälle stehen gegen Nebelalpe, dahinter formieren sich die Vexlinger.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Durch den Nebel sickert die Abenddämmerung, als ihr hinaus in die Dunkelheit starrt. Bei Efferd, der Nebel ist heute viel dichter als sonst! Ein alter Kämpfe neben euch murmelt: „Ich hab's immer gesagt. Eines Tages kommt's aus dem Nebel. Mein Vater hat's schon gesagt und mein Großvater vor ihm!“

Tatsächlich schält sich etwas aus dem Nebel. Seltsam gestaltlos wirkt das Wesen für einen Moment, anstelle des Gesichts erkennt ihr eine weiße Fläche, bevor



DER SCHRECKEN AUS DEM NEBEL

es zu wachsen scheint. Ihr seht die Züge eines jungen Mannes, der eine Skraja in der Hand hält und mit absoluter Lautlosigkeit seine Kampfgefährten vortreten lässt. Eine hagere Frau in der ersten Reihe schreit auf: „Es ist Thyrleif! Ich wusste immer, dass du nicht ertrunken bist!“

Sie läuft auf ihn zu – der Thorwaler, halb Nebel, halb Mensch, holt kaum aus, sondern schlägt ihr die Axt mit einer beinahe beiläufigen Bewegung in die Stirn.

Die Angreifer sind keine von Quallen übernommenen Menschen. Es sind *Nebelalpe* (Seite 146), die die Erscheinung annehmen, welche für sie am vorteilhaftesten ist. So personifizieren sie Ängste, verlorene oder geliebte Menschen, alte Feinde. Doch ihr Blendwerk ist nicht perfekt. Nebelalpe erscheinen nie ganz körperlich und sind immer Teil des Nebels, aus dem sie bestehen. Gestalten Sie auch für Ihre Heldengruppe mehrere Herausforderungen: einen gefürchteten Widersacher oder jemanden, der eine Angst eines Helden widerspiegelt. Rundherum treffen die Verteidiger ebenfalls auf brennende Krieger und Körper aus wimmelnden Insekten, auf Menschen mit seeschlangenartigen Armen oder den Scheren eines Krustentiers.

Aber auch warnende oder verzweifelte Rufe wie: „Das ist nicht dein Vater!“ werden laut. Kämpfer aus Narkenhavn werden zurück in den Schildwall gezerrt, als sie sich zwischen die eigenen Reihen und den vermeintlich geliebten Menschen stellen wollen. Nun folgen auch die ersten Vex-

linger, von Quallen besetzte Krieger. Auch hier mag sich der ein oder andere Bekannte unter den Angreifern befinden. Diese Gegner sind durch und durch stofflich, jedoch von sehr vernachlässigtem Äußeren. Sie sind nass, zerlumpt und ignorieren kleinere Verletzungen völlig.

SR 6

Auf See: Kein Angreifer in Sicht.

Am Strand: Nichtkämpfer flüchten sich auf die Schiffe.

Im Dorf: Einzelne Nebelalpe tauchen immer wieder zwischen den Häusern auf und machen sich über Wehrlose her.

Am Rand des Dorfes: Die Übermacht der Vexlinger trifft auf den Schildwall der Verteidiger und drängt die Thorwaler immer weiter zurück. Die Helden müssen an Stellen einspringen, wo der Schildwall zu brechen droht.

Wickeln Sie die Kämpfe nach eigener Vorliebe erzählerisch oder taktisch ab. Die Helden können sich Schulter an Schulter in den Schildwall mit Maradas Sjaskari stellen. Besonders Helden mit den Sonderfertigkeiten *Formation* oder *Defensiver Kampfstil* können hier glänzen. Oder sie kämpfen aus der zweiten Reihe mit Speeren, Fernwaffen oder Zaubern. Auch die Versorgung der Verwundeten und Hilfestellung oder Bedeckung für Fliehende oder heroische Einzelaktionen zur Rettung arg bedrängter Thorwaler sind denkbar. Nutzen Sie die Karte im Handout (Seite 163), um die Schwachpunkte des Schildwalls und die Position der Helden festzulegen. Die Verteidiger versuchen, besonders erhöhte Positionen zu halten, aber auch ihre Familien zu schützen.

Sollten die Helden und die Verbündeten in ihrer Nähe den ersten Ansturm der Nebelalpe zurückschlagen können, werden sie mit einem sehr geordneten Schildwall der Vexlinger konfrontiert. Diese greifen zuerst geschwächte Kontrahenten an.

SR 12

Auf See: Kundschafterboote aus dem Nebel werden gesichtet. Sie führen eine Seeschlange als Flagge.

Am Strand: Flüchtende drängen und kämpfen um Plätze auf den Booten. Fliehende Kämpfer formieren sich hier neu.

Im Dorf: Erste Vexlinger stürmen die Häuser. Brände entstehen überall.

Am Rand des Dorfes: Der Schildwall der Verteidiger bricht.

Spätestens jetzt brechen überall die Schildwälle der Verteidiger, Verwundete taumeln zurück, Schreie gellen durch die Dämmerung. Die Helden sehen sich bald in einem Halbkreis von Angreifern, die den Ring zuziehen wollen.

Wenn es wirklich eng wird, erschallt das Horn Maradas, und der Ruf zum Rückzug eilt wie ein Lauffeuer über das unübersichtliche Schlachtfeld, zu dem Narkenhavn geworden ist.

Die Helden können sich zurückweichenden Trupps anschließen, es geht hinunter zum Strand.

Offenbar will Marada die Boote bemannen, Narkenhavn bis auf weiteres aufgeben und auf dem Meer Zuflucht suchen. Die Unbewaffneten – denken Sie hierbei vor allen Dingen an die Passagiere der Paradiesvogel, die den Helden vielleicht sogar ans Herz gewachsen sind – sind noch nicht alle in Sicherheit geschafft. Eile ist geboten, denn die hereinbrechende Ebbe droht, die Flucht zu erschweren.

Ein Wunder! (optional)

Im Kampf gegen die Qualle kann Rogni alias Ögnir den Helden von allen unbemerkt an einer markant-gefährlichen Stelle, etwa während des Angriffs gegen eine Todesqualle, mit seiner göttlichen Macht aus der Patsche helfen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als [Name eines Helden] einen verzweiferten Schlag gegen den Nesselarm führt, reißt der Nebel über euren Köpfen auf. Ein gleißendes Licht, als stünde jenseits davon noch die Praiosscheibe am Himmel, fällt auf euch und die Qualle, die zusammenzuckt und sich gallertartig windet. Sie sackt zu Boden, ihr aufgeplusterter, von innen leuchtender Leib bietet sich geradezu an für einen Stoß, der das unheilige Leben des Wesens beenden wird. Der goldene Schein umgibt euch und alle finsternen Kreaturen weichen zurück.

Für den Rest des Kampfes gelten die Waffen der Helden als *geweiht* und *verletzend* gegen Wesen aus der Domäne Charyptoroths, und sie können ihre Gegner sicher leichter und schneller zur Strecke bringen. Die Angreifer werden nicht die Flucht ergreifen und immer noch überlegen sein, weichen aber vor den Helden zurück, solange sie unter dem alveranischen Schein die Flucht ihrer Gefährten decken. Rogni macht die Helden an dieser Stelle zu Erwählten und positioniert sie im Machtgefüge um Marada. Die Thorwaler sind abergläubisch und glauben an ein festgelegtes Schicksal. Und auch ohne Aberglauben braucht es nicht viel, um ein göttliches Zeichen in diesem Licht zu erkennen. Auch eventuelle Feinde, die sich die Helden gemacht haben, werden dies anerkennen, und so mancher abergläubische Thorwaler sieht nicht ganz zu Unrecht Swafnir als Urheber des „heiligen Lichts“.

Nur bei Egil Rotaug wird dieses Licht für Argwohn sorgen, doch er wird es nicht nach außen zeigen. Das Göttliche ist ihm – wie Iskir – inzwischen fremd geworden.

Weniger episch!

Wenn Ihre Spielgruppe Ihnen ein solch rätselhaftes Deus-ex-Machina-Erlebnis übelnehmen wird oder dieses göttliche Eingreifen nicht dem Spielstil ihrer Gruppe entspricht, lassen Sie dieses Ereignis einfach weg. In diesem Fall müssen sich die Helden den Respekt der Thorwaler mit eigenen Mitteln hart erkämpfen. Als Entdecker der Höhle auf Berik und Überbringer von Solvasdottirslied kann man sie bereits um Rat fragen, und vielleicht tun sie sich auch während der Flucht als ehrenhafte und aufopferungsvolle Rekker hervor.

Wenn Ihre Spieler jedoch gerne darüber rätseln, warum ihnen ein solches Wunder zuteil wurde, und Sie sie auf einfachem Wege in eine Führungsposition der Flotte bringen wollen, können Sie diesen Streich Ögnirs nutzen. Die Auflösung erfahren sie dann erst recht spät, nämlich bei der Rückkehr nach Thorwal auf der Insel Skerdu.

SR 15

Auf See: Die *Veidimader*, ein Winddrache der Gruppe der Gebeugten, beschießt eine Otta aus dem Nebel und deckt die Flucht vom Strand.

Am Strand: Die meisten Flüchtenden sind bereits entkommen. Einige Tapfere halten in einem neuen Schildwall die Angreifer zurück. In ihrem Rücken steigen Todesqualen aus dem Meer.

Im Dorf: Narknhavn steht in Flammen.

Am Rand des Dorfes: Das Gebiet befindet sich fest in der Hand der Angreifer.

Zu Wasser gelassene kleinere Boote werden von einer grotesken Todesqualle angegriffen (Seite 147), die sich mit ihren Nesselarmen aus dem Meer zieht und in der Lage ist, über den Strand zu schweben.

Hier sind Helden gefragt! Einige der Tsajünger von der *Paradiesvogel* geraten regelrecht in Panik, ihr Anführer Zarinho versucht sich an einem Gebet an die junge Göttin, doch als einfacher Akoluth wird ihm karmale Hilfe leider nicht zuteil. Die Helden können sich in den Kampf gegen die blaul pulsierende Riesqualle werfen. Inzwischen ist die Nacht vollends hereingebrochen und gestaltet Flucht und Kampf entsprechend chaotisch.

SR 18

Auf See: Kämpfe auf See und Flucht der Flotte.

Am Strand: Letzte Flüchtlinge entkommen. Wer jetzt noch an Land ist, wird niedergemacht oder verschleppt, um später den Schwarm zu verstärken.

Während die Ottas gegen die zumeist aus kleinen Fischerbooten bestehende Flotte der Invasoren kämpfen, wird Narknhavn evakuiert. Mehrere Alveranskommados finden zu Boron, indem sie die Feinde lange genug vom Strand halten – jedoch sind diese auch an manchen Stellen durchgebrochen und fordern Opfer; auch unter den Schäfchen Siljas, die jedoch noch einigen Flüchtlingen das Leben retten kann. Spätestens jetzt sollten sich die Helden auf die *Paradiesvogel* oder eines der anderen Schiffe zurückziehen. Silja befindet sich mit dem Kapitän und Dutzenden Flüchtlingen bereits an Bord und behandelt die Helden mit einer guten Portion Ehrfurcht.

Optional: Wenn Sie die Helden an Ögnirs Lichttrick (Seite 34) haben teilhaben lassen, vermutet Zarinho noch während der Überfahrt in einem Beiboot ein Wunder der Tsa. Seine Freunde stimmen einen Gesang an und berühren die Helden selig an Händen und Wangen, als könnten sie auf diese Weise an dem Wunder teilhaben. Auf der *Paradiesvogel* erlischt dann das Licht – Silja war jedoch Zeugin der Tat.

SR 21

Auf See: Die *Shafirs Feuer* zwingt die Flotte zur Flucht.

Narken: Die ganze Insel ist vollständig in der Hand Hranngdottirs

Im Nebel taucht eine gewaltige Karracke auf. Eine Probe auf *Sinnenschärfe* offenbart, dass das Schiff einst den Adler des Horasreichs im Banner trug, welcher nun aber mit einer Seeschlange übermalt ist – ein schlechtes Zeichen. Sie

spuckt Hylailer Feuer aus ihren Geschützen. Das mächtige Kriegsschiff kann in küstennahem Gewässer nur sehr eingeschränkt navigieren, was der Flotte die Gelegenheit zur Flucht gibt. Der Schriftzug am Bug verrät den Namen des todbringenden Schiffes: *Shafirs Feuer*.

Sollten die Helden durch sehr ungeschicktes Vorgehen oder Würfelpech bei der Verteidigung auffallend schlecht abschneiden, etwa weil sie eine Knorre voller Flüchtender oder eine Otta voller Vorräte nicht verteidigen und rechtzeitig vom Strand ins Wasser lassen konnten, sollten Sie ein bis zwei Punkte vom Startwert einer passenden Ressource der Flotte (siehe Ressourcensystem ab Seite 40) abziehen, etwa **Friedlose** bei einer völlig überfüllten Knorre oder **Hoffnung**, wenn viele Kinder an Bord waren. Die angegebenen Startwerte stellen das mögliche Maximum an dieser Stelle dar und werden bei tatkräftigem und grundsätzlich erfolgreichem Einsatz der Helden bei der Verteidigung erreicht. Als Maradas Flotte in dieser Nacht des Chaos' aufbricht, ist sie friedlos im wahrsten Sinne des Wortes.

GEJAGT!

„Im Nebel lauert Schlimmeres als Unholde, und eines Tages wird es nicht mehr lauern, sondern seine Beute anspringen.“
—aus der *Hjalford-Saga*, 716 BF

Durch Hörner und Lichtsignale verständigen sich die Kapitäne der teils überladenen Schiffe. Zunächst heißt es, die Verfolger abzuhängen, bevor Fracht und Passagiere verteilt werden können und eine erste Bestandsaufnahme folgt. Viele sind wie versteinert aufgrund der Ereignisse. Andere verfallen in schweisgasse, aber hektische Betriebsamkeit. Schildern Sie die Stimmung auf der *Paradiesvogel* – denken Sie an die Hinreise nach Narken, an die gelöste, erwartungsvolle Atmosphäre. Jetzt schreien Verzweifelte nach ihren Angehörigen, im Dunkeln stolpern die Leiber übereinander. Kinder weinen, manch Zartbesaiteter schluchzt hemmungslos. Eine verzweifelte Liebende will sich in die Fluten stürzen, weil sie ihren Liebsten nicht finden kann. Die Helden werden restlos erschöpft, vielleicht verwundet sein – doch die Bedrohung ist natürlich nicht besiegt, nicht einmal abgeschüttelt.

Während ihrer Flucht nach Westen passieren die Friedlosen die Inseln Serreka und Aso. Von dort schließen sich ihnen weitere verzweifelte Flüchtlinge an. Auch diese Inseln scheinen vom Fluch des Nebels betroffen zu sein.

In dieser Nacht, in der immer wieder Feinde im Nebel gesichtet werden, darunter auch der Bug der *Shafirs Feuer*, werden die Friedlosen unter Marada bereits zu einigem Erfindungsreichtum greifen. Liturgien und Wettermagie der Helden können das Wetter beeinflussen, Wind rufen, der den Nebel kurzzeitig vertreibt und die Schiffe schneller aufs Meer hinaustreibt. Wenn die Helden nicht über die nötigen Fähigkeiten oder nicht mehr über ausreichende Kraft verfügen, weben vor allem die Zauberer der Runaotta *Vindursmidr* die entsprechenden Zauber. Die *Veidimader* deckt als mächtigstes Schiff der Flotte der Rückzug. Ihre Bordmagiern Tomke Windschreierin ruft ebenfalls Winde herbei.



DIE FLOTTE AUF SEE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die alte Tomke Windschreierin singt durch die Nacht. Sie muss im Bug der *Veidimader* stehen, die direkt hinter eurem Schiff segelt. Ihre Stimme ist heiser, kehlig. Tiefe Töne werden zu euch getragen, immer wieder durchschnitten von einzelnen Wörtern. „Wwwvvvvvvv...“ „Vunjo ... vind ...“ „Wwwvvv...“ Stimmen fallen ein, bis ein Beben durch die Luft geht. Der Gesang der Alten ändert sich – auch von anderen Schiffen fallen Stimmen ein. „Hhhhhrrrrr...“ „Hrunja! Hrunir!“ „Hrondrikan! Nuianna!“ „Sie ruft die Geister des Windes“, flüstert eine junge Thorwalerin und reibt ihre mit einem sauberen Verband versorgte Rechte. Tatsächlich bläht eine plötzliche Bö das Segel, Taue straffen sich und Rufe werden laut. Die Flotte nimmt Fahrt auf, die Wellen zischen am Bug.

Das Mädchen mit dem Verband ist die siebzehnjährige Swanhild. Ihre Hand ist nicht etwa verwundet, sondern von einer Rune gezeichnet, die sie als Walwütige stigmatisiert. Sie brach mit den anderen Swafnirkindern zu Marada auf und nutzte das Chaos, sich endlich wieder unter gewöhnliche Menschen zu mischen. Sie schwärmt für einen der Helden und ist dabei extrem schüchtern, spricht stets leise, beinahe flüsternd. Natürlich lauert die Swafskari nach wie vor in dem Mädchen.

Ein Mord an Bord

Am nächsten Morgen ist die See offen und aufgewühlt. Der Nebel liegt ein wenig zurück, im Westen, doch er kriecht wieder näher heran. Im Passagierraum der *Paradiesvogel* wird der Hellsichtsmagier Ragnar Ragnarsson mit durchgeschnittener Kehle aufgefunden – in einem Raum, in dem dicht gedrängt zwei Dutzend weitere Menschen in Hängematten und auf dem Boden schliefen.

Während der chaotischen Flucht sind auch bereits die ersten Friedlosen durch Quallenpolypen infiziert worden. Ein/e Infizierte/r, nach Ihrem meisterlichen Ermessen ausgewählt, wusste aus dem Gedächtnis seines/ihrer Wirts, wie gefährlich ein Hellsichtsmagier für die versteckten Vexlinger und Schläfer des Schwarms innerhalb der Flotte sein kann und schritt zur Tat.

Der Mord zieht natürlich großes Geschrei und sofort aufbrandende Gerüchte nach sich. Silja möchte möglichst keine Panik verbreiten, was ihr von dem vorlauten Bootsmann Gilian auf der *Paradiesvogel* sofort als Mittäterschaft ausgelegt wird.

Sie sollten schon jetzt dafür sorgen, dass ein ungesundes Misstrauen, ja, sogar Panik sich breit macht. Doch die Helden müssen nicht untätig sein – im Gegenteil, sie können an Bord der *Paradiesvogel* bereits einen ersten Vexlinger enttarnen:

- Die Helden können ein Haar des Täters an Ragnars Leiche finden.
- Sie können die Passagiere befragen, die ebenfalls im Lagerraum in Ragnars Nähe geschlafen haben. Einer von ihnen ist nachts auf jemanden aufmerksam geworden, der herum-schlich, maß dem jedoch keine Bedeutung bei.

● Der Schuldige verhält sich eigenartig, da die Qualle noch nicht ganz in seinem Körper heimisch geworden ist.

● Mit einer Probe auf *Anatomie* oder *Heilkunde Wunden* können die Helden Rückschlüsse ziehen, ob Ragnar von einem kräftigen oder eher schwächtigen Menschen ermordet wurde (blaue Flecke, Würgemale) und mit welcher Waffe (grob-schlächtig oder fein geschliffen).

● Der Schuldige liefert einen Unschuldigen aus, den er nachts gesehen haben will. Dies kann jedoch einfach widerlegt werden, so dass die Helden den, der die Anschuldigungen vorbringt, genauer unter die Lupe nehmen sollten.

● Optional: Wenn die Helden selbst einen Hellsichtmagier in der Gruppe haben sollten, verrät sich der Täter bei allzu langwierigen Ermittlungen unter Umständen selbst – bei einem Anschlag auf das Leben des entsprechenden Helden.

Wenn die Helden den Vexlinger in die Enge getrieben haben, wird er versuchen, ins Wasser zu flüchten. Der menschliche Körper wird diese Flucht nicht überleben, doch die Qualle wird sich hervorarbeiten und zum Schwarm aufschließen. Hat er keine Gelegenheit zur Flucht, wird er kämpfen. Nehmen Sie hier gegnerische Werte aus dem Anhang zu Hilfe (Seite 143f.). Wenn er hingerichtet oder im Kampf getötet wird, kann die handgroße, pulsierende Qualle in seinem Schädel gefunden werden. Ziehen Sie auch hier bei der Analyse den Kasten auf Seite 144f. zurate.

MARADAS KRIEGSRAT

Gegen Mittag befiehlt Marada das Einholen der Segel, obwohl der Nebel nun wieder so nah ist, dass er die Praioisscheibe verbirgt. Eine verlässliche Orientierung scheint unmöglich. Ab Seite 42 finden Sie Details zur Navigation und deren Erschwernissen.

Vertreter aller Schiffe sollen längsseits gehen und mittels Planken oder Beiboote an Bord der *Silberwölfin* kommen, wo Marada einen Kriegsrat abhalten möchte. Zum Kriegsrat erscheint von allen größeren Schiffen ein Vertreter, beachten Sie dazu einfach die Fraktionen im Anhang (Seite 131-135). Nur die horasischen Schiffe von der HPNC sind noch nicht dazugestoßen. Auch die Helden als Überlebende von Berik, Rekker von Narken und Aufklärer des Mordes an Ragnar werden auf die *Silberwölfin* gebeten. Wenn Ögnir seinen wundersamen Streich gespielt hat, sind die Helden als Günstlige der Runjas natürlich besonders geachtete Berater.

Keiner weiß so recht, was in der Nacht auf Narken geschehen ist, wer die Angreifer waren, was im Nebel lauert, ob sie tatsächlich von mehr als Dunst verfolgt werden.

VERLAUF

Marada gibt sich ruhig, aber nicht sonderlich autoritär. Sie sieht sich in ihrem Selbstverständnis eher als Ratgeberin, nicht als Königin der Friedlosen. Schwarzaxt wird ihr das als Hilflosigkeit auslegen.

Die sich versammelnden Flottenführer sind nervös, Ratlosigkeit herrscht. Keiner kann mit Sicherheit sagen, wo die

Flotte sich genau befindet, doch Eines ist sicher: Sie sind westlich der westlichsten Gestade Aventuriens. Vielleicht liegt hier irgendwo Swafnirland, vielleicht lauern hier aber auch nur Elend und Verderben. Der Rat sollte die Stimmung widerspiegeln. Hierbei ist es den Helden überlassen, ob sie von der möglichen Besessenheit durch Quallen und dem Mord an Ragnar berichten und damit Panik und Misstrauen schüren, aber auch ein wenig zur Aufklärung der Umstände beitragen.

Nutzen Sie die Aufzählung unten, um die Situation darzustellen. Vergessen Sie dabei nicht, dass der Nebel unwider-ruflich näher rückt, strudelt und Trugbilder formt und die Bedrohung der Nacht wieder allzu real wird. Es sollte nicht lange dauern, bis die von den Thorwalern auf den Namen Vexlinger getauften Gegner wieder angreifen.

SPEKULATIONEN

● Marada verkündet, dass sie nun alle verfolgt und friedlos seien, solange die Flotte nicht zu heimatlichen Gestaden zurückfindet. Jede Frau, jeder Mann und jedes Kind ist nun gleich, ein Friedloser. Wenn diese Flucht aber vorbei ist – auf welche Weise auch immer – schwört Marada feierlich („Mein Wort, Eurer Pfand!“), alles dafür zu tun, dass jedes Mitglied der Flotte wieder unter den Thorwalern willkommen sein wird.

● Schwarzaxt beginnt, trotz oder wegen dieses Versprechens, Streit mit Marada. Er sei nach Narken gekommen, um ein paar Horasier zu plündern, nicht, um den Schwanz einzuziehen vor der Nebelbringerin. Und ihr Wort ist ihm herzlich egal, besonders dann, wenn es um sein eigenes Ansehen geht.

● Marada vermisst ihren Bruder Raskald. Das Traviaakoluthen-Paar Travine und Travenlieb regt an, eine Liste mit Vermissten zu schreiben. Ladung und Passagiere müssen eilig auf die Schiffe verteilt werden.

● Strupp versucht das Beste aus der Lage zu machen. Die Friedlosen haben alle großes Glück, noch am Leben zu sein. Er versucht den Aufbruch als positiven Neuanfang dazustellen.

● Gottrufer Rik, Anführer der Sumpfleute, deutet an, dass die Walwütigen sich ebenfalls in der Flotte befinden, teilweise auf andere Schiffe verteilt. „Die wern noch's Verderbn sein, wa. Hauen uns de Boode kaputt, wennse sauer sinn, wa!“

● Egil vermutet, dass Tulas Weissagung falsch, vielleicht sogar böswillig falsch war. Hjördis Eulenkind widerspricht: Egils Expedition nach Berik hat Tod und Verderben gebracht, nicht Tulas Weissagung!

● Die Helden werden gebeten, die Geschehnisse auf Berik noch einmal für alle zu wiederholen. Dabei werden Stimmen gegen Egil laut. Man wirft ihm vor, das Übel mit seinem Vorhaben erst geweckt zu haben. Egil versucht, sich aus den Anschuldigungen zu winden, indem er das Vorhaben als Entdeckung, nicht als Erweckung des Übels darstellt, wodurch eine Warnung der Friedlosen überhaupt erst möglich war. Es hängt davon ab, ob sich die Helden gegen oder für Egil aussprechen und damit seine Rolle innerhalb der Flotte (Verräter, Narr oder Behüter) für die erste Zeit festsetzen.

● Marada will eine Entscheidung darüber erreichen, ob die Flotte zurück nach Thorwal navigieren soll, und somit das Verderben des Nebels zum dicht besiedelten Festland bringt, oder ob die Flotte sie weiter in den Westen führt. Die Anführer der Friedlosen Piraten, Schwarzaxt, und der Friedlosen Fischer, der alte Tjarf, begehren gegen diesen Vorschlag auf: Sie wollen keinen Märtyrertod sterben, schon gar nicht um elende Landratten zu schützen.

● Rufe werden laut, dass man in Swafnirland vielleicht Swafnirs Unterstützung gegen diese Unholde findet. Andere lachen laut über derart einfältige Hoffnungen.

DER MORD

Sollten die Helden vom Mord am Hellsichtmagier Ragnar berichten, gibt das Anlass zu wilden Spekulationen:

● Hjördis Eulenkind fragt, wie es möglich ist, dass Tiere aus dem Meer in Menschen leben, und ob sie tatsächlich Menschen zu Mördern machen können. Wie hängt dies mit dem Angriff des Nebels zusammen?

● Hjalka Oddasdottir, Sprecherin der Gebeugten, bezieht die Helden, selbst infiziert zu sein.

● Auch andere Anschuldigungen werden laut. Jemand habe sich seltsam benommen. Jemand sei noch an Bord geklettert, nachdem das letzte Boot an Bord gehievt wurde.

● Die ersten Theorien werden laut, wie man eine Qualle im Schädel feststellen kann: in den Mund schauen, mit einer heißen Nadel durch den Gaumen stechen und weitere phantasievolle und teils blutrünstige Ideen. Magische Methoden werden erörtert (welche davon tatsächlich Erfolg versprechend sind, erfahren sie auf Seite 141f.).

Die einzelnen Parteien sollten sich nun ruhig in nervenaufreibendem Kleinkram und alten Streitigkeiten verheddern, während ringsherum der Nebel lauert. Die Friedlosen auf den umliegenden Schiffen sind extrem nervös, Rondrikan,

der Südostwind, wird häufig angerufen, er solle den Nebel vertreiben, während man auf dem Meer darauf wartet, dass die Anführer sich endlich einig sind. Dabei können sich Schiffe mit unaufmerksamen Mannschaften durchaus zu nahe kommen und versehentlich rammen oder gar verkeilen.

UND SO BEGINNT ES

Nach viel zu kurzer Zeit gilt es, die Flucht fortzusetzen, denn der Nebel hat seinen Griff um die Flotte wieder geschlossen. Für den Moment müssen die Helden und alle anderen Anführer, die am Kriegsrat teilgenommen haben, auf Maradas Schiff bleiben, denn erneut muss alles ganz schnell gehen. Schemen schälen sich aus dem Nebel, darunter die massige Silhouette der *Shafirs Feuer*.

Einen ersten Großangriff auf hoher See können Sie nun mit den Werkzeugen ab Seite 47 gestalten. Unter Maradas Augen können sich die Helden erneut hervortun; Wind- und Wetterzauber und Liturgien wirken oder an Bord der *Silberwölfin* die Runaotta der Runasjáandi vom Angriff abschirmen. Dadurch erkaufen die Helden den Zauberkundigen auf dem Runenschiff Zeit, damit diese die Winde herbeirufen können. Möglichkeiten, wie die Flotte entkommen kann, finden Sie auf Seite 44.

Die erste Etappe des Abenteuers ist nun bewältigt, und die Helden sollen für ihren Einsatz belohnt werden.

EIN ERSTER LOHN

Die Helden erhalten hier zunächst **350 Abenteuerpunkte** sowie **Spezielle Erfahrungen** auf *Klettern*, *Götter und Kulte*, *Sagen und Legenden* sowie *Boote Fahren*.



DIE IRRFAHRT DER FRIEDLOSEN

Im Folgenden möchten wir Ihnen zunächst ein wenig Handwerkszeug mit auf die Reise geben, damit Sie die Irrfahrt genießen können. Den Fortgang der Ereignisse nach dem überstürzten Aufbruch von Narken finden Sie dann ab Seite 50. Dort können Sie aus einer Reihe von Geschehnissen auswählen und damit die Irrfahrt würzen. Danach schließen sich bedeutende Wendepunkte der Geschichte an. Auf eine Karte verzichten wir an dieser Stelle. Die Flotte irrt über das Meer der Sieben Winde und die meisten Begegnungen sind örtlich variabel.

WO DIE HELDEN STEHEN

Wenn die Helden auf Berik waren und eventuell den Mord an Ragnar bereits aufgeklärt haben, vermuten sie wohl, dass es eine Verbindung zwischen dem Nebel und den Quallen gibt – vielleicht gar, dass Infizierte an Bord sind. Die Helden können weitere Untersuchungen anstreben und sich an magischer oder mundaner Analyse und Heilung versuchen. Auch der Einsatz von Wachen an Bord der Schiffe ist möglich, um weitere Morde und Infektionen zu verhindern. Kurz: Ihr Hauptaugenmerk gilt vermutlich bereits den Quallen.

Es ist jedoch auch möglich, dass Ihre Helden noch im Nebel tappen, die Quallen noch nicht kennen. Der Mörder ist noch nicht gefunden und so beschäftigen sie sich vielleicht vornehmlich mit den Schiffen, der Navigation, dem Finden von Vermissten auf anderen Schiffen und der Organisation der Vorräte. Seite 42 gibt die Möglichkeiten zur Navigation an. Um den Nebel für einige Zeit wirksam zu vertreiben, können sie Methoden wie auf Seite 45 entwickeln.

NEBEL, NICHTS ALS NEBEL

Der Nebel umgibt die Flotte dicht, und die Entfernung der verfolgenden Vexlingerflotte ist nicht auszumachen. Unterstreichen Sie diese bedrohliche Stimmung, die zudem früher oder später nach einer Lösung verlangt, um wieder ein wenig Atem holen zu können. Nutzen Sie die folgenden Vorlesetexte und untermalen es mit passender Musik (zum Beispiel dem Stück *Es kommt aus dem Nebel* von Orkpack (Infos, s. Seite 12), um so eine gehetzte Atmosphäre im Spiel zu erzeugen. Ständig müssen die Helden irgendwo anpacken, selten können sie Atem holen. Unterbrechen Sie die Spieler bei längeren Gesprächen, indem sie erneut

ein Signal aus dem Nebel hören, die Flagge mit der Seeschlange sichten oder an Deck helfen müssen, um Fahrt aufzunehmen.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Der Nebel ist so nah, dass das benachbarte Schiff darin zu schwimmen scheint. Rufe verhallen darin, Signale ersterben. Der Nebel umgibt die Flotte und streckt Finger nach euch aus, als wolle er euch die Luft zum Atmen nehmen. Es fühlt sich an, als müsstet ihr ersticken – auf offener See!

Selbst die Geräusche der Wellen sind gedämpft, der Wind so schwach, dass er kaum das Segel bläht. Und dennoch müsst ihr weiter – irgendwo muss der Nebel zu Ende sein. In diesem Moment schält sich die Silhouette einer Otta hinter euch aus dem Dunst. Das Segel ist rot und weiß gestreift, wie bei den Schiffen eurer Flotte, auf das Tuch ist jedoch mit linkischer Hand eine Seeschlange gemalt. Geifernd kommt der Drachenkopf der Otta näher, die Schiffe, die sie flankieren, brechen nun auch schweigend aus dem Nebel hervor. Kurz scheint alles Atem zu holen und zu schweigen, dann rufen Signalhörner, Schiffsführer brüllen Befehle, die Wellen fauchen und zischen am Bug. Und die ersten Pfeile finden ihren Weg, bohren sich in Holzplanken und menschliche Leiber.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Im Nebel sind selbst die Matrosen am Heck verschwommen. Einer jedoch hebt immerzu den Kopf und blickt sich um. Der Nebel verschluckt alle Laute, lässt einzelne dafür so klar an euer Ohr dringen, als befände sich die Geräuschquelle direkt neben euch. Taue ächzen, die Wellen klagen am Bug. Was wartet im Nebel? Könnt ihr überhaupt davonsegeln? Immer wieder schließt sich die Nebelbank um einzelne Schiffe – mit einem Hornsignal haltet ihr Kontakt. Ein langes Signal: alles ist in Ordnung. Zwei kurze: etwas stimmt nicht.

Die Schiffe sind eng beieinander, enger, als gut wäre beim Gang der Wellen. Oft schrammt Bordwand an Bordwand, einmal schon ist ein Loch in einen Bug gebrochen.

Dieser Matrose da am Heck – er hat aufgehört zu arbeiten! Aber er blickt sich immer noch um, als fürchte er, beobachtet zu werden. Und dieser Nebel wird niemals enden.

VERLOREN UND VERFOLGT

EINE ZUSAMMENFASSUNG

Zunächst geben wir Ihnen an dieser Stelle Regeln zu Kämpfen zwischen den beiden rivalisierenden Flotten, Navigationshilfe, Anmerkungen zu Ritualen, Liturgien und Zaubern sowie das Ressourcensystem an die Hand.

HOFFNUNG UND TREIBGUT – DAS RESSOURCENSYSTEM

Das folgende Ressourcensystem ermöglicht es, die Entbehrungen der Irrfahrt einer äußerst durchmischt zusammengesetzten Flotte im Spiel abzubilden. Es bietet sich an, dass einer der Spieler als Proviantmeister die Ressourcen notiert und Änderungen verwaltet, um Ihnen mehr Raum für die restlichen Aufgaben als Meister zu lassen.

Es existieren fünf Ressourcen: **Friedlose**, **Flotte**, **Rohstoffe**, **Nahrung** und **Hoffnung**.

Alle Ressourcen können einen Wert von 0 bis 20 annehmen und stehen miteinander in Verbindung. Ihre Bedeutung wird im Folgenden erklärt. Sie können zur Verwaltung der Ressourcen die Werte einfach notieren oder verschiedenfarbene Marker verwenden, die Sie abziehen oder dazulegen, oder Sie verwenden zwanzigseitige Würfel, deren Augenzahlen Sie anpassen.

FRIEDLOSE

Startwert: 17

Gegenwert: Ein Punkt **Friedlose** steht in etwa für 50 Menschen. Davon sind zwei Drittel Waffenfähige, da sich die meisten Thorwaler, auch Bauern und Fischer, durchaus ihrer Haut zu wehren wissen.

Folgen und Wechselspiele: Zeitweise darf der Wert **Friedlose** den Wert **Flotte** überschreiten. Die gilt bis zu einem Faktor von zwei, danach ist einfach kein Platz mehr und die Starken drängen die Schwachen über Bord. Dies schlägt aber deutlich auf die Moral: Für jeden Punkt, den die Zahl der **Friedlosen** den Wert in **Flotte** übersteigt, sinkt alle zwei Wochen die **Hoffnung** um einen Punkt.

Fällt der Wert von **Friedlose** allerdings unter den halben Wert der **Flotte**, können Schiffe nicht mehr ausreichend besetzt werden und müssen aufgegeben werden.

Nullwert: Sinkt der Wert in **Friedlose** auf 0, können sich die Helden vielleicht noch irgendwie retten. Die Seeleute der Flotte sind aber ausgelöscht und die Vexlinger triumphieren.

FLOTTE

Startwert: 15

Gegenwert: Der Wert in **Flotte** bestimmt, wie viel Platz den Flüchtlingen auf den Schiffen zur Verfügung steht. Dadurch müssen Sie als Meister nicht ständig den Zustand jedes einzelnen Schiffes nachhalten. Werden die Schiffe durch einen Sturm oder einen Angriff beschädigt, reduzie-

ren Sie einfach den Wert in **Flotte**. Dies spiegelt Schäden und den Verlust an Wohnraum wieder, ohne genau festzulegen, ob ein kleineres Schiff gesunken oder ein größeres nur leckgeschlagen ist.

Wenn sich Ihre Spieler für die genaue Zusammensetzung der Schiffstypen interessieren, können Sie den folgenden grauen Kasten zu Rate ziehen.

Folgen und Wechselspiele: Im Gegensatz zu den übrigen Ressourcen kann der Wert in **Flotte** auch nur temporär verloren gehen, was etwa durch eine Klammer hinter dem Wert, beispielsweise **Flotte 15(12)**, angedeutet wird. Die 15, der *permanente* Wert, steht in diesem Fall für die Gesamtzahl der Schiffe. Die 12, der *temporäre* Wert, steht für reduzierte Kapazitäten aufgrund von Beschädigungen, die behoben werden können.

Fällt der temporäre Wert auf die Hälfte des permanenten Werts oder darunter, sinken bei der nächsten Beschädigung (beim nächsten Abzug in **Flotte**) ein oder mehrere Schiffe. Die Wahl trifft hierbei der Meister – ziehen Sie hierzu den Grauen Kasten auf Seite 41 zu Rate. Dabei verringert sich der permanente Wert um eins, der temporäre bleibt bestehen. Bei Werten in diesem Bereich sind also Reparaturen dringend erforderlich (siehe **Rohstoffe**)!

Für alle Vergleiche mit anderen Ressourcen wird der temporäre Wert verwendet.

Sollten die Helden über ein eigenes Schiff verfügen oder sich vorrangig auf einem Lieblingsschiff aufhalten, können Sie die Schäden an diesem, etwa einen gebrochenen Mast, einzeln festhalten und nach eigenem Ermessen entscheiden, ob die Reparatur einen Rohstoffpunkt verbraucht oder nur kleine Lecks ohne Kosten zu stopfen sind.

Nullwert: Sinkt der Wert in **Flotte** auf 0, sind alle Schiffe gesunken, die Helden und ihre Begleiter wahrscheinlich tot. Die Vexlinger haben triumphiert.



GENAUE ZAHLEN

DIE ZUSAMMENSETZUNG DER FLOTTE

Wenn Ihren Spielern oder Ihnen als Meister das Ressourcensystem zu abstrakt ist und Sie gerne genau wissen wollen, welche Schiffe nun bei dem Verlust eines permanenten Punktes in Flotte gesunken sind, geben wir Ihnen hiermit eine Tabelle an die Hand, um die Verluste genau zu bestimmen und eine Bestandsaufnahme beim Verlassen von Narken zu ermöglichen. Damit die Verwaltung nicht umständlich wird, geben wir Ressourcenverluste immer ganzzahlig an. In diesem Fall könnte der Verlust in Flotte eine Otta betreffen oder eben 4 Knorren.

Schiffstyp	Wert in Flotte	Anzahl
Otta (verschiedene Größen)	1	7
Vidsandr Trollweib	1	1
Knorren und Kutter	¼	12
Winddrache Veidimader	2	1
Holken Graf Tinpow	2	1
(Karavelle)	½	2

Insgesamt also 22 Schiffe beziehungsweise 24 nach Eintreffen der Horasier mit den Karavellen *Nordmeer* und *Rose*. Die Ottas sind sehr individuell gebaut und fassen jeweils zwischen 30 (genannt Skeidh) und 80 Ruderern (genannt Drakkar). Wichtige Ottas sind etwa die *Silvarwulfa*, die Runaotta *Vindursmidr*, die *Vig* von Schwarzaxt und Strupps *Nebelspringerin*. Kleinere Schiffe als eine Knorre sind für die hohe See nicht geeignet und wurden entweder zurückgelassen, nachdem die Insassen auf größere Schiffe übergesetzt haben, oder sind als Rohstofflager ausgeschlachtet worden.

ROHSTOFFE

Startwert: 6

Gegenwert: Holz zum Ausbessern von Rumpf, Rudern und Masten; Taue und Tuche zum Erneuern von Segeln.

Folgen und Wechselspiele: Die Verwendung eines Rohstoffpunkts erhöht den temporären Wert in **Flotte** um 1, nie jedoch den permanenten. Der permanente Flottenwert kann hierbei jedoch nicht überschritten werden.

Der Einsatz eines Punkts zur Reparatur auf hoher See dauert aufgrund der anspruchsvollen Aufgabe für die thorwalschen Handwerker 3W6 Tage. Auf einer Insel halbiert sich diese Zeit, sofern das Schiff (etwa eine Otta, nicht jedoch eine Kogge oder ein Winddrache) an einen Strand gezogen werden kann. Außergewöhnlich handwerklich begabte Helden können durch den Einsatz von Talenten wie *Holzbearbeitung*, *Seiler* oder *Zimmermann (Schiffbau)* diese Zeit um einen Tag verringern, wenn sie mindestens 7 Punkte bei einer entsprechenden Probe übrig behalten. 14 Punkte sorgen gar für eine Beendigung der Arbeiten von 3 Tagen vor der vorgesehenen Frist. Dabei gilt allerdings wahrscheinlich ein Abzug von 3 Punkten für improvisiertes Werkzeug, da dem Held keine Werkstatt zur Verfügung steht. Liturgien des Ingerimm oder ein Meisterhandwerk können obige Proben teils massiv erleichtern. Kreativer Einsatz von

Die Flotte bietet Platz für etwa 750 Menschen vor Eintreffen der Karavellen. Da ein Punkt **Friedlose** etwa 50 Seelen entspricht, ist die Flotte mit 17 Punkten in **Friedlose** damit zu Beginn deutlich überbelegt. Schiffe, die rein zum Schutz der Flotte dienen, wie der Winddrache der Gebeugten und die *Silberwölfin*, sind nicht überladen, um deren Wendigkeit nicht zu reduzieren und die Kämpfer nicht zu behindern. Damit sind unbewaffnete Schiffe voller Wehrloser (wie der Holken) hoffnungslos überladen.

MAGIER UND GEWEIHTE

Essentiell für die Flucht mit übernatürlichen Mitteln (siehe Seite 44f.) und das Auffinden von Vexlingern innerhalb der Flotte sind Magier und Geweihte. Die Helden könnten also versuchen, deren genau Zahl zu ermitteln. Einige sind davon bereits festgelegt und beschrieben (zu finden bei der Aufzählung der Gruppierung auf den Seiten 131f.), andere sind offen zur Ausgestaltung. Die Anzahl der **Vollzauberer** (Magier, Hexen und Druiden) beträgt **11**, darunter Hjördis Eulenkind, Ragnar Ragnarsson, Tomke Windschreierin, Hakkon Haukesson, Janda Ketilsdottir.

Die Anzahl der **Geweihten** beträgt **9**, darunter Silja Aversa (Aves), Olfinn der Raue (Swafnir), Gottrufur Rik (Efferd), Jadra Ketilsdottir (Swafnir), Snorri Snaebjörnson (Firun).

Bei diesen Werten handelt sich natürlich nur um Richtlinien direkt nach Beginn der Flucht. Sie dienen dazu, Ihren Spielern schnell Auskunft geben zu können. Sie können die Anzahl nach Ihren Bedürfnissen angleichen oder neue Geweihte oder Magier einführen, deren Anwesenheit bisher nicht allgemein bekannt war.

Werte für generische Runenzauberer und Swafnirgeweihte finden Sie auf Seite 147f..

Göttermacht oder Magie wie **HARTES SCHMELZE** und **WEICHES ERSTARRE** verringert die Reparaturzeit nach Meisterentscheid.

Die freiwillige Aufgabe eines Schiffes (sprich, die Reduzierung des permanenten Flottenwerts um 1), bringt 1W3 Punkte in **Rohstoffe** ein. Dies kann unter bestimmten Umständen sinnvoll sein.

Unterwegs gibt es Möglichkeiten, durch die Anlandung an Inseln und andere Ereignisse an Rohstoffe zu gelangen.

Nullwert: Es sind keine Reparaturen möglich.

PAHRUNG

Startwert: 14

Gegenwert: Dörrfleisch, Sauerkraut, Mehl und vor allem Trinkwasser

Folgen und Wechselspiele: Alle 21–[Wert in **Friedlose**] Tage wird ein Punkt verbraucht.

Hierbei wird bereits davon ausgegangen, dass die Portionen rationiert werden. Wenn die Friedlosen einen Punkt **Rohstoffe** in das Herstellen von mehr Netzen investieren, verlangsamt das Zufischen den Verbrauch auf 23–[Wert in **Friedlose**]. Diverse Zauber (wie **ABVENENUM**), Schamanenrituale

(wie REINIGEN DES WASSER), Runen (*Salzwasserrune*) und Liturgien, vor allem der Travia (zum Beispiel SPEISUNG DER BEDÜRFTIGEN) oder des Swafnir beziehungsweise des Efferd (zum Beispiel SEGENSEN DES PLÄTTLINGS) können Salz- in Süßwasser verwandeln oder Nahrung beschaffen. Für gewöhnlich sind diese Zauber und Liturgien bei einer derart großen Zahl hungriger Mäuler in der Flotte nur Tropfen auf dem heißen Stein, die Einzelne sättigen. Immerhin verzögern je 5 ZfP*/RkP*/LkP* den Verlust eines Nahrungspunkts um einen Tag im betreffenden Zeitraum. Machtvolles Götterwirken wie die SPEISUNG DER HUNGRIGEN SEELEN auf Grad IV bringt gar einen **Nahrungspunkt** hinzu. Bedenken Sie jedoch, dass auch Karmapunkte der mitreisenden Geweihten begrenzt sind.

Nullwert: Sinkt der Wert in **Nahrung** auf 0, verhungert die Flotte. Im oben angegebenen Intervall reduziert sich der Wert in **Friedlose** um 1 statt der nicht mehr vorhandenen **Nahrung**. Dieses Ereignis sollte ebenfalls erzählerisch drastisch untermalt werden.

HOFFNUNG

Startwert: 12

Gegenwert: Dieser Punkt beschreibt die Motivation der Seeleute, ihre Hoffnung, eine Rettung zu finden.

Folgen und Wechselspiel: Wenn es darum geht, ob sich die Flotte für ein gemeinschaftliches Vorhaben motivieren lässt, wie etwa einen erneuten Aufbruch von einer Insel, können Sie die Reaktion mit einem W20 Wurf auf **Hoffnung** ermitteln. Gelingt die Probe, folgt die Flotte freiwillig, gelingt sie nicht, müssen die Helden zu anderen Mitteln wie Überredungskünsten oder Drohungen greifen.

Sinkt der Wert in Hoffnung unter 5, nehmen Hass und Gewalt in der Flotte stark zu, während die Rücksicht Schwachen gegenüber abnimmt. Die Helden sollten diese Anzeichen deutlich spüren.

Entscheidet sich der Anführer der Flotte, einen Punkt **Nahrung** zusätzlich zum üblichen Verbrauch an die Seefahrer auszugeben, steigt der Wert in **Hoffnung** um 1W3–1 Punkte. Die Friedlosen können sich jetzt noch einmal richtig satt essen. Dieses Vorgehen ist jedoch nur einmal im Monat möglich – auch Feste nutzen sich irgendwann ab.

Grundsätzlich ist durch Einsatz eines Helden eine Steigerung des Hoffnungswertes möglich, etwa durch motivierende Reden, die Predigt eines Geweihten oder gemeinsames Musizieren angeleitet durch einen Skalden. Machen Sie den Erfolg vom Rollenspiel des Spielers sowie vom Wurf auf ein passendes Talent (*Überzeugen*, *Musizieren* u.a.) abhängig. Nur beides in Kombination führt zu einem Punkterfolg, um keine Routine daraus zu machen. In diesem Fall können sie einen Punkt auf **Hoffnung** pro 5 TaP* zugestehen. Machen Sie es den Helden nicht zu einfach und erlauben sie nur dann und wann eine solche Aktionen. Besonders ausweglose Situationen erschweren die zugehörigen Proben nach Meisterentscheid.

Nullwert: Sinkt der Wert auf 0, spaltet sich die Flotte im Streit und ein Teil segelt einem ungewissen Schicksal entgegen. Teilen Sie als Konsequenz die anderen Ressourcen 1:1 auf beide Gruppen. Für je 3 TaP*, die ein Sprecher der Helden in *Überzeugen* übrig behält (Unterstützung durch kooperative Proben möglich, siehe **WdS 15**), kann er sich

einen Punkt auf eine beliebige Ressource aussuchen, die von den Separatisten auf seinen Teil der Flotte übergeht.

Nach einer Teilung der Flotte steigt der Wert in **Hoffnung** auf 1W6+2.

ÜBER DAS SCHEITERN

Die Verwendung des Ressourcensystems beinhaltet die Option, dass alle Friedlosen auf den Schiffen vergehen, die Flotte vernichtet oder vollkommen von Vexlingern übernommen wird.

In diesem Fall triumphiert Hranngdottir über die Friedlosen. Wenn Sie dies wirklich wollen, bleibt es Ihnen natürlich überlassen, beim Sinken der Ressourcen **Flotte** oder **Friedlose** auf 0 die Fahrt für gescheitert zu erklären.

Jedoch empfehlen wir Ihnen, den Verlauf der Irrfahrt nicht gänzlich dem Würfelglück zu überlassen, sondern meisterliche Stellschrauben anzusetzen, um eine Vernichtung der Flotte zu verhindern. Die Mächte des Schicksals können eingreifen, oder die Helden können mit einem aufopferungsvollen Kraftakt die Flotte retten.

Beispielsweise könnte eine fliegende Heldin unter Lebensgefahr einen rettenden Eisberg mit Trinkwasser entdecken. Die Helden könnten ihre letzten Kräfte aufbieten, um ein Schiff der Feinde zu kapern. Eine Liturgie könnte in einer lebensgefährlichen Situation besonders positive Auswirkungen haben.

Auch die Szenarien **Die Insel der Verlorenen** und **Die Schwimmende Stadt** können Sie als letzte Rettung am Horizont auftauchen lassen, wenn die Friedlosen hungern oder die Flotte dringender Reparaturen bedarf.

Sollte dennoch einer Ihrer Helden während der Fahrt zu Boron gehen, bietet die Fülle verschiedenster Flottenmitglieder genug Möglichkeiten, so dass sich der Spieler einen neuen Helden erstellen kann.

VON KOMMUNIKATION UND NAVIGATION

„Segel setzen gen Westen! Etwas Besseres als den Tod findest du überall.“

—Thorne, Strupp, Egilsson

Kommunikation

Die Schiffe sind bemüht, sich nah beieinander zu halten. Das ist auf hoher See gar nicht so einfach, es darf auch bei starkem Seegang schließlich nicht zu Kollisionen kommen. Befinden sich zwei Schiffe in Rufreichweite, ist natürlich eine verbale Kommunikation möglich. Bis diese jedoch die ganze Flotte erreicht hat, vergeht einiges an Zeit. Weiter tragen Hörner oder Trommeln. Beides hallt auch im dichten Nebel, was ein Vorteil gegenüber Flaggen und Laternensignalen ist. Aber auch diese können Verwendung finden. Die *Orkan-*

stimmenrune (WdA 164) kommt hier oft zum Einsatz. Der Abschnitt **Bordmagie und Schiffsliturgien** (Efferd 99) sei Ihnen an dieser Stelle ebenfalls ans Herz gelegt.

Fliegende Helden können von Schiff zu Schiff fliegen und Nachrichten überbringen. Auch Hjórdís' Eule kann solche Aufgaben übernehmen.

Eine Kommunikation mit dem Festland ist zu diesem Punkt der Irrfahrt nicht möglich, es sei denn durch mächtige Bötendämonen, deren Einsatz die Thorwaler gar nicht spaßig finden, Elementarwesen, die durch Wesen des Nebels heftig attackiert werden und die Liturgie GÖTTLICHE VERSTÄNDIGUNG auf Grad III. So oder so wird niemand vom Festland Hilfe schicken können, da die Position der Flotte sich ständig ändert und zudem von Hranngdottir verschleiert wird. Die Oberste Hetfrau sowie das Horasreich sind durch wenige Botschaften (zum Beispiel von Raskald) von den Ereignissen auf Narken und Gandar ohnehin in Kenntnis gesetzt. Sie leiten aber Schritte ein, die verhindern sollen, dass die Flotte jemals wieder das Festland erreicht. Sollte die Flotte dies je in Erfahrung bringen können, etwa durch die oben erwähnten Verständigungsmethoden, ist es natürlich ein harter Schlag, der die Ressource **Hoffnung** um 3 reduziert.

VON DSCHIPPEN VND HEXENBESEN – FLIEGENDE VND LIMBUSREISENDE HELDEN

Fliegende Helden können sich einfacher in der Flotte bewegen und eine Koordination der Verteidigung deutlich vereinfachen, sind dann aber ein bevorzugtes Ziel für die *Nebelrochen* (Seite 146f.). Der Nebel umlagert die Flotte, und sollte ein Held sich wirklich auf einem fliegenden Teppich auf den Rückweg zum Festland machen wollen, werden ihm die Nebelrochen zu Leibe rücken, was ein Entkommen auf dem Luftweg sehr anspruchsvoll macht. Ein Erfolg rettet vielleicht den Helden selbst, aber die Flotte wird er wohl nicht mehr wiederfinden.

Wenn der Nebel zurückgetrieben ist, können fliegende Helden die Lage erkunden, vielleicht Inseln mit Trinkwasser, Holz oder Beute ausfindig machen.

Ein Entkommen mittels TRANSVERSALIS ist aufgrund der großen Entfernung zum Festland nahezu unmöglich. Innerhalb der Sichtweite (Probe um 7 erschwert), ist der Zauber aber hervorragend geeignet, um von Schiff zu Schiff zu springen.

NAVIGATION

Ständiger Nebel umgibt die Flotte und verhindert die Navigation, sei es mit Hilfe der Sonne oder der Sterne. Falls die Helden einen Kompass besitzen, stellen sie fest, dass die Nadel sich im Kreis dreht. Sonnenkompass und Sonnenstein (Efferd 69, Westwind 110) sind natürlich ebenso nutzlos.

Der Nebel kappt auch schwache magische oder karmale Verbindungen zum Festland wie einen HEIMSTEIN der Traviage-weihten oder eine schamanistische *Wegmarke*.

Richtungsweisende Liturgien und profane Orientierungsproben zur Navigation sind erschwert: +7 bei Liturgien, +12

bei Orientierung. Erleichterungen durch den Vorteil *Innerer Kompass* kommen voll zum Tragen, ein *Richtungssinn* aber wird getrübt. Bei einem Erfolg können sich die Helden oder beauftragte Meisterpersonen kurz orientieren. Bei der Liturgie STERNE FUNKELN IMMER FORT beispielsweise reißt die Dunstglocke über den Schiffen kurz auf und gewährt einen kurzen, verzweifelten Blick auf die Sterne. Dadurch gelingen immer wieder kleine Kurskorrekturen. Dies gibt den Helden die Gelegenheit, einen Kurs vorzuschlagen. Können sie ihren Vorschlag mit guten Argumenten untermauern (gegebenenfalls durch eine *Überreden*-Probe), wird dieser Vorschlag auch gerne angenommen.

Zielloses Herumirren kann für Ihre Spieler frustrierend sein, ein von ihnen selbst ausgesuchtes Ziel kann dem merklich entgegenwirken.

Alle folgenden Ereignisse können auf dem Weg und den Umwegen zu diesem Ziel erfolgen.

Solange die Helden Schwarzaxt nicht massiv unterstützen und wie er einen anderen Kurs fordern, bewegt sich die Flotte tendenziell Richtung Westen, auch, weil Marada immer noch gegen die Widerstände anderer Gruppierungen verhindern will, dass die Unholde das Festland erreichen. Zudem wird in dieser Richtung das sagenumwobene Swafnirland vermutet und der Widerstand des Nebels erscheint ebenfalls geringer, was auch eine Folge der Natur Hranngdottirs ist, die Flucht der Hjäldinger nach Osten zu verhindern.

O FERNES GÜLDENLAND!

Die Distanz zwischen Aventurien und Myranor beträgt über 3.000 Meilen. Die Flotte gelangt jedoch trotz monatelanger Irrfahrt nicht dorthin, weil sie keinen direkten Weg nach Westen nimmt, sondern von Nebel, Wind und Meeresströmungen mal in die eine Richtung, mal in die andere getrieben wird. Sie können dies in Temperaturschwankungen deutlich machen, das Wetter bleibt leider zumeist neblig.

Im vorliegenden Abenteuer werden die Thorwaler nicht das Land ihrer Vorfahren wiederfinden – der charyptide Nebel würde zudem zu einer Erhebung des Efferdswalls führen, der Aventurien vor charyptiden Gezucht aus dem Güldenland schützt. Das zieht Stürme, unüberwindbare Wogen und den Zorn der Elemente nach sich. Ein solcher Sturm treibt die friedlose Flotte wieder in Richtung Westen.

Wenn Sie jedoch – zum Beispiel mit Hilfe der auf der **Insel der Verlorenen** gefundenen Swafnirsrippe, die Nebel und Vexlinger für ein Schiff auf Abstand hält – den Abstecher eines Spähtrupps auf myranische Inseln wünschen, können Sie dies natürlich nach eigenem Ermessen gestalten. Die Inseln *Nagalosch* und *Isola Aquilaura* liegen sogar östlich des Efferdswalls. Wenn Sie dies wünschen, gestalten Sie einen Besuch dort anhand von Efferd 16-17, Horas 99 beziehungsweise den Angaben im Abenteuer **Jenseits des Horizonts** Seite 36 und 45 aus. Die Flotte wird selbst bei einer eventuellen Stippvisite in Myranor schlussendlich wieder nach Thorwal zurückkehren wollen.

Zudem scheinen sich die Sieben Winde gegen den Nebel zu wenden. Stetiger Ostwind hält ihn von den Küsten Thorwals fern. Die Flotte trifft dies aber wie ein Fluch, muss sie doch mühsam gegen den Wind ankreuzen oder -rudern, wenn sie Kurs gen Aventurien nehmen will. Zudem werden die Segel der Verfolger immer wieder im Osten gesichtet, selbst dann, wenn der Nebel bereits abgeschüttelt worden ist.

ANALYSE DES UMGEBENDEN PEBELS

Die Helden können den Nebel untersuchen und dabei Folgendes feststellen:

● **Wettervorhersagen:** Es handelt sich bei dem Nebel um kein natürliches Phänomen. Er hat nichts mit der Wetterlage zu tun (1 TaP*). Starker Wind kann ihn beeinflussen, vielleicht gar verwehen (4 TaP*).

Geeignete Zauber wie der ANALYS oder Liturgien wie BLICK DER WEBERIN ergeben folgende Erkenntnisse:

● **ODEM:** Der Nebel ist magischer Natur (1 ZfP*). Ihn durchziehen stark pulsierende arkane Fäden (4 ZfP*), doch sind sie durch dämonisches Wirken verunreinigt (7 ZfP*).

● **ANALYS +5 oder BLICK DER WEBERIN:** Der magische Nebel ist von einer dämonischen Essenz durchdrungen (1 ZfP* / 1 LkP*). Es handelt sich dabei um einen Gehörnten aus der Domäne Charyptoroths, nur scheint er sich nicht ausschließlich im Nebel zu manifestieren (4 ZfP* / 4 LkP*). Warmes Wetter und heftiger Niederschlag würden dem Nebel schaden (5 ZfP* / 4 LkP*).

Der Dämon ist ein Achtgehörnter, der sich offenbar auflösen und wieder zusammensetzen kann (7 ZfP* / 5 LkP*). Auch bei einer herausragend gelungenen Probe auf Magiekunde (Dämonologie) kann der Analysierende die Signatur keinem bekannten Dämon aus dem Gefolge Charyptoroths zuordnen. Dies lässt den Schluss zu, dass es sich um einen einzigartigen Höllenknecht handeln muss – und dass er so lange nicht mehr gesehen wurde, dass selbst einschlägige Schriften nicht einmal über ihn spekulieren.

● **OCULUS und Sinnenschärfe:** Zwischen dem Nebel und den Schiffen – oder vielmehr: Wesen auf den Schiffen – scheinen feine arkane Verbindungen zu bestehen (7 TaP*). Die feinen arkanen Spuren zerfasern im Inneren der überfüllten Laderäume und Schiffdecks. Sie können von einem Helden nur zurückverfolgt werden, wenn er die nötige Erschwernis zum Entlarven eines Vexlingers (Seite 144) überwindet.

Die Bannung des Nebels

Da sich die Essenz Hranngdottirs nur teilweise im Nebel manifestiert, kann die Dämonin auch nicht mittels PENTAGRAMMA oder ähnlichen Mitteln verbannt werden. Sie kann allerdings mit Hilfe magischer oder karmaler Kräfte zurückgedrängt und auf Abstand gehalten werden (siehe Seite 45).

ABHÄNGEN DER VERFOLGER

Die Flotte besteht nicht nur aus schnellen Kriegssottas, sondern auch aus langsamen Handelsschiffen voller Flüchtlinge. Bei großangelegten Angriffen auf die Flotte können diese

also eigentlich nur dank magischer oder göttlicher Hilfe entkommen. Gerufene Winde oder Wasserwände erlauben es, die Schiffe Hranngdottirs und den sie umgebenden Nebel kurz- oder mittelfristig abzuhängen. Hierbei spielen die Geweihten und Magier der Flotte eine zentrale Rolle, darunter vor allem etwaige Helden und die Runaotta mit ihren zwei Zauberkundigen. Folglich sind diese Personen auch beliebte Ziele für die Attentate der Vexlinger.

Sobald alle Magiebegabten und Geweihten zu Boron gegangen sind oder über keine Astral- oder Karmaenergie mehr verfügen, kann die Flotte nicht mehr entkommen, was höchstwahrscheinlich ihr Ende bedeutet. Wenn die Helden also für ihre Vorhaben auf die Magiekundigen und deren Kräfte zurückgreifen wollen, sollten Sie dies bedenken.

Möglichkeiten, die Angreifer abzuhängen, sind im Folgenden aufgeführt. Wenn Ihren Spielern weitere kreative Wege einfallen, sollten diese auch Erfolg haben.

Üblicherweise können die Aktionen zum Abhängen der Angreifer von Helden ausgeführt werden. Sollten diese daran kein Interesse haben, in Kämpfe verwickelt sein oder nicht über die nötigen Fähigkeiten verfügen, müssen die Bordmagier oder -geweihten anderer Schiffe beschützt werden, bis der nötige Zauber, die Liturgie oder eine andere rettende Aktion (Dauer: 1W20 Spielrunden mit der nötigen Vorbereitung) durchgeführt ist.

● das Herbeirufen eines günstigen Windes (eine steife Brise aus einer günstigen Richtung) mittels WETTERMEISTERSCHAFT

● AEOLITUS in der Variante *Sturm*. Dieser Zauber muss aber auf mehreren Schiffen gesprochen werden, um die ganze Flotte zu bewegen.

● ein MAHLSTROM zwischen den eigenen Schiffen und den Schiffen des Gegners

● Wetterliturgien der Rondra-, Efferd- oder Swafnirkirche zur Vertreibung des Nebels (RONDRAS HOCHZEIT, ANRUFUNG DER WINDE mindestens auf Grad IV, ANRUFUNG NUNNANNAS aufgrund des übernatürlichen Ursprungs des Nebels ebenfalls auf Grad IV)

● ein CHARYPTOROTHBANN in der Zonenvariate mit mindestens 7 ZfP*

● herbeigerufene Elementarwesen oder gar Dämonen, die Hranngar feindlich gegenüber stehen

● ein SCHUTZSEGGEN kann nur einen sehr begrenzten Effekt erzielen (auf einzelnen Schiffen)

Nicht-Magier und -Geweihte können auch auf die folgenden Möglichkeiten zurückgreifen:

● Eine gute Kommunikation zwischen den Schiffen der Flotte vorausgesetzt, können begnadete Seeoffiziere auch versuchen, durch geschickte Wendemanöver unter dem Schutz der kampfstarken Ottas ganz ohne übernatürliche Hilfe zu entkommen. Dazu sind abwechselnde Proben auf *Seefahrt* und *Kriegskunst* (besonders in der Spezialisierung auf *Seegefechte*) nötig, wobei mindestens 40 TaP* angesammelt werden müssen (eine Probe pro Spielrunde). Die Proben werden vom Anführer der Flotte gewürfelt. Zunächst ist dies Marada (Werte S. 139), später möglicherweise ein Held. Unterstützende Proben (WdS 15) sind möglich. Da die Flotte in der Zwischenzeit Angriffen ausgesetzt ist, handelt es sich hier nur um eine Notlösung. Ein

DIE STÜRME, DIE SIE RIEFEN ...

Wahrscheinlich möchten die Helden eine Lösung finden, mit der sie den sie umgebenden Nebel dauerhaft zurückschlagen können. Machen Sie ihnen klar, dass ein Frontalangriff Selbstmord wäre, da die Schiffe des Nebels denen der Friedlosen an Zahl und Kampfkraft deutlich überlegen sind. Dies ist auch den meisten Sprechern der Flotte bewusst.

Die Helden können der Flotte durch bemerkenswerte Astarmacht oder Götterwirken etwas Luft verschaffen. Sollten sie dazu selbst nicht in der Lage sein, aber dennoch Pläne in diese Richtung verwirklichen wollen, können sie an einige kompetente Meisterpersonen herantreten (in der Gruppierung Runasjáandi).

Mächtige Wettermagie kann dem Nebel ernsthaft zusetzen, den Fluch um die Flotte dauerhaft lockern, anstatt nur ein kurzes Entkommen zu erlauben. Aufgrund ihrer bisherigen Taten wird man in der Flotte auf die Vorschläge der Helden hören.

Ein Ritual

Exemplarisch wollen wir hier eine Möglichkeit aufzeigen, wie die Helden mit ihren Verbündeten der Flotte eine längere Atempause verschaffen können (mindestens eine Woche, die Zeit für Reparaturen, Regeneration und das Heilen von Verbündeten gibt):

Der Nebel kann durch einen Orkan fortgeweht werden. Aufgrund des übernatürlichen Ursprungs des Nebelfluchs muss der Orkan auch magisch, beispielsweise mit dem Zauber WETTERMEISTERSCHAFT, herbeigerufen werden. Eine magische Analyse des Nebels zeigt, dass diesem zusätzlich noch mit warmem Wetter und heftigem Niederschlag entgegengetreten werden sollte, um ihm wirklich zu schaden.

An einem günstigen Tag im nördlichen Meer der Sieben Winde oder in Ifrns Ozean (neblig, kühl, steife Brise), muss ein wahres Wetterchaos herbeigerufen werden (Wolkenbruch, heiß, Orkan). Außerdem sollte die Windrichtung vom Zaubern den kontrolliert werden. Das bedeutet eine um 12 erschwerte Probe bei Kosten von 32 AsP und 1W6 Punkten Erschöpfung für das kräftezehrende Ritual. Da der Nebel aber seine dämonische Macht gegen das Ritual stellt, sind sogar die dreifachen Kosten, also insgesamt 96 AsP zu entrichten. Dies ist nur in einem UNITATIO-Ritual und mit Hilfe der Runaotta und ihrem Bundlied zu leisten. In dieser mächtigen Variante hat der Zauber die Form eines Rituals. Wenn sich ein Held berufen fühlt und die Wettermeisterschaft mit einem ZfW von mindestens 7 beherrscht, kann er das Ritual (45 TaP* in *Magiekunde*, eine Probe pro acht Stunden) entwickeln und selbst durchführen. Ansonsten webt Hjördis Eulenkind den Zauber und tanzt die nötigen Tänze.

Die ritualisierte Variante hat eine Zauberdauer von einer Stunde und wirkt im fünffachen Radius (also 250 x ZfW Schritt). Während der Zauberdauer sind die beteiligten Magier äußerst angreifbar. In dieser Zeit sollten die anderen Helden die Gruppe mit allen Mitteln beschützen.

Sollte der Zauber nicht in absoluter Geheimhaltung vorbereitet worden sein, werden die Vexlinger alles daran setzen, das Ritual zu verhindern, etwa durch Angriffe mit der Axt oder Schüsse aus einer Rotze eines benachbarten Schiffes. Vielleicht befindet sich sogar ein Verräter unter den Zaubern den.

Wirkung und Risiko

Die Flotte erhält **Hoffnung** +1.

Der mächtigste Effekt des Zaubers ist die Wiederherstellung der Navigationsfähigkeit, denn der Himmel ist wieder sichtbar, Liturgien und Zauber sind nicht länger durch den Nebel erschwert. Eine genaue Positionsbestimmung ist aufgrund fehlender Kenntnis über den bisherigen Kurs jedoch fast unmöglich. Dies bietet Ihnen die meisterliche Freiheit, die Flotte dort zu platzieren, wo Sie sie haben wollen.

Zudem ändert sich die Würfeltabelle auf Seite 52. Ständige Angriffe sind nicht mehr möglich. Würfeln Sie mit 1W6, sobald ein Großangriff als Ereignis ausgewürfelt wurde. Bei 1–3 findet er nicht statt. Allerdings hat ein Orkan auch deutlich negative Auswirkungen auf die Flotte. Orientieren Sie sich hierzu am Ereignis **Rondras Zorn** auf Seite 54.

Letztlich kann es auch hier kein endgültiges Entkommen geben. Die Position der Flotte ist Hranngdottir über das Schwarmbewusstsein der Vexlinger immer bekannt.

Weitere Möglichkeiten der Dauerhaften Bannung

Ganz ähnlich wie bei der magischen Flucht könnten die Spieler auch hier Antimagie wie VERÄNDERUNG AUFHEBEN, eine ähnlich ritualisierte Form der Zonenvariante des CHARYPTOROTHBANNs, einen schamanistischen GEISTERBANN auf Grad V, das Herbeirufen von elementaren Meistern oder zusammenwirkende Liturgien auf einem hohen Grad wirken wollen. Diese Mittel haben aber alle unter dem Nebelfluch mit ähnlichen Problemen zu kämpfen wie obige Variante. Passen Sie den Verlauf analog zu der dargestellten Variante an.

Bei jeder Form eines Banns des Nebels gelten RkP*/3 (ZfP*/3, LkP*/3) aus einer vorhergehenden Analyse des Nebels mit Hilfe von OCULUS, ANALYS oder BLICK DER WEBERIN als Bonus für die Bannprobe. Diese Analyse offenbart den charyptiden Ursprung und den Schwarmcharakter der Wesenheit.

Patzer resultiert in völlig verkeilten Schiffen und verhindert das Entkommen auf diese Weise vollständig.

● Aktionen einzelner Schiffe können immer durch eine *Mannschaftsprobe* (**Efferd 124**) geregelt werden.

Endgültig abschütteln kann man Hranngdottir allerdings nicht. Ihre Angriffe sind plötzlich und unberechenbar. Sie kommen nicht etwa langsam näher wie bei einer Verfolgungsjagd, sondern gleichen eher einer Heimsuchung aus dem Nebel. Im Laufe des Abenteuers werden Gelegenheiten für sich wiederholende Angriffe aufgezeigt.

MAGIE UND GÖTTERWIRKEN

Während eines Kampfes unterliegen magische und karmale Maßnahmen zur Vertreibung des Nebels den folgenden Einschränkungen:

● Die Beschwörung des Merkmals *Wasser* und *Luft*, wie etwa das Herbeirufen von Dschinnen dieser Elemente, ist im Nebel um 7 Punkte erschwert, desgleichen Zauber zur Orientierung oder Wetterbeeinflussung.

● Das Beschwören von Dämonen aus der Domäne der Charyptoroth ist hingegen um 7 Punkte erleichtert. Dieses Vorgehen gegen Hranngdottir ist aber alles andere als ratsam.

● Das Rufen einer NEBELWAND kann sich als fatal erweisen, denn diese kann von Hranngdottir sofort korrumpiert und zur Erschaffung von Nebelalpen genutzt werden.

● Liturgien zur Orientierung oder Wetterbeeinflussung sind um 7 Punkte erschwert, alle anderen Liturgien aufgrund der allgegenwärtigen dämonischen Präsenz Hranngdottirs um 3 Punkte.

● Auch Vexlinger und Nebelalpe sind empfänglich für Illusionszauber, echte Dämonen wie Todesqualen jedoch nicht.

● Äußerst effektiv ist die *Drachennrune* (**WdA 162**). Besonders die Schiffe, auf denen die Kämpfer sich dem Grauen aus dem Nebel stellen, werden mit solchen Runen versehen.

DIE HELDEN ALS HETLEUTE DER FLOTTE

Die Flotte ist ein Konglomerat aus unterschiedlichsten Mächtigkeitsgruppen. Hier sind die Helden zu Anfang durch eigene Taten oder zumindest Ögnirs Scharade nicht schlecht positioniert.

Zunächst ist Marada Anführerin der Flotte, doch das thorswalsche Verständnis von Politik kann rasch dazu führen, dass durch ein Hjalding ein neuer Anführer bestimmt wird. Auch Egil liegt viel daran, die Flotte zu führen. Er weiß noch nicht, was er von der Gefahr im Nebel halten soll, aber er ist sich sicher, dass er dieser mit Hranngars (und Iskirs) Hilfe Herr werden kann – und wie groß wäre dann sein Einfluss, auch am Festland, wenn er gezeigt hätte, dass er in der Lage war, den Nebel zu unterwerfen!

Auch Schwarzaxt sähe sich gern als Anführer der Flotte, wird jedoch an seiner Inkompetenz, größere Gruppen zu leiten, rasch scheitern. Auch Hjalka Oddasdottir, Anhängerin Jurgas, deren Gruppe von allen anderen die Gebeugten genannt wird, wird versuchen, ihr Ansehen unter den Friedlosen zu

vergrößern. Sie hat dabei aber einen harten Stand, steht sie doch als Jarlin den Nördlichen Olportsteinen, einem gesetzeslosen Gebiet, vor.

Die Worte der Helden haben Gewicht, sie können sich aktiv für einen der oben genannten Kandidaten einsetzen und damit Zünglein an der Waage spielen, oder sie können gar selbst versuchen, Anführer der Flotte zu werden. Beachten sie hierzu den Ruf der Helden (Seite X) und ihre bisherigen Taten. Auf jeden Fall müssen sie im Vorfeld viel Arbeit investieren, für sich werben und ihre Heldentaten von den Skalden besingen lassen, um überhaupt Aussichten auf den Sieg zu haben. Die Wahl können Sie durch das Ansammeln von Punkten in *Überzeugen* und *Überreden* nach eigenem Ermessen gestalten.

Wenn Sie lieber kleine Brötchen backen möchten, können die Helden auch eine der Interessensgruppen anführen oder ein eigenes Schiff mit Flüchtlingen befehligen.

Regelmäßig (nach Meisterentscheid) wird es einen Kriegsrat der Kapitäne und Hetleute geben, zu dem auch die Helden eingeladen sind und bei dem sie den Kurs der Flotte beeinflussen können. Denkbar ist auch, dass der Anführer der Flotte durch Krankheit oder Verletzung vorübergehend ausfällt und die Helden einspringen müssen.

Hetleute bleiben

Vielleicht haben die Helden auch keine Lust, das Kommando wieder abzutreten und müssen sich gegen den alten Hetmann oder die Hetfrau der Flotte durchsetzen?

Solcherlei Verwicklungen bieten zahlreiche Möglichkeiten für Politik und Intrigen. Einzelne Sprecher könnten die Autorität der Helden nicht anerkennen oder ihnen kein Mitspracherecht in den Angelegenheiten Ihrer Fraktion einräumen („Wie ich die Rationen unter meinen Leuten verteile, entscheide immer noch ich!“). Gerade auf dem beengten Raum der Schiffe und in einer Umgebung ständiger innerer und äußerer Bedrohung kann sich die Stimmung schnell gegen die Anführer der Flotte richten und im schlimmsten Fall in einer Meuterei enden. Treten die Helden freiwillig ab oder schlagen sie diese blutig nieder? Die freiheitsliebenden Thorwaler werden keine Tyrannen als Hetleute dulden.

EINE FRAGE DER EHRE – ÜBER DIE RÜCKKEHR NACH THORWAL

Marada setzt sich zunächst gegen Schwarzaxt durch. Damit zieht die Flotte nicht gen Osten, sofern eine Kursbestimmung überhaupt möglich ist. Zunächst ist eine Rückkehr nach Thorwal kaum möglich, da der Nebel die Fahrt nach Osten durch Angriffe verhindern will, zudem muss die Küste erst einmal gefunden und, ohne verlässliche Orientierungsmöglichkeiten, nicht nördlich verpasst werden. Sollte die Flotte die aventurische Küste dennoch erreichen, werden in letzter Konsequenz Jurgas Schiffe oder solche des Horasreichs gegen ein Anlanden der Flotte und damit ein Verbreiten der Vexlinger an ihren Küsten vorgehen.

Weitere mögliche Ziele der Flotte wären Swafnirland, welches die Flotte ohne Swafnirs direkte Führung nicht erreichen wird, oder Hjaldingard auf dem Kontinent Myranor. Wir gehen davon aus, dass die Helden früher oder später

ihre Heimat wiedersehen wollen und ihre Bestrebungen hauptsächlich darauf richten, zurückzukehren. Die Helden könnten auch auf die Idee kommen, Schutz und Rat bei der Riesin Yumuda (**Efferd 62**) zu suchen, diese will aber Hranngdottir auch nicht auf ihrer Insel. Sofern die Flott ihre Insel also überhaupt finden kann, verscheucht sie die Schiffe mit geworfenen Felsbrocken.

✠ JÄGER UND BEUTE – KAPERKÄMPFE WÄHREND DER FLUCHT

„Klar Schiff zum Gefecht!“
—häufiger nautischer Ausruf, zeitlos

Immer wieder werden die Vexlinger einen Angriff starten. Beachten Sie dazu auch den folgenden Abschnitt über mögliche Ereignisse während der Irrfahrt. Manchmal sind diese Attacken aus dem Nebel bloße Nadelstiche einzelner Ottas oder eines Dämonen, um den Friedlosen keine Ruhe zu gönnen. Diese sollten Sie nach eigenem meisterlichem Ermessen ausgestalten. Manchmal finden großangelegte Angriffe statt mit dem Ziel, die Flotte völlig zu vernichten (Ein *Großangriff*, siehe Tabelle auf Seite X). Stets kündigen sie sich durch dichter werden den Nebel an. Auch das oben beschriebene Sturmritual wird irgendwann abklingen und wieder Nebel aufziehen lassen – jedoch in größeren Abständen.

DIE ANGREIFER

Die angreifende Flotte setzt sich vor allem aus gekaperten Schiffen aus Thorwal zusammen. Aber auch Schiffstpyen aus Riva, Nostria, dem Mittelreich und Horasreich sind denkbar.

Die Wappen und Fahnen der Angreifer sind mit schwarzen Seeschlagen oder Quallen übermalt.

Passen Sie die Größe der Nebelflotte Ihren Bedürfnissen an. Grundsätzlich halten sich die Verfolger nicht an die Gesetze der Nautik. Hranngdottir umfängt die Schiffe in ihrem Innern, leitet Sie über das Meer und spuckt sie bei Bedarf auf ihre Feinde.

Nach einem Entkommen der Friedlosen muss Hranngdottir dennoch ihre verstreuten Schiffe einsammeln und gleichzeitig die Verfolgung aufrechterhalten. Dadurch variiert die Anzahl der angreifenden Schiffe ständig. Als groben Richtwert sollte die Kampfkraft der Nebelflotte doppelt so hoch sein wie die der Friedlosen, damit eine ständige Flucht garantiert ist. Verluste sollten Hranngdottir schwächen, auf Dauer aber durch Kaperungen nahe der Olportsteine, wo ein Teil ihrer Essenz zurückgeblieben ist, ausgeglichen werden.

Für gewöhnlich dient die schwer bewaffnete Karracke *Shafirs Feuer* der Nebelflotte als Flaggschiff. Zur Ausgestaltung ihrer Werte können Sie sich an der *Wappen von Kuslik* (**Efferd 108**) orientieren. Die Qualität der Mannschaft (**Efferd 124**) der Nebelflotte variiert hierbei stark von Schiff zu Schiff und kann mit $1W6 + 11$ abgeschätzt werden.

KAMPF AUF HOHER SEE



DIE VERTEIDIGER

Während der Angriffe werden stets die *Veidimader* sowie die Ottas die schwächeren Schiffe wie die Paradiesvogel schützen, während diese sich sammeln, um dann gemeinsam im Schutze des Zaubers zu entkommen. Details zur Zusammensetzung der Flotte der Verteidiger finden Sie im Anhang ab Seite 131.

MECHANISMEN

Für eine möglichst detaillierte Simulation von Seeschlachten können Sie auf die Seekampfregeln in **Efferd 124** zurückgreifen. Beispielhafte Schiffswerte finden Sie im selben Band ab Seite 101.

Doch gerade bei häufigen Konfrontationen kann dies den Spielfluss stören und die Spieler schnell ermüden. Sie haben jedoch auch die Möglichkeit, solche Konfrontationen erzählerisch abzuhandeln und sich dabei auf die Aktionen der Helden zu konzentrieren.

Erzählen Sie, wie die Schiffe aufeinanderprallen, wie sich Krieger hinüberschwingen, wie Nebelalpe oder gar Todesqualen an Deck wabern, wie Verletzte in den Fluten untergehen.

Um in diesem Fall den Ausgang des Kampfes zu bestimmen bieten sich zwei Sichtweisen an: **Säbel und Enterhaken** oder **Kommandieren von der Brücke**.

Säbel und Enterhaken

Verwenden Sie dieses System, wenn sich die Helden direkt in den Kampf stürzen, sich um Attentate, Vexlinger oder Verwundete kümmern müssen. Durch einen simplen Wurf mit 1W20 können Sie den generellen Verlauf der Schlacht ohne Heldenbeteiligung festlegen, den Sie dann je nach Erfolgen und Niederlagen der Helden um 1 bis 3 Punkte modifizieren können. Damit spiegelt der Erfolg der Helden den Erfolg der ganzen Flotte.

Während der Aktionen der Helden sollten Sie Proben auf *Ausweichen*, *Athletik*, *Belagerungswaffen*, *Körperbeherrschung*, *Schwimmen*, *Kriegskunst*, *Waffentalente* etc. würfeln lassen.

Grundsätzlich ist hierbei das Totwürfeln Dutzender Gegner auf Dauer weniger spannend als Läufe über die Reling des eigenen Schiffes, um einem bedrängten Gefährten beizustehen, Tauchgänge, um das Ruder einer angreifenden Karavelle zu beschädigen oder Kletterpartien in den Wanten unter Pfeilhagel. Denkbar sind zudem Löschaktionen mit Sand, um das eigene Segel vor einem Brandölfeuer zu schützen, oder ein Duell in der Takelage gegen den Hetmann eines angreifenden Schiffes. Auch Auskundschaften, Überbringen von Botschaften und das Anleiten der Mannschaften sind hierbei wichtige Aufgaben.

Kommandieren von der Brücke

Sollten die Helden die Flotte zu einem späteren Zeitpunkt selbst kommandieren, können Sie statt des Zufallswurfs mit 1W20 eine Probe auf *Kriegskunst* (*Seegefechte*) von einem Flottenkommandeur verlangen. Diese kann nach den üblichen Regeln zur Zusammenarbeit (**WdS 15**) von anderen Helden unterstützt werden. Der Ausgang der Schlacht wird dann ebenfalls mit Hilfe der nebenstehenden Tabelle bestimmt. Der Tabellenwert ergibt sich aus 20-TaP*.

Widrigkeiten wie Hinterhalte, ungünstige Windrichtung oder beispielsweise heftiges Kompetenzgerangel können die Probe um bis zu 7 Punkte erschweren.

Wenn Sie einen vorzeitigen Untergang der Flotte abwenden wollen, gelingt es den Angreifern nicht, genug Schiffe für einen großangelegten Schlag zu mobilisieren, was die Probe um bis zu 7 Punkte erleichtert.

GEWINNE UND VERLUSTE

Angriffe aus dem Nebel können alle fünf Ressourcen reduzieren oder in seltenen Fällen auch erhöhen. Verluste auf die Ressource **Flotte** beziehen sich hier auf den temporären Wert, wenn nicht anders angegeben. Wird im Kampf oder auch außerhalb eines Kampfes ein Schiff im Stich gelassen, wird zudem die Ressource **Hoffnung** gesenkt.

Beachten Sie, dass es sich bei jedem der Kämpfe um ein Rückzugsgefecht handelt.

1	Glorreicher Sieg. Ein Schiff des Feindes mit Vorräten wird gekapert: Flotte (permanent) +1 , Nahrung +2 , Hoffnung +1 .
2–3	Ein Schiff des Feindes wird gekapert: Flotte (permanent) +1 , Hoffnung +1 .
4–5	Der Feind wird problemlos zurückgeschlagen: Hoffnung +1 .
6–7	Ein Patt.
8–10	Leichter Schaden an den Schiffen: Flotte –1 .
11–12	Schwerer Schaden an den Schiffen: Flotte –2 .
13–15	Vorräte verbrannt: Nahrung –2 .
16–18	Zahlreiche Tote: Friedlose –1 , Hoffnung –1 .
19	Verlust eines vollbeladenen Schiffes. Friedlose –2 , Flotte (permanent) –1 , Hoffnung –1 .
20	Eine furchtbare Niederlage. Alle fünf Ressourcen sinken um 2.

Sollten die Helden über die im Szenario **Die Insel der Verlorenen** errungene Swafnirsrippe verfügen, ziehen Sie vom Würfelwurf 2 Punkte ab.

Ein Entkommen während eines Großangriffs ist nur wie auf Seite 44f. beschrieben möglich, da immer neue Angreifer aus dem Nebel dazustoßen. Letztlich dient daher jedes Gefecht dazu, den Rückzug zu ermöglichen.



DER FEIND AN BORD – DER EINSATZ VON SCHLÄFERN UND VEXLINGERN

„*Abutar fidem tuam et te fallerem.* (bosp.: Ich werde deine Treue missbrauchen und dich täuschen.)“

—aus der bosparanischen Tragödie Dalek-Horas, 52 v.BF

An Bord der Flotte lauern Vexlinger, also infizierte Menschen, die bereits derart von den Quallen gesteuert werden, dass sie eigenes Denken und Handeln verloren haben. Sie sind an

ihrem Verhalten nur durch nahe Angehörige unter Umständen zu erkennen, da die Quallen dieses Verwirrspiel durch Kenntnis der Erinnerung ihrer Opfer aufrechterhalten. Bedenken Sie jedoch, dass Angehörige ihre Liebsten schützen werden, auch wenn sie solch einen Verdacht hegen.

Als Schläfer bezeichnen wir Infizierte, in denen die Quallen schlafen. Sie sind infiziert, sind aber noch vollständig sie selbst. Sie denken nicht an Verrat und verhalten sich genauso wie immer. Irgendwann jedoch wird die Qualle erwachen und den Schläfer von einem Moment auf den anderen umdrehen. Um Ihnen möglichst großen Handlungsspielraum zu erhalten, sind die Vexlinger und Schläfer in der Flotte nicht festgelegt. Um eine Enttarnung aber durch die Helden grundsätzlich zu ermöglichen, sollten Sie einige der infizierten Meisterpersonen im Vorfeld als infiziert setzen.

Wenige Meisterpersonen sind von einer Infektion ausgeschlossen, da sie im offiziellen Aventurien noch eine wichtige Rolle spielen: Marada die Wölfin, Rogni alias Ögnir, Schwarzaxt, Silja Avessa, *Freja Geronsdottir* (Hetfrau der *Gerons-Ottajasko*) und *Hjerolf 'Rotbäckchen' Zorgasson* (Hermann der *Walsturm-Ottajasko*).

Sie können aus den mit ■ gekennzeichneten Meisterpersonen ab Seite 150 mögliche Schläfer und Vexlinger auswählen.

Sie können zusätzliche Schläfer natürlich auch bei Bedarf jederzeit festlegen. Beachten Sie, dass sich Freunde und Liebste der Helden besonders eignen (**Kabale und Liebe**, Seite 25).

POCH EINMAL GLÜCK GEHABT – STRUPP ALS VEXLINGER

Bei einer Meisterperson möchten wir Ihnen auf jeden Fall ans Herz legen, ihn zum Vexlinger zu machen: Strupp (Seite 32). Ein Dasein als Vexlinger legt er in der verzwickten Lage der Friedlosen als günstige Fügung aus. Er ist immerhin nicht tot und hat großes Glück gehabt. Seine Infektion wird in **Der Feind meines Feindes** (Seite 75) thematisiert, bis dahin sollte er keinen Verdacht durch Sabotageakte auf sich lenken, es sei denn, Sie haben eine guten Ersatzbesetzung für seine Rolle in der Hinterhand.

Die Infektionen sind nach wie vor selten. Am Strand können sich Einzelne mit Polypen infiziert haben, diese pflanzen sich jedoch nur selten innerhalb eines Menschen fort. Die Infektion kann sich also erst weiterverbreiten, wenn es einem Vexlinger gelingt, Polypen heranzuzüchten und in neue Opfer gewaltsam einzusetzen. Bei jedem neuen Angriff der Vexlingerflotte kann es zudem neue Infizierte geben (mehr dazu ab Seite 143).

Die Infektionen sorgen natürlich für eine ganz besondere Atmosphäre an Bord. Die Helden haben es jetzt nicht nur mit einem explosiven Gemisch aus Friedlosen, Walwütigen, versteckten Hranngaranhängern und aufbrausenden Thorwalern zu tun, die kreuz und quer über das Meer gejagt werden. Es kann außerdem bereits jeder von ihnen „umgedreht“ sein. Je nach Charakter nimmt das Misstrauen an Bord gefährliche bis paranoide Züge an, und Verdachtsmorde werden recht bald an der Tagesordnung sein.

Mögliche Ziele für die Schandtaten der Vexlinger finden Sie in der Tabelle **Vexlingeransschläge** auf Seite 52.

HILFE, MEINE HELDEN HABEN EINEN WICHTIGEN VEXLINGER ENT-LARVT!

Sie wollten den Gespielen einer Heldin in der nächsten Nacht einen Messerangriff auf die Liebste starten lassen, doch ein befreundeter Magier entlarvt ihn rechtzeitig? Ein Geweihter sollte Marada angreifen, aber die Helden beschatten ihn? Gönnen Sie den Helden den Erfolg! Es ist äußerst schwer, einen Vexlinger oder gar Schläfer zu enttarnen, doch gerade daher sollten Sie ihren Spielern keine unüberwindbaren zusätzlichen Hindernisse in den Weg legen. Auch sollten Sie davon absehen, willkürlich den Status einer Meisterperson als Vexlinger, Schläfer oder Nicht-Infizierten umzudefinieren, nur weil Erfolge der Helden Ihre meisterlichen Pläne gefährden. Dies kann schnell zu Frust bei den Spielern führen.

Haben Sie daher Geduld, es gibt mehr als genug Schläfer in der Flotte. Bestimmen Sie eine neue Meisterperson als Vexlinger. Für diese wird sich sicher bald eine neue Gelegenheit ergeben.



GÖTTERGESCHENKE UND SCHICKSALSSCHLÄGE – EREIGNISSE WÄHREND DER IRRFAHRT

AUFBAU

Die Irrfahrt durch das Meer der Sieben Winde ist modular aufgebaut, so dass Sie einzelne Ereignisse auswählen und nach eigenem Ermessen kombinieren können. Alternativ können Sie die Ereignisse auch zufällig bestimmen (siehe Seite 51), wenn Sie das Schicksal von Helden und Flotte gerne in Phe-xens Hände legen möchten. Hinter diesen, für den Fortgang der Geschichte optionalen, **Zufallsereignissen** schließt sich

ZEICHEN DES SCHICKSALS

Um Hranngdottir letztlich zu bannen und die Heimat wiederfinden zu können, müssen auf der Irrfahrt drei Artefakte errungen werden: die Swafnirrippe, der Strömungskompass und der Wahre Name der Nebeldämonin. Dies wird während der drei Wendepunkte, den größeren Szenarien, geschehen. Die Helden müssen diese Objekte nicht zufällig erlangen, sondern können auch gezielt auf der Spur dieser Schicksalszeichen sein.

DIE DEUTUNG DER ZEICHEN

Wenn die Helden während der Fahrt nach einer Lösung für ihr Problem und einen Weg in die Heimat suchen, können Sie die Gabe *Prophezeien* nutzen, um den Helden ein Ziel zu geben. Je besser die gewürfelte Probe, desto besser stellt sich der Hinweis dar und desto weniger verworren ist er:

1 TaP* Es steckt mehr hinter Tulas Runen.

4 TaP* **Hranngdottir kann bezwungen werden. Sucht nach den Zeichen!**

7 TaP* Aller guten Dinge sind drei.

11 TaP* Ein Stück vom Wal, die Essenz des Stroms, das gesprochene Wort.

15 TaP* Der Held erhält Einsicht in das Aussehen der Artefakte. Der Name stellt sich dabei als unleserlicher Schriftzug dar.

Je nach Methode des Prophezeiens können Sie diese Hinweise passend ausgestalten, bleiben Sie aber immer vage! Kommen die Helden nicht selbst auf die Idee, wird Marada einen Helden mit der entsprechenden Gabe, einem passenden Ritual oder der Liturgie *VISIONSSUCHE* bitten, die Zeichen des Schicksals zu deuten. Betonen Sie hierbei auch die Schicksalsgläubigkeit der Thorwaler – mehrere hundert Nordleute irren über das Meer, Swafnir und die Runjas müssen irgendeinen Zweck damit verfolgen.

Wenn die Helden einen Blick in die Zukunft werfen wollen, selbst aber nicht über die nötigen Fähigkeiten verfügen, könnten Silja mit einer Liturgie und Egil mit seiner Gabe aushelfen. Auch aus Rogni können sie diese Information

eine Folge von **Kurzscenarien** und **Begegnungen im Nebel** an. Drei größere Wendepunkte des Schicksals werden dann später in eigenen Abschnitten behandelt.

Die Kurzscenarien mit Bezug zu Egil sollten vor dem Eintreffen auf der **Insel der Verlorenen** stattfinden.

Die Wendepunkte (**Die Insel der Verlorenen**, **Die schwimmende Stadt** und **Der Feind meines Feindes**) können in beliebiger Reihenfolge gespielt werden.

herauspressen oder sie ihm abkaufen (Kosten: günstige 20 Goldstücke). Die genaue Position der Artefakte kennt aber auch er nicht.

Spätestens auf der Insel sollte klar werden, dass man auf dem Weg ist, Waffen gegen Hranngdottir zu finden.

TULAS WORTE

Tula las aus den Runen, was Marada hören wollte, setzte ihr die Idee, Swafnirland zu finden, wie einen Floh ins Ohr. Doch der Kern der Prophezeiung ist wahr, er bedarf nur einer anderen Deutung.

Wenn die Helden auf der Spur der drei Dinge sind, wendet sich Hjördis an sie. Sie war dabei, als Tula die Runen geworfen hat:

- *Hjalpi*, die Hilfe, lag gekreuzt mit der Rune *Val*.
- *Arg*, der Schrecken, traf beim Werfen ein Buchenholzstäbchen ohne Schrift.
- *Vatten*, das Wasser, lag wie ein Pfeil an der Grenze des Kreises, in den Tula die Runen warf, und wies mit der Spitze hinaus.
- *Varg*, den Wolf, warf Tula zusätzlich, zuletzt.

Auch hier sind Deutungen möglich – lassen Sie die Phantasie Ihrer Spieler spielen. Wenn die Helden in der jeweiligen Situation eine erfolgreiche KL-Probe ablegen, können Sie ihnen ebenfalls den entsprechenden Hinweis geben (in Klammern angegeben). Wenn die Spieler *Prophezeien* oder IN (+3) würfeln möchten, können Sie Ihnen für jeweils 5 TaP* eine der folgenden Deutungen mitteilen (dann jedoch ohne die Angabe in Klammern):

- Die Rune *Val* steht für Wal, Swafnir (die Swafnirrippe, die auf der **Insel der Verlorenen** gefunden wird).
- Das Wort Buchstabe kommt von den Stäbchen aus Buchenholz, die Runenkundige werfen. Dieses Stäbchen könnte auf ein Wort hindeuten (den *Wahren Namen* Hranngdottirs, siehe **Feind meines Feindes**).
- Die Rune *Vatten* gibt eine Richtung an (der Strömungskompass, der in der **Schwimmenden Stadt** gefunden wird).
- Die Rune *Varg* hat Tula absichtlich ins Spiel gebracht, um die Wölfin von der Prophezeiung zu überzeugen. Sollten auch die Helden Runen werfen oder dabei zugegen sein, wird ihnen auffallen, dass diese Rune nicht wiederkehrt, die anderen jedoch sehr wohl.

INRAH

Sollten Helden und Spieler gerne das Inrah nutzen, legen Sie ihnen die Karten analog zu Tulas Runen:

● Der *Ritter des Wassers* kreuzt die *Sechs des Wassers*, den Delphin.

WÄHREND DER IRRFAHRT – MEISTERPERSONEN

Prinzipiell können in diesem Kapitel alle Meisterpersonen eine Rolle spielen, die mit auf Irrfahrt gegangen sind. Besondere Rollen erhalten:

- Marada (Seite X)
- Egil Rotaug (Seite X)
- Schwarzaxt (Seite X)
- Hjördis Eulenkind (Seite X)
- Hjalka Oddasdottir (Seite X)
- *Olfinn der Raue* (☘) (*997 BF, Geweihter des Swafnir, rauer, schlechtgelaunter Seebär aus Gevri, der immer nur Umstehende anschaut und sich beklagt, dabei aber erstaunlich gut mit den Walwütigen zurechtkommt und diese zu bändigen versteht)
- *Narbe* (*1011 BF, hässliche, pockennarbige Bogenschützin, sehr zynisch, Schwarzaxts engste Vertraute)
- *Jadra Ketilsdottir* (*1005 BF, junge Swafnirgeweihte, kurze strubblige dunkelblonde Haare, begeisterungsfähig)
- *Janda Ketilsdottir* (*1006 BF, Magierin der Runajasko in Olport, braunes langes Haar, streng gegen sich selbst)
- *Alrik von Sturmfels* (*1005 BF, kantig, schwarze Haare, scheinbarer Abenteurer und verbrieft Krieger aus Albernia, eigentlich ein Spion aus Al'Anfa mit dem Namen *Horento Enquez*, der sicherstellen sollte, dass Maradas Vorhaben keine Gefahr für die Perle des Südmeers darstellt)
- Travine und Travenlieb (Seiten 32 und 132)
- *der kleine Alrik* (rothaariger Achtjähriger aus Nostria, durch die Geschehnisse auf Narken elternlos geworden, Vexlinger) (☘)
- Björngar Bärenschänder (Seiten 19 und 134)
- Steinir ‚Harfner‘ (Seite 132)
- *Freja Geronisdottir* (*1004 BF, blonde, stets etwas verschmitzt aussehende Hetfrau der *Gerons-Ottajasko*)
- Tomke Windschreierin (Seite 32)
- Goldzahn Rogni (Seite 141)
- der alte Tjarf (Seite 131)
- Gottruf Rik (Seite 133)
- *Snorri Snaelbjörnson* (*988 BF, grimmiger Firungeweihter, weißbärtig und ständig mit einem Firunsbärfell bekleidet, eine Lebensschuld bindet ihn an Schwarzaxt, der ihn vor dem Tod durch die Hand von Gloranas Schergen bewahrte)
- Swanhild (Seite 135)
- *Rasquirio della Gandar* (*965 BF, schütteres graues Haar, Gouverneur von Gandar, Thorwaler in durch und durch horasischer Kleidung, fühlt sich in beiden Kulturen zuhause, wurde als *Raskir Asleifsson* geboren, verhasster Kollaborateur und daher selbst zur Friedlosigkeit verdammt, fürchtet ständig Attentate auf sein Leben. **Westwind 174.**)
- *Runaristar* (*981 BF, Saufbold mit mächtigem Schnauzbart, der auch im Vollrausch fantastische Hautbilder sticht

● Das *Chaos* wird überlistet vom geschriebenen Wort, der List.

● Die *Knappin des Wassers* deutet hinaus auf das Meer.

und durch rauen Runengesang Zauber darin verweben kann)

● *Drolf* (*1028 BF, magerer Bursche, dessen Mutter mit der Efferdsieche darniederliegt)

● Swafgard Eiriksdottir (Seite 57)

● *Asleif, Foggwulf Phileasson* (*971 BF, 1,82 Schritt, weißblonde Haare und Bart, eisgraue Augen)

DIE ZUFALLSEREIGNISSE

Optionale Ereignisse während der Irrfahrt können entweder ausgewürfelt oder vom Meister festgesetzt werden. Ersteres hat den Vorteil der Spannung, der Abhängigkeit vom Schicksal. Der Nachteil besteht in der möglichen unüberwindbaren Herausforderung. Eine Häufung von negativen oder positiven Ereignissen kann zum schnellen Untergang der Flotte oder andererseits zu einem Verlust jedweder Herausforderung führen. Als Alternative können Sie die Ereignisse festlegen. Auf diese Weise kann ein Spannungsbogen von Ihnen komponiert werden.

Wir schlagen eine Mischung aus beiden Alternativen vor. Würfeln Sie, und picken Sie sich auch einige Ereignisse heraus, die zum jeweiligen Zeitpunkt passend sind. Einige Ereignisse eignen sich, um die spätere Entwicklung aufzubauen, wie etwa alle Ereignisse um Egil Rotaug. Diese könnten von Ihnen recht früh vorgesehen werden.

Sie können Gebete an Swafnir einmalig mit einem positiven Ereignis belohnen oder Frevel mit einem negativen Ereignis bestrafen.

Das Szenario **Die Schwimmende Stadt** kann zudem von Ihnen eingefügt werden, wenn die Flotte, was Nahrung, Rohstoffe oder Hoffnung angeht, ziemlich heruntergewirtschaftet ist und bietet zudem die Abwechslung eines größeren Ereignisses zwischen mehreren kleinen.

Sie können für Zufallsergebnisse, die Ihre Gruppe im größeren Umfang ausspielt oder bei denen die Helden eine besonders geschickte Lösung gefunden haben, bis zu **20 Abenteuerpunkte** pro Ereignis verteilen. Dazu sollten Sie während der Irrfahrt bei passender Gelegenheit **Spezielle Erfahrungen** auf *Überreden*, *Menschenkenntnis*, *Seefahrt*, *Kriegskunst* oder ODEM ARCANUM verteilen.

Die Dauer dieses Abschnitts der Fahrt ist nicht vorgeschrieben. Einige Monate sollte er mindestens in Anspruch nehmen. Eine Dauer von bis zu anderthalb Jahren ist denkbar und vereinbar mit dem offiziellen Hintergrund.

Würfeln Sie einmal pro Woche mit 1W6:

- | | |
|---|---------------------------------------|
| 1 | Großangriff |
| 2 | Unwetter: Flotte (temporär) –I |
| 3 | Anschlag der Vexlinger |
| 4 | positives Ereignis |
| 5 | negatives Ereignis |
| 6 | moralische Entscheidung |

Bei Werten von 3–6 folgt ein weiterer Würfelwurf auf die unten aufgeführten Tabellen.

Streichen Sie die dortigen Ereignisse aus den Tabellen, sobald sie eingetreten sind. Wenn sie ein bereits durchgestrichenes Ereignis nochmals auswürfeln, wählen sie stattdessen ein benachbartes Ereignis oder würfeln erneut.

Handelt es sich um ein Ereignis, dass mit *mehrmals möglich* oder *Folgeereignis* gekennzeichnet ist, vermerken Sie mit einem Haken, dass dieses Ereignis bereits eingetreten ist.

Folgeereignisse finden statt, wenn das erste Ereignis bereits gewürfelt wurde und die Zahl erneut fällt. Ist das Folgeereignis eingetreten, wird das Ereignis gestrichen.

Die unten genannten Meisterpersonen sind stets nur Beispiele. Sie können sie natürlich ersetzen, wenn Sie sie etwa als Schläfer vorgesehen haben oder die Person schon in Borons Hallen weilt.

Der Ausgang der meisten Ereignisse kann natürlich von den Helden beeinflusst werden. In einigen Fällen müssen Sie sich dafür aber in der Nähe des Geschehens aufhalten, was von Ihrer meisterlichen Entscheidung abhängt.

GROßANGRIFF BEI VERTRIEBENEM NEBEL

Wenn bereits ein großes Ritual zur Bekämpfung des Nebels durchgeführt wurde (Seite 45), würfeln Sie 1W6, bei 1–3 entfällt der Großangriff. Bei 4–6 zieht erneut Nebel auf. Die Flotte kann sich jedoch besser auf den Angriff vorbereiten.

ANZAHL DER ZUFALLSEREIGNISSE

Wir empfehlen, unmittelbar nach der Flucht und dann zwischen den einzelnen Kurzscenarien und den großen Wendepunkten der Handlung jeweils ein- bis dreimal auf obige Tabelle zu würfeln.

Letztlich können Sie damit die Länge der Irrfahrt je nach Motivation der Spieler beliebig gestalten.

DAS WETTER WÄHREND DER IRRFAHRT

Die obige Zufallstabelle beinhaltet die Option eines schädlichen Unwetters. Ansonsten kann die Wetterlage von Ihnen frei bestimmt werden. Wenn Sie das Wetter detailliert ins Spiel einfließen lassen möchten, empfehlen wir die Tabellen in **WdE 156**.



VEXLINGERANSCHLÄGE (1W20)

In allen Fällen können Zeugen und Verdächtige befragt oder sogar im Vorfeld Fallen durch die Helden gestellt werden. Dabei können echte Vexlinger entlarvt, Unschuldige geopfert oder unliebsame Mitreisende absichtlich falsch beschuldigt werden. Wird ein Vexlinger entlarvt, bevor er Schaden anrichten konnte, können Sie von Zeit zu Zeit **Hoffnung** um 1 anheben (Meisterentscheid).

Sollten sich die Helden für den Aufbau eines Spitzelsystems stark machen, indem jede verdächtige Handlung eine berechnete oder unberechtigte Befragung nach sich zieht, erzürnt dies vor allem die freiheitsliebenden Thorwaler und kann zu wütenden Reaktionen führen – bis hin zu einem Aufstand. Reduzieren Sie im Fall einer solchen Überwachung immer wieder die **Hoffnung** (Meisterentscheid). Im Gegenzug besteht bei jedem Vexlingeranschlag eine Chance (4–5 auf 1W6), den Angriff durch Abschreckung zu verhindern, oder, bei einer 6, den Vexlinger gar auf frischer Tat zu ertappen.

Wurf Ereignis

- | | |
|------|--|
| 1–2 | Der Swafnirgewiseite der Walwütigen, Olfinn der Raue, wird getötet. Die Schiffe der Swafnirkinder werden zu Hylaler-Fässern. Waren es Vexlinger oder gar eine andere Gruppe? Die Walwütigen haben viele Feinde in der Flotte. Olfinn soll am Vortag mit <i>Narbe</i> (*1011 BF, hässliche, pockennarbige Bogenschützin, sehr zynisch, Schwarzaxts engste Vertraute) heftig gestritten haben. Narbe verlangte, die Swafnirkinder als Gefahr für die Flotte zurückzulassen. In Wahrheit hat aber ein Vexlinger die günstige Gelegenheit genutzt, die Swafnirkinder mit dem Mord gegen die Flotte aufzubringen. Jetzt, wo der besänftigende Einfluss auf die Walwütigen erloschen ist, muss ein Weg gefunden werden, einen tragischen Blutausch zu verhindern. Die Swafnirgewiseite <i>Jadra Ketilsdottir</i> (*1005 BF, unterstützt von ihrer Schwester Janda, Magierin der Runajasko in Olport) aus Maradas Gefolge ist gern bereit, als Mittlerin aufzutreten. |
| 3–4 | Anschlag auf das Leben der Helden oder einen Anführer, Magier oder Geweihten (<i>mehrmals möglich</i>). |
| 5–6 | Dutzende kleine Fässer voll Premier Feuer wurden gestohlen, beinahe die ganzen Vorräte der Freien. Die Ruderer sind entsetzt (Hoffnung –1). <i>Folgeereignis</i> : Wenn dieses Ereignis noch einmal fällt, wird das Premier für einen Brandanschlag (siehe 15–16) genutzt. |
| 7–8 | Ein Wasserfass wird entdeckt, in dem Polypen schwimmen. Sie sollten neue Friedlose infizieren, sind aber im Süßwasser verendet. Nichtsdestotrotz verbreitet sich Panik, welche die Hoffnung um 1 reduziert, wenn die Helden hier nicht aktiv gegensteuern. Außerdem muss sich ein Vexlinger auf dem Schiff aufhalten, und man hat den Mittelländer Alrik von Sturmfels diese Nacht herumschleichen sehen. Ob er wirklich ein Vexlinger ist oder andere Pläne hatte, liegt in Ihrer Hand. Durch dieses Ereignis wird aber in jedem Fall der Bedarf an verlässlichen Wachen deutlich. |
| 9–10 | Das beliebte Traviaakoluthenpaar aus Nostria, Travine und Travenlieb, hängt grausam verstümmelt vom Hauptmast (Hoffnung –2). |

11–12 Ein Vexlinger schießt nachts mit einer Rotze auf eine Ansammlung von Knorren. Es droht **Friedlose** –1, wenn er nicht aufgehalten wird.

13–14 Der kleine Alrik, ein inzwischen elternloser Achtjähriger aus Nostria, beobachtet die Helden auf Schritt und Tritt aus Verstecken heraus. Er ist sehr scheu, gibt aber vor, ein Bewunderer der Helden zu sein, wenn er gefangen und zur Rede gestellt wird. In Wahrheit handelt es sich aber um einen Vexlinger, der die Schritte der Helden an das Schwarmgedächtnis meldet.

15–16 Ein Brand im Laderaum (**Rohstoffe** –1), der schnell gelöscht werden muss, ansonsten droht **Flotte (temporär)** –1 (*mehrmals möglich*). Björngar Bärenschänder war kurz zuvor auf dem betreffenden Schiff. Eine Befragung und gar Anschuldigung des Sprechers der Walwütigen ist allerdings ein heikles Unternehmen. Ob der Brand ein Unfall war, den Bärenschänder unbeabsichtigt herbeigeführt hat, das Ergebnis eines Streits mit dem Swafnirskind oder gewollte Sabotage (dann aber nicht durch Björngars Hand), liegt in Ihrem Ermessen.

16–17 Vergiftete Vorräte. **Nahrung** –2. Heilkundige sind gefragt, ansonsten droht auch **Friedlose** –1. Hjördis Eulenkind ist dafür bekannt, sich mit Giften auszukennen (*mehrmals möglich*).

17–18 Ein Leck im Rumpf einer Otta. Es droht **Flotte (permanent)** –1 oder gar **Friedlose** –1, wenn das sinkende Schiff nicht schnell genug evakuiert werden kann. Die Art des Schadens legt nahe, dass er nur von einem Magier verursacht worden sein kann (HARTES SCHMELZE). Bei *Trollskräper*, Schadensmagie, schlagen die abergläubischen Thorwaler lieber erst zu und fragen dann.

19–20 Verschiedene Anschläge gleichzeitig auf allen Schiffen. Dadurch riskieren fast alle Vexlinger ihre Tarnung und ihr Leben, die Helden und andere Helfer können aber nicht überall zugleich sein. Alle fünf Ressourcen sind in Gefahr und es liegt am Einsatz der Helden, diese zu bewahren.

POSITIVE EREIGNISSE (IW20)

Wurf Ereignis

1–2 Treibende Wrackteile werden gefunden: **Rohstoffe** +1 (*mehrmals möglich*).

3–4 Eine glückliche Geburt hebt die Stimmung an Bord (**Hoffnung** +1). Vielleicht möchte sich ein Held auch als Geburtshelfer betätigen (*mehrmals möglich*).

5–6 Anhaltende Regenfälle oder ein guter Fang in den Netzen: **Nahrung** +1 (*mehrmals möglich*).

7–9 Land in Sicht! Eine winzige Vulkaninsel wird gefunden. Holz kann geschlagen, Vögel gejagt und Nahrung gesammelt werden: **Nahrung** und **Rohstoffe** +1. Vogeljagd oder außergewöhnlicher Sammelerfolg der Helden können einen weiteren Nahrungspunkt erwirtschaften. Bei zu langem Aufenthalt ist jedoch ein Großangriff Hrangndottirs unvermeidbar.

10–11 Ein Traviabund (beispielsweise zwischen dem Skalden Steinir ‚Harfner‘ und Freja Geronsdottir) trotz aller Feindschaften und Fährnisse hebt die **Hoffnung** (+1). Vielleicht trägt auch der Favorit oder die Gespielin eines Helden den Bund an diesen heran. Offenbar gewordene

Untreue seitens des Helden kann den entsprechenden Ressourcenpunkt aber wieder gefährden.

12–13 Ein kleiner Eisberg verspricht Süßwasser: **Nahrung** +1, wenn sich ein Schiff trotz der Eisklippen unter der Wasseroberfläche heranwagt.

13–14 Die Fluke eines großen Wals wird gesichtet. Das Zeichen Swafnirs hebt die Stimmung: **Hoffnung** +1 (*mehrmals möglich*).

15–16 Anhaltende Regenfälle oder ein guter Fang in den Netzen: **Nahrung** +1 (*mehrmals möglich*).

17–18 Eine Robbenkolonie auf einer unwirtlichen Felseninsel wird aufgespürt: **Nahrung** +2.

19–20 Das auf eine Untiefe aufgelaufene Wrack einer Karavelle auf Gildenlandexpedition wird gefunden. Der Kiel ist völlig verfault, aber der Rest kann ausgeschlachtet werden (**Rohstoffe** +2). Es finden sich dort außerdem zwei mittelschwere Rotzen in halbwegs brauchbarem Zustand und 12 Töpfe mit Hylailer Feuer.

NEGATIVE EREIGNISSE (IW20)

Beachten Sie, dass die Ereignisse wie geschildert eintreten, wenn die Helden nicht rechtzeitig eingreifen. Aufgrund des umständlichen Wechsels von einem Schiff zum anderen, können die Helden wahrscheinlich nicht alle Katastrophen verhindern.

Wurf Ereignis

1–2 Es entbrennt ein Streit über einen gezinkten Beinwürfel oder die Taten eines Ahnen zwischen Anhängern zweier verfeindeter Fraktionen. Beide Gruppen drohen, sich gegenseitig auszumerzen. Wenn die Helden dies nicht verhindern können, droht ein heftiges Gefecht, ein Ressourcenverlust nach Meisterentscheid und eventuell die Auslöschung einer Gruppe. Im Falle einer Auslöschung muss die folgende Handlung angepasst werden.

3–4 Eine Knorre verschwindet im Nebel, als sie wieder auftaucht, ist sie komplett leer: **Hoffnung** –1.

5–6 Nahrung vergammelt im feuchten Laderaum: **Nahrung** –1 (*mehrmals möglich*).

7–8 Eine Schwarze Seeschlange (Werte siehe Seite 114) greift einige Nachzügler an. Es droht **Flotte (temporär)** bis zu –IW3, wenn die Helden nicht schnell eingreifen und das Biest vertreiben.

9–10 Die Gewässer sind alles andere als fischreich und es hat seit Tagen nicht geregnet: **Nahrung** –1 (*mehrmals möglich*).

10–12 Untiefen reißen Rümpfe auf und beschädigen die Schiffe: **Flotte (temporär)** –1. Die Steuerfrau des Schiffes muss eine Seefahren-Probe +3 bestehen, um ein Unglück zu verhindern (*mehrmals möglich*).

13–14 Eine Insel erscheint im Nebel, diese besteht jedoch nur aus grotesk anmutenden Formationen aus verkrustetem Salz und Asche. Dies ist der Friedhof der Quallen (**Efferd 180**). Statt Nahrung oder Rohstoffen finden die Helden nur eine Gruppe von 3W20+10 Vexlingern. Die Infizierten suchen hier nach den Ursprüngen ihres Seins. Sie greifen ein Schiff der Flotte sofort an, sobald es anlandet.

15–16 Friedlose Piraten der *Geschwister Ögnirs* erpressen im großen Stil Vorräte von schwächeren Reisenden. Der Bedarf an Nahrung verdoppelt sich, bis das Problem beseitigt ist. *Folgeereignis*: Sollte den Geschwistern Ögnirs das Handwerk gelegt worden sein, werden sie sich an den Helden mit Waffengewalt rächen wollen. Rogni bietet sich als Informant über die Machenschaften der Piraten an.

17–18 Die Blaue Keuche (**WdS 154**) bricht unter den dicht gedrängten Flüchtlingen aus und verbreitet sich von Schiff zu Schiff. Die ersten Menschen sterben bereits (**Friedlose –1**) und weitere werden folgen, wenn die Epidemie nicht eingedämmt werden kann. Wird dieses Ereignis ein zweites Mal gewürfelt, handelt es sich bei der Krankheit um die nicht ansteckende Efferdsieche (**WdS 155**), die aufgrund von Mangelernährung auftritt.

19–20 **Rondras Zorn**, ein schwerer Sturm: **Flotte (temporär) –1W3**. Erfahrene Seefahrer oder Wetterbeeinflusser unter den Helden können versuchen, diesen Verlust einzudämmen. Modifizieren Sie bei guter Planung, vollem Körpereinsatz und findigem Einsatz von Magie oder Karma den Würfelwurf um –1 (*mehrmals möglich*).

MORALISCHE ENTSCHEIDUNGEN (1W20)

Bedenken Sie, dass die Helden nicht jede Entscheidung letztlich treffen müssen / dürfen. Welche Entscheidungsgewalt sie haben, kommt ganz auf ihre Reputation in der Flotte an. Sie können durchaus auch manchmal scheitern und machtlos zusehen, wie eine Entscheidung gefällt wird. Grundsätzlich müssen die Helden sich allerdings hervortun können – die Flucht mit all ihren Herausforderungen sollte nicht in frustrierender Tatenlosigkeit enden.

Wurf Ereignis

1–2 Aufstand der Hungernden: Vorräte werden geplündert, einige Fischer und Krieger aller Gruppen wollen sich mal so richtig satt essen: **Nahrung –1W6** im schlechtesten Fall, wenn die Helden eingreifen, eventuell weniger. Außerdem kommt es zu einem Verlust von **Friedlosen** (–1W2) wenn die Vorräte mit allen Mitteln unter Waffen verteidigt werden. Der alte Tjarf führt den Plündertrupp. Vielleicht hat er einfach nur Hunger, vielleicht ist er aber auch ein Vexlinger.

3–4 Friedlose Piraten und Fischer horten gemeinsam Nahrung. Wenn die Helden beide Gruppierungen mit Waffengewalt oder Überzeugungskraft dazu bringen, die Vorräte aufzuteilen, gibt es **Nahrung +1** für die Flotte. Die Gruppe jedoch wird den Helden nicht länger freundlich gesonnen sein und drängt zu einem Hjallding, um endlich Schwarxat als Anführer zu wählen. *Folgeereignis*: siehe **Flottenhjallding** auf Seite 55.

5–6 Die Sumpfleute sind Walfänger, was sie aber erst auf hoher See offenbaren, wenn die Nahrung sehr knapp wird. Sie haben außerdem Schiffe, mit denen man eine Jagd wagen könnte. Zwergwalfamilien sind bereits ausgemacht worden. „Sin ja nur kleine Wale, wa!“, recht-

fertigt Gotttrufer Rik. Gehen die Anführer der Flotte, möglicherweise auf Rat der Helden, darauf ein, kommt es zu **Nahrung +2** und **Hoffnung –1**.

7–8 Die Flotte stößt auf einen stark verletzten Pottwal. Snorri Snaebjörnson plädiert dafür, dass man dieses Geschenk Swafnirs annehmen sollte. Der Walfang ist in Notsituationen auch Thorwalern gestattet, darin sind sich die Skalden Stimmlein und Harfner ausnahmsweise einmal einig, wenn die Helden diese befragen. Nichtsdestotrotz sind die Swafnirgeweihten der Flotte gegen eine Jagd, sprechen sogar von Frevel. Die Stimmung ist gespalten, für eine Jagd muss jedoch alles sehr rasch gehen. Die Sumpfleute machen bereits die Harpunen bereit. Wenn der Wal gejagt wird, steigt **Nahrung** um 3, und **Rohstoffe** um 2, die **Hoffnung** sinkt aber um 2 Punkte. Verzichten sie auf die Jagd, steigt die **Hoffnung** um 1, als der Pottwal bläst und wieder abtaucht, obwohl er rote Schlieren im Wasser hinterlässt. Er kann sich an anderer Stelle revanchieren (Seite 113). Gelingt durch mächtige Magie oder Götterwirken gar eine Heilung des Wals, steigt die **Hoffnung** sogar um 2.

9–10 Die Kämpfer der Flotte verlangen größere Rationen, da sie ja auch die Last der Verteidigung tragen. Dies ist nur mit erhöhtem Nahrungsverbrauch oder großem Leid unter den Schwachen möglich (**Hoffnung –1**).

11–12 Swanhild, das flüchtige Swafnirskind und glühende Verehrerin der Helden, tötet einen jungen Mann im Streit. Um nicht zugeben zu müssen, dass die Swafskari sie mit sich gerissen hat, versucht sie ihr Verhalten damit zu erklären, dass er sie infizieren wolle. Als *Folgeereignis* mit Veränderung der Situation denkbar: Swanhild kann sich immer schlechter kontrollieren und ihr Geheimnis wird schließlich auffliegen. Ihre Rückkehr zum Schiff der Walwütigen ist unumgänglich, doch sie wird weinend vor ihrem Liebeshelden knien und darum bitten, bei ihm oder ihr bleiben zu dürfen.

13–14 Eine Mutter kann sich nicht erinnern, was sie zur Zeit eines Vexlingeranschlags getan hat und vermutet daher, infiziert zu sein. Sie stellt sich selbst als Schläferin und übergibt den Helden unter Tränen ihr Kleinkind, weil sie Angst davor hat, was sie anrichten könnte.

15–16 Ein Vexlinger wurde zur Strecke gebracht. Einige Hungernde (allen voran die Sumpfleute) verlangen, dass der Tote als Nahrung dienen soll. Immerhin ist er ja kein vollwertiger Mensch mehr; argumentieren sie.

17–18 Die *GrafTinpow*, das Schiff der bornländischen Händlerin Nadwedja Barbojew, schießt aus heiterem Himmel mit ihren leichten Rotzen die Runa-Otta manövrierunfähig und versucht dann, das Schiff rammend zu versenken. Den Helden bleibt ein wenig Zeit zum Handeln, während die *GrafTinpow* nach einem erfolglosen Versuch etwas ungeschickt beidreht. Plädieren die Helden dafür, das bornländische Schiff mit vielen Unschuldigen an Bord ihrerseits zu versenken (**Friedlose** und **Flotte (permanent) –1**)? Wird das Schiff gekapert und die Besatzung getötet (**Friedlose –1**)? Oder wird das Schiff gekapert und werden nur die Rädelsführer gerichtet? Aber wie unterscheidet man bei einer so großen Menge Infizierte und Nichtinfizierte? Wird die Runa-Otta versenkt, sinkt der Wert in **Flotte** ebenfalls um 1. Zudem ist das Entkommen aus dem Nebel ohne Bundlied deutlich schwerer – die anderen Magiekundigen müssen mit ihrer Astalenergie nun äußerst haushalten, um eine Flucht durch herbeigerufene Winde bewirken zu können.

19–20 Rogni erzählt den Helden von der Süßwassermuschel (siehe nachfolgender Grauer Kasten) der Sumpfleute. Er wird dies wie üblich nur im Tausch gegen Gefallen, Dukaten oder Gewalt tun, vorher aber andeuten, eine wichtige Information zu besitzen. Die Helden können sich durch geschicktes Herumfragen und das Trinken mit den richtigen (Sumpf-)Leuten davon überzeugen. Die Sumpfleute werden die Muschel jedoch nicht freiwillig herausrücken.

Folgeereignis: Danach kann es zu einem Anschlag auf die Muschel durch einen Vexlinger kommen. Er versucht, das zerbrechliche Artefakt mit einem Hammer zu zerstören.

DIE SÜßWASSERMUSCHEL

Die spiralförmig gewundene Muschel von der Größe eines Säuglings ist dem Efferd geweiht. Ein unablässiges Rinnsal an Trinkwasser kann aus ihr geschöpft werden, sie kann jedoch nicht unbegrenzte Mengen Wasser erschaffen. Die tägliche Ausbeute wollen die Sumpfleute und Gottfrüer Rik für sich selbst. Geschickter Einsatz der Muschel erhöht aber die Zeit, bei der kein Punkt der Ressource **Nahrung** verbraucht wird, für die gesamte Flotte um einen Tag.

KURZSZENARIEN

Die Reihenfolge der Kurzszenarien ist beliebig, allerdings sollten alle Szenarien mit Bezug zu Egil vor dem Eintreffen auf der **Insel der Verlorenen** stattfinden.

†TREIBENDE FLÜCHTLINGE

Dieses Ereignis sollte kurze Zeit nach dem Aufbruch der Flotte stattfinden.

Eine Gruppe von drei kleinen Fischerbooten wird gesichtet. Sie stammen von der Insel Sorkten und sind auf der Flucht vor dem Nebel. Nach einer eigenen Irrfahrt stoßen sie durch einen glücklichen Zufall oder das Wohlwollen der Runjas auf die Flotte. Es handelt sich vor allem um ehemalige Piraten, die nun um Aufnahme bitten. Ihre Schiffe sind nur noch Wracks, bieten aber immerhin **Rohstoffe** +1. Wenn sie aufgenommen werden, steigt die Zahl der **Friedlosen** um 1. Natürlich stellen sie zusätzliche Esser dar, obwohl sie Netze und Angelruten mitbringen, mit denen man vielleicht die Versorgung der Flotte etwas aufbessern könnte (siehe Details unter der Beschreibung der Ressource **Nahrung** auf Seite 41). Es stellt sich jedoch die Frage, ob sie nicht alle infiziert sind. Es sollten tatsächlich einige Vexlinger unter ihnen sein, die sich bisher still verhalten haben. Bei den meisten handelt es sich aber um verängstigte Flüchtlinge. Hjalka Oddasdottir, Specherin der Gebeugten, spricht sich klar gegen die Aufnahme des „Piratenpacks“ aus. Aber die Helden können versuchen, durch *Überreden*-Proben dagegen zu argumentieren oder gar zu drohen.

DIE SUCHE NACH EINEM SCHULDIGEN

Egil Rotaug wird von wenigen Stimmen in der Flotte, eventuell sogar den Helden, beschuldigt, die Schuld an der Erweckung des Übels zu tragen. Er kann sich durch seine aalglatte Art aber herauswinden und Maradas Herausforderung der Götter mit einer Fahrt nach Swafnirland als Ursache anführen. Nur dank seiner Weitsicht konnten die Helden rechtzeitig vor dem Übel warnen. So kann sich Egil vom gehassten Unheilsbringer zum möglichen Anführer der Flotte wandeln.

Sollten die Helden hingegen Rogni beschuldigen, mehr über das Übel von Berik gewusst zu haben, als er preisgibt, wird er alles Wissen abstreiten und sich ganz unterwürfig der Gnade und dem Schutz der Helden ausliefern. Im äußersten Notfall verwandelt er sich in eine Schwalbe, fliegt davon und begleitet die Flotte von nun an in Tiergestalt.

EINE NEUE FRAKTION

Eine bisher fehlende Gruppierung, die Flotte der Horasier (Seite 133), wird auf dem Meer entdeckt. Zwei schnelle Karavellen entkamen einem Angriff auf die Niederlassung der HPNC und irren seitdem durch den Nebel. Trotz allen Dünkels bitten sie vorsichtig darum, sich der Flotte anschließen zu dürfen (**Flotte (permanent)** +1, **Friedlose** +1), was zu heftigen Debatten unter den Gruppen führt. Die Gebeugten sind über die Verstärkung erfreut, während die Friedlosen Piraten ihren Hass nicht überwinden können. Die Helden können hier vermitteln (*Überreden*- und *Überzeugen*-Proben. Bedenken Sie hier den Ruf der Helden bei den einzelnen Gruppen), wobei eine weitere brisante Partei die Bühne der Konflikte innerhalb der Flotte betritt. Es können aber auch die Helden sein, die gezielt gegen die Neuankömmlinge hetzen, was im schlimmsten Fall zu einem Angriff auf die Horasier führen wird. Verhandlungen können etwa an Deck der *Paradiesvogel* geführt werden. Der Verhandlungsführer auf Seiten der Horasier ist Rasquirio della Gandar (*965 BF, schütteres graues Haar, Gouverneur von Gandar, Thorwaler in durch und durch horasischer Kleidung).

DAS FLOTTENHJALDING

Maradas Führerschaft wird in Frage gestellt. Rufe nach einem Flottenhjalding werden laut. Egil versucht, sich in Stellung zu bringen, ebenso Schwarzaxt. Die Helden können für eine Person ihrer Wahl werben, auch aus ihrer Mitte.

Wurde Egil (und den Helden) anfangs noch wegen seiner Verwicklungen in die Ereignisse auf Berik misstraut, nutzt der Godi nun die Gelegenheit, Vertrauen zurückzugewinnen, sich aus Maradas Schatten zu lösen, und sich mit seiner verführerischen, aber auch besonnenen Art eine Position als Hetmann der Flotte zu erarbeiten. Marada konnte die Flotte mit ihrem Herz nicht retten, vielleicht kann es Egil mit seinem Verstand.

Lassen Sie nach dem Eintreten einiger negativer Entwicklungen während Zufallsereignissen oder Kurzszenarien das Hjalding dann auf Drängen der Sprecher der einzelnen Fraktionen tatsächlich stattfinden. Die Flotte erhält eventu-

ell einen neuen Anführer. Wenn die Helden bei einer eigenen Kandidatur nur wenig überzeugend waren, sei es durch Drohungen, Versprechungen oder Geschenke, so können Sie eine Meisterperson zum Hetmann bestimmen. Wollen Sie den Zufall entscheiden lassen, würfeln Sie einen W6. Bei

einer 1–2 wird Egil gewählt (nach seinem Tod auf der **Insel der Verlorenen** Schwarzaxt). Hjalka setzt sich bei 3–4 durch, Marada bei 5–6.

Ein solches Hjalding wird auf jeden Fall im Verlauf der Handlung auf der **Insel der Verlorenen** stattfinden.

EGIL WÄHREND DER IRRFAHRT

Der charismatische Godi Egil Rotaug gab sich auf Narken noch als Gefolgsmann Maradas aus. Nun streitet er sich immer häufiger mit der Wölfin um die Zukunft der Flotte. Er beginnt zudem, Anhänger zu sammeln, die mit Maradas Kurs nach Westen unzufrieden sind. Vielleicht findet er ja auch in den Helden Unterstützer.

Da er der Initiator der Erforschung Beriks war, sind viele ihm gegenüber misstrauisch und voreingenommen. Nach und nach vermag er diese Stimmung jedoch zu wenden – er beschuldigt Marada, der Hexe Tula blind geglaubt zu haben. Er plädiert eindringlich für eine Rückkehr nach Thorwal. Tatsächlich sind bald auch viele andere nicht mehr bereit, ihr Leben bei einer vergeblichen Suche nach Swafnirland und einer Flucht durch den Nebel zu verlieren. Auch hier kann Egil langsam seine Position, die nicht länger an Maradas Seite ist, festigen.

Gelingt es ihm bereits vor der **Insel der Verlorenen**, beispielsweise dank der Helden, die Führung zu übernehmen, wird er alles daran setzen, nach Osten zu navigieren. Das gelingt ihm aufgrund der Bemühungen des Nebels nicht ohne weiteres. Aber auch er ist immer wieder auf die Zeichen des Schicksals (Seite 50) angewiesen, mit deren Hilfe eine Rückkehr gelingen kann. Daher wird auch er die **Insel der Verlorenen** ansteuern, um einen Wink der Runjas zu suchen, und dort wird er seinen eigenen Ambitionen zum Opfer fallen.

Wenn die Helden Egil unterstützen, können sie spätestens auf der Insel seine wahren Motivationen erkennen. Auch wenn Egil durch ein Hjalding vorzeitig wieder abgesetzt werden sollte, handelt er auf der Insel wie vorgesehen.

EGIL UND DIE SUMPFFLEUTE

Während des späteren Verlaufs nutzt Egil den Missmut der Sumpfleute, entweder, weil ihre Muschel (siehe Tabelle mit moralischen Entscheidungen) gestohlen wurde oder weil sie nun als Walfänger verachtet werden. Er will sie auf seine Seite ziehen, hält dies aber vor dem Rest der Flotte verborgen. Dabei ist ihm Gottruffer Rik im Weg, weshalb Egil ihn töten lässt und die Schuld auf die Vexlinger schiebt. Sollten die Helden ihn verdächtigen, wird er versuchen, sich herauszuwinden und einen Gefolgsmann als Schuldigen opfern. Wenn die Helden sich nicht um das Wohlbefinden der Sumpfleute kümmern oder Egils Machenschaften aufdecken, werden die Sumpfleute auf der **Insel der Verlorenen** (siehe das folgende Kapitel) bedingungslos zu Egil stehen.

EGIL UND DIE WALWÜTIGEN

Egil sieht in den Swafnirkindern, den Erwählten des Walgottes, eine besondere Gefahr für die Nachfahren Hranngars. Der Godi beginnt, Hetzreden gegen die Swafnirkinder zu führen, sie als gefährlich für alle Friedlosen zu brandmarken. Er lässt dazu einen seiner Anhänger sogar einen Streit mit einem Walwütigen provozieren. Die Helden müssen für die Walwütigen eintreten, um sie im Flottenverbund zu halten. Sollte Egil die Führung übernehmen, wird er die Swafnirkinder verbannen. Sie kehren möglicherweise nach Egils Tod zur Flotte zurück, wenn die Helden sich für sie einsetzen.

RUNARISTAR

Eine aufgebrachte Menge versucht, den Hautbildstecher Runaristar als Vexlinger zu hängen. Tatsächlich ist er aber Opfer einer Intrige von Alrik von Sturmfels geworden. Der Spiion wurde von Runaristar bereits während einer Kaperfahrt auf einer Galeere Al'Anfas gesehen und konnte damals entkommen. Vor einigen Tagen bestach der falsche Alrik einen hungrigen Jungen mit Punipan. Der Junge, Drolf, behauptet nun, Runaristar beim Wirken von Trollskraper (Schadenszaubern) oder beim Vergiften von Vorräten beobachtet zu haben. Wem glauben die Helden? Sollten sie diese Intrige aufdecken, ist das Alriks Ende. Der dankbare Runaristar

aber schenkt der Gruppe einen mit einer *Pfeilrun*e versehenen thorwalschen Rundschild (nicht nur Pfeilschüsse, sondern alle Arten von Fernkampfangriffen auf diesen Schild sind um +3 erschwert, **WdA 164**). Er bietet zusätzlich an, einem Helden eine *Wogensturmrune* oder eine *Felsenrune* als Hautbild zu stechen. Erstere erleichtert *Schwimmen-* und *Seefahrt-Proben* um 3, letztere hebt die Wundschwelle um 3. Die Runen wirken jeweils bis zur nächsten Sonnenwende. In Zukunft werden immer wieder unliebsame Mitreisende beschuldigt, Vexlinger zu sein, um sie loszuwerden. Auch hier sollten die Helden vermitteln.

DER WELLEPLAUF

Ein junger Thorwaler der Freien feiert seine Ottajara, die Aufnahme in die Ottajasko als vollwertiges Mitglied. Dazu läuft er über die Ruder einer Otta mit einer Axt in der einen und einem gefüllten Methorn in der anderen Hand. Einige Rekker tun es ihm gleich. Helden, die nicht aus Thorwal stammen, werden aufgefordert, die Prüfung ebenfalls zu bestehen und damit ihre Ottajara nachzuholen. Nimmt nicht mindestens ein Held die Herausforderung an, schadet dies dem Ansehen der Gruppe massiv. Sie gelten von nun an als Feiglinge, bis sie sich anderweitig beweisen können. Schafft mindestens Held die Aufgabe, ohne den Met zu verschütten, gewinnt er den Respekt der Friedlosen und durch das gute Omen **Hoffnung** +1. Dazu muss er drei Proben auf *Körperbeherrschung* schaffen, die jeweils um 3 Punkte erschwert sind. Misslingt auch nur eine der Proben, wird der Met unter dem Gelächter der Zuschauer verschüttet. Dies erbringt dann keine Ressourcensteigerung mehr, aber immer noch Respekt und gute Stimmung. Immerhin war der Ruderläufer ja kein Thorwaler. Wird eine Probe aber sogar verpatzt oder scheitern zwei direkt aufeinander folgende Proben, kann sich der Held nicht mehr fangen und landet im Wasser. Dieses böse Omen gibt **Hoffnung** –1.

DIE ELEGANTE THORWALERIN

Swafgard Eiriksdottir gibt damit an, dass niemand ihr im Duell gewachsen ist. Selbstbewusst beansprucht sie den Titel ‚die Klinge der Flotte‘ für sich, den sie bisher gegen alle Herausforderer verteidigen konnte. Ein Held kann diesen Titel natürlich durch eine Forderung auf das Erste Blut (eine regeltechnische *Wunde* oder der Verlust von 5 LeP) erlangen und somit sein Ansehen steigern. Dies mag ihm dienlich sein, wenn er sich zum Anführer der Flotte aufschwingen will oder einen anderen Kandidaten beim Flottenhjalting unterstützt.

Swafgard Eiriksdottir

Breitschwert und Vollmetallbuckler:

INI 16 +IW6 AT 18 PA 21 TP IW6+4 DK N

Breitschwert:

INI 16 +IW6 AT 18 PA 17 TP IW6+4 DK N

Ringen:

INI 17 +IW6 AT 16 PA 13 TP (AU) IW6+1

DK H

LeP 38 AuP 42 WS 7 MR 4 GS 7

RS 3 (Krötenhaut)

Wichtige Talente: *Selbstbeherrschung* 7, *Körperbeherrschung* 11

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, Defensiver Kampfstil, Finte, Gegenhalten, Kampfgespür, Kampf im Wasser, Kampfreflexe, Meisterparade, Parierwaffen II, Rüstungsgewöhnung I, Schnellziehen, Standfest, Waffenloser Kampfstil: Mercenario, Wuchtschlag

Verhalten im Kampf: Sie versucht, den Gegner auf unsicheren Grund zu locken, wie sie es aus ihrer Ausbildung gewohnt ist. Dann beginnt sie mit einem *Ausfall* und *bindet* den Gegner im Kreuzblock, wenn dieser beendet ist.

DIE TAGE DES NAMENLOSEN

Die Flotte ist im Peraine 1036 BF aufgebrochen – je nachdem, wie viel Zeit sie auf dem Meer verbringt, erleben die Helden die Namenlosen Tage inmitten von Nebel. Im Szenario **Die Insel der Verlorenen** (Seite 59) finden Sie einige Ideen zu den Namenlosen Tagen, die sich auch an Bord der Flotte ereignen können.

BEGEGNUNGEN IM NEBEL

Während der Irrfahrt durch den immerwährenden Nebel kommt es zu drei denkwürdigen Begegnungen, die Sie beliebig einstreuen können. Sollte der dämonische Nebel bereits durch ein Sturmritual auf Abstand gehalten worden sein, kann natürlicher Nebel aufziehen oder die Ereignisse finden kurz vor einem Angriff Hranngdottirs statt, der sich ja ebenfalls durch aufziehenden Nebel ankündigt.

FOGGWULFS SCHICKSAL

Eine Otta wird im Nebel gesichtet. Sie kommt auf die Flotte zu und fährt sehr dicht am Schiff der Helden vorbei. Die Besatzung besteht offensichtlich aus Thorwalern. Im Bug steht, suchend in den Nebel starrend, ein weißblonder Seebär. Vielleicht erkennen die Helden in ihm *Asleif*, *Foggwulf Phileasson*. Ansonsten wird der berühmte Rekker einigen älteren Friedlosen bekannt sein. Er reagiert nicht auf Zurufe. Und sollte jemand zu ihm herüberschwimmen oder -fliegen, wird er oder sie erkennen, dass eine tastende Hand einfach durch das Schiff Asleifs hindurchgleitet. Foggwulf befindet sich in einer Globule auf seiner eigenen Irrfahrt – nah und doch unerreichbar. Hranngdottir zeigt der Flotte allerdings nur das Abbild der Globule, ähnlich dem Zauber KOBOLDVISION. Die Realitätsdichte der Illusion beträgt 13.

Hranngar verdammt Foggwulf auf Wunsch Iskirs, und ihre Tochter zeigt der Flotte nun sein Abbild, um sie zu ängstigen. Dieser Plan wird auch aufgehen, und die Furcht vor einem ewigen Fluch der Heimatlosigkeit, dem noch nicht einmal der berühmte Foggwulf entkommen konnte, greift um sich. Dies wird **Hoffnung** –1 nach sich ziehen. Durchschaut ein Held das Trugspiel mittels *Sinnenschärfe*+13 oder OCULUS, kann er den Ressourcenverlust abwenden, könnte aber auch zum falschen Schluss kommen, dass er gar nicht den echten Asleif gesehen hat. Bei einem Patzer wird der Held die Erscheinung für einen Geist halten.

Wenn die Helden geschickt argumentieren (*Überzeugen* +5) und Foggwulfs Sichtung als glückliches Zeichen umdeuten, können sie dies sogar in **Hoffnung** +1 abändern.

Das Schicksal des echten Foggwulfs wird sich frühestens in einigen Jahren erfüllen.

DER SCHARLACHROTE TURM

„Der Turm steht senkrecht zum Wasser. Scharlachrot. Aber ich habe überlebt.“

—Worte des ‚Letzten Hjäldingers‘ nach seinem Schiffbruch, gehört 1027 BF

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Nebel ist heute nicht so dicht wie an den bisherigen Tagen, als ein Warnruf euch an den Bug stürmen lässt. Ein Schemen schält sich aus dem Dunst – sehr weit entfernt ragt etwas auf, etwas, das eigentlich nicht sein kann, hier, inmitten der See.

Kurz durchzuckt euch die Hoffnung. Ragt hier ein Leuchtturm auf, Vorbote der Küste? Tatsächlich ist es ein Turm. Ein riesiger Turm, der jedoch dasteht wie ein mahnender Finger, umtost von den Elementen. Ihr könnt kaum ausmachen wie weit er entfernt ist, doch er scheint sehr schlank zu sein und immens hoch. Seine Spitze verliert sich im Nebel. Wenn er überhaupt eine Spitze hat und nicht endlos in den Himmel aufragt. Dies ist kein Menschenwerk.

Kälte greift nach euren Herzen, unbestimmte Panik vor dieser Erscheinung im Nebel schnürt euch die Luft ab. Etwas an diesem Anblick ist zutiefst falsch.

Als ihr den Flügelschlag eines riesigen Insekts vernehmt, droht euch Übelkeit zu überwältigen. Nichts ist hier, auf weite Sicht nur graue Wellen, graue Wolken ... und dieser Turm. Hat euch euer Kurs etwa an den Rand der Welt oder gar bis in die Niederhöhlen geführt?

Der Anblick des Turms wirkt wie *Schreckgestalt I*. Eine einfache Probe auf *Sinnenschärfe* enthüllt, dass der Turm von scharlachroter Farbe ist. Behält ein Held gar 8 TaP* übrig, kann er ausmachen, dass der Turm tatsächlich ein oberes Ende hat und dass dort soeben eine Art riesiges Insekt niedergegangen ist (die *Hornlibelle*, Seite 125f.).

Der Turm ist ein örtlich variables Unheiligtum der Charyptoroth, von vergessenen Kultisten in Havena vor langer Zeit ge-

schaffen, um den Efferdwall zu sprengen. Dieses Ziel hat das scharlachrote Bauwerk nie erreicht, stellt aber eine treibende Bastion der Erzdämonin im Meer der Sieben Winde dar.

Eine Falle

In diesem Moment tauchen hinter der Flotte der Friedlosen die Schiffe der Verfolger auf.

Hranngdottir treibt die Schiffe geradewegs in das Unheiligtum ihrer Mutter. Die Helden sollten alles geben, um zu entkommen und nicht zwischen Turm und Nebelflotte aufgegriffen zu werden.

Werten Sie das Ereignis wie einen *Großangriff*. Durch die Anwesenheit des Turms erhöht sich der Wurf auf den Ausgang des Kampfs (Tabelle Seite 48) um 2. Verlangen Sie Würfe auf *Seefahrt* und *Mannschaftsproben*, um das Beidrehen vor dem Turm zu ermöglichen, und geben Sie Ihren Helden schließlich das Gefühl, mit knapper Not entkommen zu sein.

Sollten die Helden wahnsinnig genug sein, Kurs direkt auf den Turm zu nehmen, sollten Sie Ihnen durch auftauchende messerscharfe Klippen im Wasser (die die Helden natürlich auch gegen die Schiffe Hranngdottirs zu ihrem Vorteil nutzen können), kochendes Wasser und Sichtung der unzähligen Buckel einiger Seeschlangen klar machen, dass dies ihr Ende bedeuten wird. An Bord der Hornlibelle befindet sich auch Iskir. Der letzte Hjäldinger ist vom Auftauchen der Flotte selbst überrascht und wird zunächst mit der Hornlibelle nicht in den Kampf eingreifen, solange der Turm nicht direkt attackiert wird.

Nach einer erfolgreichen Flucht verschwindet der Turm wieder im Nebel und kann vorerst nicht mehr gesichtet werden. Mit dem Ende der Blutigen See (mehr dazu im Abenteuer **Bahamuths Ruf**) und dem Erstarken von Iskir als ‚Herolds der Nachtblauen Herzogin‘ wird der Turm jedoch in Zukunft immer näher an Thorwals Küsten erscheinen.

Es folgen die großen Wendepunkte der Geschichte, in denen wichtige Artefakte gegen Hranngdottir errungen werden können.





DIE INSEL DER VERLORENEN

„Kann es Swafnirland sein?“

—*Silja Aversa auf der Paradiesvogel*

 In **Die Insel der Verlorenen** können die Helden das Zeichen des Schicksals finden, auf das die Rune *Hjalpi* deutet: die Swafnirsrippe.

DAS FALSCHES SWAFNIRLAND – EINE ZUSAMMENFASSUNG

Nach der langen Zeit inmitten von Wasser erreichen die Helden und die Flotte um Marada festes Land: eine Insel. Diese Insel wird überschwänglich als Swafnirland bezeichnet. Sie ist jedoch ein verlorenes Eiland, auf dem einige verborgene Geheimnisse lauern: ein Grab aus der Zeit von Jurgas Überfahrt, ein gesunkenes Hjaldingschiff, eine Siedlung ausgestoßener Necker sowie eine vor Urzeiten von Zyklopen gegrabene Grube.

Auf dem Eiland ereigneten sich im Laufe der Zeiten bereits mehrere Frevel: Zyklopen gruben nach einem alten, namenlosen Geheimnis, Jurgas Flotte entzweite sich und Swafnir verfluchte die Insel, worunter auch die ausgestoßenen Necker heute noch zu leiden haben, denn das Trinkwasser macht krank. Dieses lebensfeindliche Wasser wird auch den Friedlosen das Inselleben schwer machen, hält jedoch auch die Quallenflotte fern. Auf der Insel sind die Friedlosen nicht nur von Swafnir abgeschnitten, sondern auch von Hranngar und ihrer Tochter; und somit sind sie ganz allein mit ihren inneren Dämonen.

Auf dieser Insel werden die Konflikte zwischen Marada und Egil, Egil und den Walwütigen sowie Schwarzaxt und dem Rest der Welt eskalieren, die bereits in den Kurzepi-

soden angerissen wurden. Stürzen Sie auch Ihre Helden in Loyalitätskonflikte! Sie werden damit belohnt, dass am Schluss dieser Episode der Hauptantagonist feststeht und bekämpft werden kann: Egil Rotaug, der das Kommando über die Flotte an sich zu reißen versucht. Den Helden obliegt es dann, das Blatt wieder zu wenden, die *Swafnirsrippe* zu finden und die Flotte von der Insel zu führen.

AUF DER INSEL – MEISTERPERSONEN

Prinzipiell landen alle bislang überlebenden Meisterpersonen auf der Insel an. Besonders wichtig in diesem Kapitel sind:

- Marada (Seite 139)
- Egil Rotaug  (Seite 138)
- Still und Laut (*1006 BF, werden ihren Namen gerecht, exzellente Kriegerinnen der Thorwaler Akademie) 
- Goldzahn Rogni (Seite 138)
- Schwarzaxt (Seite 140)
- Björngar Bärenschänder  (Seite 134)
- Olfinn der Raue oder Jadra Ketilsdottir
- Stimmlein  (Seite 132)
- Gottrufer Rik (Seite 133) oder, falls dieser bereits tot ist, *Rutenläufer Mik* (*1005 BF, ähnelt Rik in allen Belangen, ist jedoch nicht geweiht)
- ein Necker (scheinbar alterslos, hat keinen Namen, den die Helden aussprechen können, grünliche Haut, langes dunkles Haar)
- Birke Tjolmasdottir (*1008 BF, hochgeschossene schlanke, sehr flinke Frau, ist aufgrund ihrer Swafskari von der Olporter Runajasko verstoßen worden, ihre magische Begabung lag seither brach)

Ein Eiland

„Ich habe dieser Insel ins Auge gesehen, und was ich gesehen habe, war Bedeutungslosigkeit.“

—Egil Rotaue auf der Insel der Verlorenen

DIE INSEL DER VERLORENEN FÜR DEN EILIGEN LESER

Größe: 5 Meilen von West nach Ost, 4 Meilen von Nord nach Süd

Einwohner: etwa ein Dutzend Necker

Landschaftsbild: schroffe Steinklippen, ein Vulkankrater, einige kleine Buchten mit schwarzem Sand, Wald und Felsplateaus, vereinzelte Seen und Süßwasserquellen

Fauna: zahlreiche Seevogelschwärme, einige große Laufvögel

Besonderheiten: Im Vulkankrater kann man die Skelette einiger Zyklopen finden, im Südosten der Insel liegt ein gesunkenes Hjaldingerschiff am Meeresgrund, ein Hjaldingergrab mit Grabbeigaben liegt im Westen der Insel. Das Süßwasser der Insel ist schlechend giftig und schmeckt schal (Seite 67).

Die Insel, auf die die Helden stoßen, ist kein kleines, karges Eiland, an dem man eilig Holzvorräte und vielleicht Süßwasser aufnehmen kann und einige Möwen erlegt. Es ist eine majestätische, durch Ingerimms Hand aus dem Meeresboden emporgeschobene Insel voller Wälder, Felsen und Vogelschwärme. Das Klima ist nach wie vor rau, auch wenn das Grün auf den ersten Blick beinahe tropisch anmutet. Im Süden bietet eine Bucht Anlegemöglichkeiten.

Auf der Insel können die Werte in **Nahrung** und **Flotte** bis auf ein Maximum von 20 ansteigen, allerdings nur um einen Punkt auf eines der beiden pro Tag, denn für mehr reichen die arbeitssamen Hände nicht. Ein Neubau von Schiffen ist in der Zeit des Aufenthalts zu aufwendig und daher nicht möglich, Reparaturen aber sehr wohl.

DIE ENTDECKUNG

Es gilt, eine Insel zu entdecken. Lassen Sie auch hier Ihre Helden glänzen!

Auf folgende Weise können die Helden zum Eiland finden:

● Ist es den Helden möglich, mit der *Paradiesvogel* oder dem eigenen Schiff an der Spitze der Flotte zu erkunden? Eine Probe auf *Sinnenschärfe* offenbart im Morgengrauen einen Vogelschwarm. *Tierkunde* +3 lässt die Helden erkennen, dass es Lummen sind, felsnistende Vögel der nördlichen Breiten.

● Ein Held kann sich selbst (als Elf, Magier, Durro-Dün oder Geweihter) in ein Tier verwandeln und erkunden? Liefern Sie ihm eine kleine Verfolgungsjagd mit Nebelrochen (Seite 146) und lassen Sie ihn die Insel entdecken. Das gleiche gilt für Hexen auf Fluggeräten.

● Ein gezähmter Falke oder ein fliegendes Vertrautentier kann im Morgengrauen von einem Erkundungsflug zurückkehren. Das Tier bringt einen Zweig mit – eine einfache *Pflanzenkunde*-Probe ergibt, dass es sich um eine Zirbelkiefer handelt.

● Mit der Gabe *Prophezeien* erfährt ein Held aus den Karten, in Runen, Eingewiden oder Träumen von der Insel. Gestatten Sie ihm eine IN-Probe, um die Flotte in die richtige Richtung zu lenken.

Haben die Helden gänzlich anderes im Sinn, als die Umgebung zu erkunden, kann Hjördis' Vertrauter Vederli aushelfen, der dann in der Nacht den Zweig von einem Erkundungsgang zurückbringt. Die Nachricht der Helden von festem Land wird sich wie ein Lauffeuer in der Flotte verbreiten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Swafnirland“, so hört ihr es flüstern. Überall redet man davon. Seid ihr nun an Maradas Ziel angekommen? Werdet ihr dort vor dem Nebel in Sicherheit sein? Ihr steht am Bug, starrt durch Dunkelheit und Nebel. Plötzlich blitzt etwas im silbrigen Morgendunst auf, schießt in den Himmel empor. Es ist ein Vogelschwarm, schrill dringt das Kreischen zu euch herüber. Weiß strahlen die gefederten Bäuche in verrirten Sonnenstrahlen.

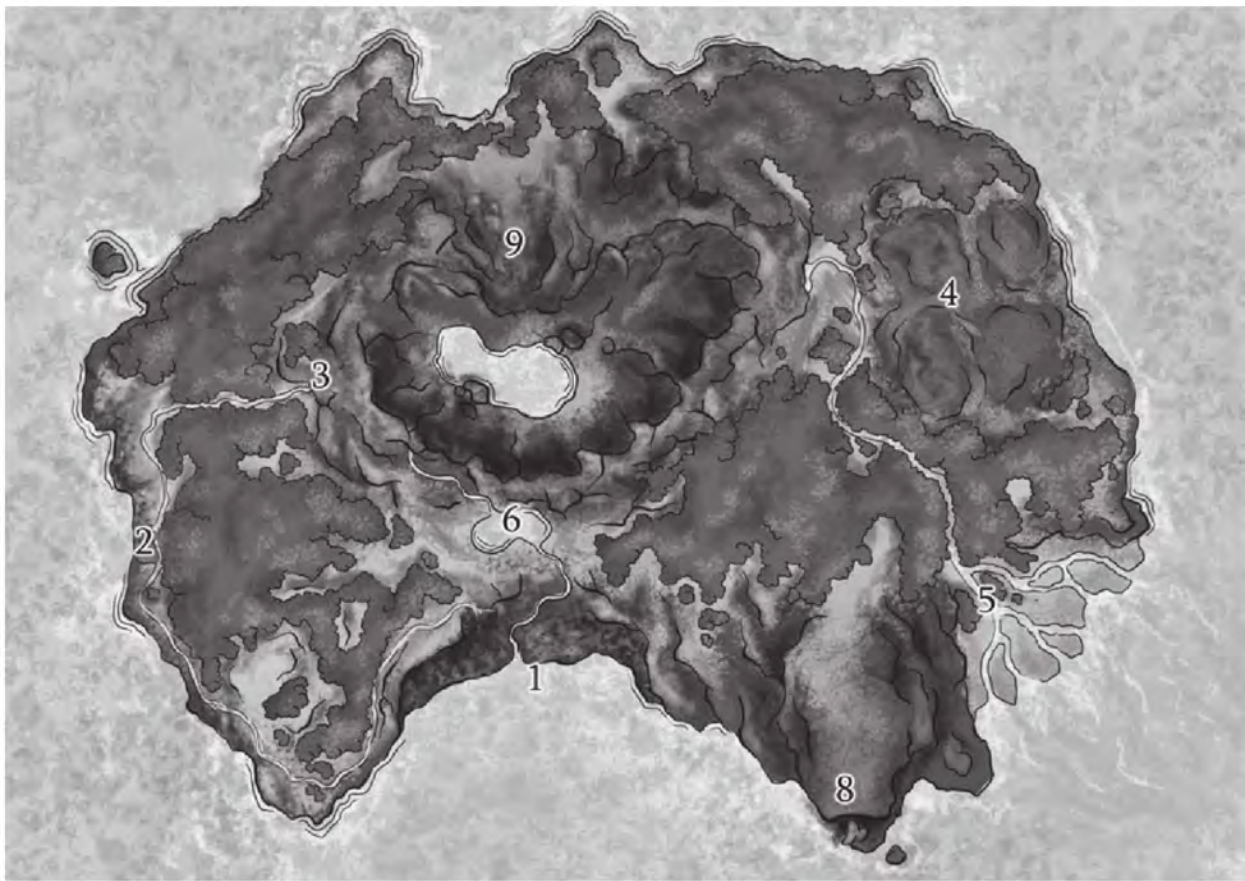
Wie auf ein Zeichen hin zerreißt der Nebelschleier und enthüllt ein üppiges, grünes Eiland, blauen Himmel, von dem die aufgehende Sonne die letzten Reste des Nebels rasch vertreibt.

Ein Erkundungstrupp soll an Land geschickt werden – doch alle an Bord der Schiffe drängen darauf, ebenfalls anlanden zu dürfen. Viele haben seit der Abreise von Narken keinen festen Boden mehr unter den Füßen gespürt. Und wenn dies wirklich das gesegnete Swafnirland ist – die Spekulationen branden ob der flukenartigen Felsformation regelrecht auf – will jeder an der Entdeckung teilhaben. Sofort werden, entgegen der Befehle des Flottenhetmanns, von jedem Schiff Boote bemannt und zu Wasser gelassen. Menschen springen ins Wasser und schwimmen durch die eisigen Fluten zum Strand, an dem sie betend niederknien oder außer sich vor Freude in Jubel ausbrechen. Mancher wendet sein Gesicht der strahlenden Sonne zu, dem Osten. Tränen laufen über Gesichter.

Die Friedlosen, ganz von der Hoffnung erfüllt, das von Tula versprochene Swafnirland gefunden zu haben, machen sich daran, die Insel zu erkunden, Holz zu schlagen, ein Lager zu errichten und dergleichen mehr. Schiffe könnten nun repariert werden, doch daran denkt im Überschwang des Moments kaum jemand. Die Helden können aber solcherlei Maßnahmen anregen.

Schwarzaxt, der sich mit Björngar Bärenschänder und den Walwütigen zusammengetan hat, versucht bereits, seine Fraktion von den anderen räumlich zu trennen und entfernt sich in den Wald.

Im Wettstreit um die günstigste Lage des Lagerplatzes am Strand können kleinere Streitigkeiten und Handgreiflichkeiten ausbrechen – ein Vorgeschmack auf die wahre Natur der Insel. Nach den Ereignissen auf Narken zweifeln die Friedlosen daran, auf der Insel wirklich in Sicherheit zu sein, und sie möchten sich und die Beiboote möglichst günstig für eine etwaige Flucht positionieren.



DIE ERKUNDUNG

Früher oder später möchten die Helden die Insel vermutlich erforschen. Der Nebel bleibt fern, der Himmel ist klar und blau.

DER NEBEL UND DER SWAFNIRFLUCH

Das durch einen Fluch des Swafnir verdorbene Wasser der Insel (Seite 67) durchzieht auch das Meerwasser um die Insel herum – und hält damit den Nebel und die Vexlingerflotte auf Abstand. Auch die Vexlinger in der Flotte fühlen sich unwohl und hören die Rufe des Schwarms nur noch schwach. Sie werden sich nun vorsichtiger verhalten. Wenn sie das Wasser trinken, wirkt es sich auf sie ebenso stark aus wie auf die Walwütigen – dies wird jedoch erst nach einigen Tagen offenbar.

Auf der Karte sehen Sie die **Anlegestelle der Flotte (1)**. Von dort aus können die Helden, ebenso wie einzelne wagemutige Grüppchen der Flotte, ins Innere der Insel und an den Steilklippen entlang aufbrechen.

Die Steilklippen hinauf führt ein uralter Pfad – er ist unter Gestrüpp verborgen, teils lassen sich jedoch große Steinstufen entdecken (*Sinnenschärfe* +3), die in den Fels gehauen sind. Sie sind jedoch etwas mehr als doppelt so hoch wie Stufen, die Menschen benutzen würden.

Diesem Pfad kann man bis hinauf in den Hang des Vulkans folgen. Am höchsten Punkt der östlichen Steilküste ist ein altes **Hjaldingergrab (2)** unter Gestrüpp verborgen. Der Pfad führt weiter zu einer **Höhle (3)**, die Schwarzaxt sich bereits als Lagerplatz auserkoren hat. Jenseits davon führt der Pfad (nun nur noch erkennbar mittels *Sinnenschärfe* +5) zum künstlich gegrabenen **Krater der Zyklopen (9)**, wo sich auch Skelette finden lassen.

Hinter der Landungsstelle können die Helden nach etwa hundert Schritt dichten Urwalds einen kleinen, von einem Bach gespeisten **See (6)** finden. Auch im Osten des Vulkans entspringt ein Bach, der ein **kleines, sumpfiges Delta (5)** speist. Wo der Bach ins Meer fließt, hausen in verborgenen Höhlen unter dem Wasserspiegel die Necker – die sich jedoch vor den Helden verstecken werden.

Im Wasser unterhalb einer **Steilklippe (8)** befindet sich das Wrack eines Hjaldingerschiffs. Die Zeit hat es jedoch derart mitgenommen, dass man es nur bei einem Tauchgang bemerken kann – wozu die Helden später noch kommen werden.

Der größte Teil der Insel ist von Wald oder steinigen **Plateaus (4)** bedeckt. In den Steilfelsen, vor allen Dingen im Westen und Norden, sind eine Unmenge von Seevögeln zu finden. Sie brüten bis in den Hochsommer hinein – zu welcher Jahreszeit die Flotte hier anlangt, können Sie anhand der bislang stattgefundenen Ereignisse in etwa festlegen.

Wenn den Helden eine *Sinnenschärfe*- und eine *Tierkunde*-Probe gelingt, können sie feststellen, dass jegliche Spuren von Säugetieren auf der Insel fehlen.

DIE LAUFVÖGEL

Eine Abwechslung zu Fisch und kleineren Vögeln bieten höchstens große, hässliche Laufvögel mit Raubtierschnäbeln, die die Menschen zunächst misstrauisch umgehen. Wenn man sie erfolgreich jagt, schmeckt das zähe Fleisch nach Leber, doch in der Not frisst der Namenlose schließlich Salzarenen, und es werden immerhin einige Friedlose davon satt.

Riesiger Laufvogel

Größe: bis 3 Schritt **Gewicht:** 250 Stein
INI 10+WW6 **PA** 9 **LeP** 60 **RS** 2 **WS** 6
Biss: **DK** HN **AT** 14 **TP** 2W6
Tritt*: **DK** HN **AT** 12 **TP** 1W+6
GS 18 **AuP** 75 **MR** 2/6

Jagd: +4, Angriff **Beute:** 70 Rationen Fleisch (von üb-
 lem Geschmack). Ein Nest des Vogels weist 3W6 wohl-
 schmeckende Eier auf, die eine Ration pro Ei liefern.

Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (3, Tritt) /
 Biss*, Großer Gegner

* Der riesige Laufvogel versucht den Gegner mit einem
 Tritt niederzuwerfen und setzt bei Erfolg noch in dersel-
 ben KR mit einer zweiten AT beißend nach.

Verhalten im Kampf: Der Vogel versucht zu fliehen,
 wenn er die Hälfte seiner Lebenspunkte eingebüßt hat.

OPTIONAL: DIE NAMENLOSEN TAGE

Maradas Flotte der Friedlosen ist im Frühling, also Peraine
 1036 BF, auf das Meer der Sieben Winde getrieben worden.
 Die ersten Namenlosen Tage ereilten die Flotte also vielleicht
 schon während der Irrfahrt. Je nachdem, wie lange Ihre Flot-
 te unterwegs ist, und zu welchem Zeitpunkt sie auf der Insel
 Zuflucht sucht, können die Namenlosen Tage auch ein zwei-
 tes Mal (oder auf der Insel zum ersten Mal) über die Helden
 und die Flotte hereinbrechen.

Die Zwietracht, die Egil sät, kann zu diesem Zeitpunkt einen
 unangenehmen Höhepunkt erreichen, zusammen mit all den
 Unannehmlichkeiten, die die Namenlosen Tage bereithalten.

Die Namenlosen Tage

¶ 1. NL: Dieser Tag steht im Zeichen des Irrsinns. Der
 Himmel zieht sich zu, seltsame Geräusche dringen aus der
 dichten Vegetation der Insel. Ein Gefühl, als würde man
 stetig beobachtet, sogar Verfolgungswahn warten an diesem
 Tag auf die Friedlosen.

Mögliche Ereignisse: Panik bei Tieren und Kindern. Die Wach-
 posten glauben, dass erneut ein Hinterhalt wie auf Narken
 bevorsteht. Vogelschwärme kommen nicht zur Ruhe, hacken
 sogar auf Menschen ein. Die Laufvögel werden aggressiv und
 greifen ein Lager an.

Ein Sturm kommt auf, vergangene Traumata brechen wie-
 der auf, Menschen halluzinieren oder fliehen in den Wald,
 verfolgt von Dingen, die es nicht gibt. Jemand vernichtet im
 Wahn Vorräte oder Ausrüstung.

¶ 2. NL: Der Sturm des vorangegangenen Tags macht einer
 plötzlichen dumpfen Stille Platz. Die Menschen fühlen sich
 erschöpft, leer und werden von Albträumen geplagt.

Mögliche Ereignisse: Ein alter Mann oder ein Säugling stirbt im
 Schlaf. Die Angehörigen wirken, als hätten sie den Lebenswil-
 len verloren, eine Frau will sich gar im Meer ertränken.

Marada, Silja oder eine andere Führungspersönlichkeit, die
 den Helden nahe steht, wird von Selbstzweifeln gequält.
 Auch die Helden selbst können natürlich mit solchen Gefüh-
 len kämpfen. Fässer oder Quellen mit Trinkwasser sind
 plötzlich ausgetrocknet.

¶ 3. NL: Am dritten Namenlosen Tag gehen Plagen um. Es
 ist wahrhaftig das Wetter dafür: ein heißer, schwülfeuchter
 Hochsommertag, an dem man denken könnte, man befände
 sich auf einer tropischen Insel.

Mögliche Ereignisse: Aus dem Wald fällt Ungeziefer über
 die Friedlosen her. Aggressive Mücken machen sich über
 die Flotte her (Verlust von bis zu 2W6 LeP sowie Nachteil
Unansehnlich für 1W6 Tage). Asseln, Käfer, Würmer, alles
 strebt den Vorräten zu und muss bezwungen werden. Mit
 Fackeln versuchen die Friedlosen, der Plagen Herr zu wer-
 den und zünden dabei versehentlich ein Lager an. Nach
 Meisterentscheid können auch Säcke mit kostbarem Ge-
 treide befallen werden.

¶ 4. NL: An diesem Tag ist es weiterhin schwülwarm,
 der Schweiß rinnt in Bächen an den Körpern herab. Ab
 und an bricht ein beinahe zerstörerischer Platzregen über
 die Lager herein. Das Licht ist trüb. Die Mücken- und
 Käferplage ist beseitigt, der Wald schweigt. An diesem Tag
 sind die Menschen die Ungeheuer, die bezwungen werden
 müssen.

Mögliche Ereignisse: Irre Gelüste werden in Menschen wach,
 vielleicht kommt es zu Raub oder Totschlag. Außenseiter
 werden von der Menge erniedrigt. Nach einem brutalen
 Liebespiel im Regen entdeckt eine Thorwalerin, dass sie
 ihren Gespielen versehentlich in einer Pfütze ertränkt hat.
 Rachsüchtige Erscheinungen der bei der Flucht Gefallenen
 können umgehen.

¶ 5. NL: An diesem Tag ist die Sonne wie verschluckt. Es
 herrscht Dämmerlicht, die Wolken türmen sich zu bedroh-
 lichen, grotesken Formen auf (Quallen, Gesichter, Schlan-
 gen). Todesangst geht um, dämonische Schemen wabern
 über die Insel.

Mögliche Ereignisse: Ein Erdbeben oder eine Flutwelle er-
 schüttern die Insel. Das Meer ist aufgewühlt, obwohl es
 windstill ist. Die Friedlosen sammeln sich an einem Punkt
 auf der Insel und suchen beieinander Zuflucht. Die Angst,
 dass etwas aus dem Meer kommt, ist schier lähmend. Wäh-
 rend man so aufeinander hockt, kommt es zu Streitgesprä-
 chen und Handgreiflichkeiten, Freundschaften gehen in die
 Brüche, eine eigentlich alltägliche Situation fordert durch
 ein Unglück einen Toten.

DAS GRAB DES HJALDINGERS

Die Helden können bei ihrem Streifzug über die Insel das Hjaldingergrab entdecken. Dazu ist eine *Sinnenschärfe*-Probe +3 notwendig, wenn sie bereits den Zyklopenpfad gefunden haben und diesem folgen. Wenn sie sich aufs Geradewohl durchs Unterholz schlagen, ist die Probe um 5 Punkte erschwert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unter dem Moos, den jahrhundertealten Wurzeln und dem Brombeergestrüpp zeichnet sich eine Platte ab – eine behauene, zwei Rechtschritt große Steinplatte. Ein Grab?

Westwind weht von der See herüber. Vielleicht standen keine Bäume hier, als das Grab verschlossen wurde. Vielleicht konnte man nach Westen blicken – über das Meer bis hinaus ins ferne Hjaldingard. Was sich an Inschriften auf der Steinplatte befand, ist von der Zeit verschluckt worden. An einer Stelle, die ihr vorsichtig bloßlegt, finden sich verschlungene, runenartige Spiralmuster, doch wer diesen Stein setzte – und wessen Leiche sich darunter befindet – könnt ihr nicht ausmachen.

Das Grab ist zwar von Pflanzen überwuchert, sticht aber aufgrund seiner rechteckig behauenen Deckplatte immer noch aus der Vegetation hervor. Alle vier Seiten wurden mit Steinen verstärkt, um die Leiche und die Grabbeigaben zu bewahren. Während die Helden sich daranmachen, das Grab zu öffnen oder von außen zu untersuchen, kommen Schwarzaxt, der Bärenschänder und einige ihrer Leute des Wegs. Wenn die Helden nicht gewillt sind, die schwere Steinplatte des Grabs zu heben, wird Schwarzaxt es öffnen – haben sie es bereits geöffnet, wird er sich an den Gegenständen im Inneren bedienen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Hranngars Klöten! Doch noch ein bisschen Abwechslung!“ Schwarzaxt pfeift durch die Zähne. Ihr seht, dass der massige Björngar, der noch drei seiner Walwütigen dabei hat, hinter Schwarzaxt die Arme verschränkt. Fünf Friedlose Piraten drängeln bereits um das Grab. Kein Leichnam blickt euch daraus entgegen – kaum etwas ist von dem Toten übriggeblieben außer einer dunklen Silhouette auf der Bodenplatte und einigen Knochenresten. Angeordnet um den zerfallenen Körper sind jedoch Grabbeigaben. Ein kurzes Hjalsmesser und eine Axt sind nicht zu übersehen, die hölzernen Griffe sind ebenfalls zerfallen. Dem Stahl aber haben die Jahrhunderte nichts anhaben können. Tongefäße, Tonscherben, Münzen, metallene Schnallen und Fibeln – viel mehr ist nicht übriggeblieben von diesem Leben, zu dem niemand mehr einen Namen hat. Schwarzaxt grinst. „Und ich dachte, dieser Scheißfelsen hat überhaupt nichts zu bieten!“ Er schnipst eine Fibel zu Björngar hinüber. „Für dich, mein Schöner.“



DAS GRAB DES HJALDINGERS

Eine Probe auf *Grobschmied* (ohne Modifikation) oder *Hüttenkunde* (erleichtert um 5 Punkte) sowie eine einfache Klugheitsprobe wird den Helden offenbaren, dass es eigenartig ist, dass der Waffenstahl die Jahrhunderte überdauert hat, ohne zu rosten. Die Piraten greifen gierig nach verrosteten Münzen und Schmuckstücken, doch Schwarzaxt gebietet ihnen Einhalt. Zum Schein erkennt er an, dass die Helden die Entdecker des Grabs waren. „Ich will ja keinen Unfrieden stiften“, grinst er, nur, um dann den Helden zum Holmgang zu fordern, der als Erstes die Hand nach den Klingen ausstreckt. „Neue Waffen für den neuen Inselkönig!“, befindet er – der Sieger des Holmgangs soll sie erhalten.

Eine solche Herausforderung auszuschlagen, kostet einen Helden erhebliches Ansehen – und das nicht nur unter Piraten und Walwütigen.

Wenn die Helden die Schändung des Grabes verhindern wollen, handeln sie sich ebenfalls eine Herausforderung ein.

Der Inhalt des Grabs

- einige immer noch verschlossene Tongefäße, seltsamerweise mit normalem Süßwasser gefüllt
- weitere zerbrochene Tongefäße, Inhalt nicht mehr feststellbar
- Gold- und Silbermünzen unbekannter Prägung (sie zeigen einen unbekannten Segelschiffstyp, eine goldene zeigt eine Art Kraken) im Wert von 3W6 Dukaten
- mehrere bronzene und goldene Fibeln und Schnallen (Wert: 5W6 Dukaten)

● Beschläge eines Trinkhorns. Das Horn eines myranischen Brassachbüffels ist inzwischen zerfallen. Die Beschläge des Trinkhorns sind magisch. Ein ANALYS mit 4 ZfP* offenbart, dass sie durchaus noch an einem passenden Horn angebracht werden können und damit ein semi-permanentes magisches Artefakt ergeben – das Skaldenhorn. Ein ANALYS mit 7 ZfP* zeigt die genaue Wirkung des Artefakts auf. Trinkt ein Anwender aus dem Horn Met oder eine andere alkoholische Flüssigkeit, wird einmal pro Woche der Zauber MEMORANS (9 ZfP*) auf ihn ausgelöst. Dadurch kann er Schriftstücke, vorgelegene Sagas oder Lieder für immer in Erinnerung behalten, wenn sie innerhalb der nächsten neun Spielrunden vorgetragen werden. Trinkt er jedoch eine nicht-alkoholische Flüssigkeit aus dem Horn, wird sich wiederum einmal pro Woche ein Zauber entladen, der dem Spruch DICHTER UND DENKER ähnelt (dieser Spruch wird dem Analysierenden nur bei einem ANALYS mit insgesamt 14 ZfP* bekannt sein). Der Trinkende darf sich für die nächsten (12–MR)/2 Spielrunden nur noch in Reimform äußern. — das bedeutendste Fundstück ist sicher das Waffenpaar des Kriegers: ein Hjalsmesser (Kurzschwert) und eine Axt (Orknase) aus Sterneneisen. Die Griffe der Waffen mögen einst aus Holz oder Horn gewesen sein, sind jedoch mittlerweile verfallen. Die Klinge und das Blatt sind aber noch vollständig erhalten. Zwei verschiedene Meteorstähle (einer bläulich, einer gräulich) sind hier ineinander gefaltet worden und zeichnen ein wurmbuntes Muster auf der Klinge. Die Waffen zeugen von hervorragender Schmiedekunst.

Dagbringer, die Axt

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	WM	DK
1W+7	13/3	110	100	–1	–1	0/–1	N*
1W+7	12/2	110	100	–1	–1	0/–1	N**

*einhändig, **zweihändig

Talente: Hiebaffen, Zweihand-Hiebaffen

Wert: 255 D (da die Waffe magisch ist)

Nattbringer, das Kurzschwert

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	WM	DK
1W+4	11/4	40	50	–4	0	0/–1	HN

Talente: Dolche, Säbel, Schwerter

Wert: 272 D (da die Waffe magisch ist)

Besonderheiten: Mittels eines einfachen ODEMS lässt sich feststellen, dass die Waffen magisch sind. 3 ZfP* beim ANALYS lassen den Zaubern den feststellen, dass dies am verwendeten Meteoreisen liegt, 5 ZfP*, dass es zwei verschiedene Sorten Sternestahl sind. Auch eine Probe auf Grobschmied oder Hüttenkunde +3 offenbart die Natur des Stahls.

Vor Anbringen eines neuen Holzgriffs gilt: AT und PA je –2 für das Hjalsmesser. Das Axtblatt ist ohne neuen Griff überhaupt nicht zu führen. Dieser lässt sich mit einer Probe auf Holzbearbeiten +2 herstellen und anbringen. Mit diesen Waffen wurde allerdings ein Brudermord begangen, den Swafnir mit einem Fluch ahndete. Das heißt, dass die Waffen so lange den Nachteil Pechmagnet verleihen, bis der Träger eine swafnirgefällige Tat vollbracht hat – zum Beispiel das Besiegen eines Vexlingers oder eine Herausforderung wie einen Ruderlauf (Seite 67) bestehen.

Ein Holmgang mit Schwarzaxt

Schwarzaxt befürchtet, dass die Friedlosen Piraten und die Swafnirskinder wieder zu Ausgestoßenen werden, sobald festes Land unter ihren Füßen ist. Er wollte nie nach Swafnirland und fühlt sich unwohl auf diesem „Drecksfelsen“, was hauptsächlich an seinem *Gefahreninstinkt* liegt. Er trachtet auch hier nach Respekt, den er durch den Holmgang, dem viele Friedlose beiwohnen werden, und den Besitz der Hjaldingerwaffen zu erringen versucht.

Einen Tag nach der Entdeckung des Grabs beraumt er zur Mittagsstunde einen Holmgang auf einem kahlen, vom Wind gebeutelten Hügel (4) an.

Bei einem traditionellen Holmgang wird auf einem kleinen Felseiland ein Kampf zum *Dritten Blut* ausgefochten (also bis zum Tod). Unter den Friedlosen ist es jedoch üblich, in einem Kreis aus Schilden zu kämpfen. Schwarzaxt gibt sich mit einem Kampf aufs *Zweite Blut*, also bis zur Kampfunfähigkeit oder Aufgabe, zufrieden, unter den Friedlosen ist dies aufgrund der Häufigkeit der internen Querelen zur Regel geworden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schwarzaxt wirft sein fettiges schwarzes Haar zurück. Björngar legt ihm kurz in einer vertrauten Geste die Hand auf die Schulter. Als er mit bloßem Oberkörper in den Ring der Schilde tritt, ist er nicht so sehr durch seine Muskelmasse imposant, als vielmehr durch seine sehnige Drahtigkeit.

„Wenn der Griff nicht kaputt wär, würd ich dich schon mit dem alten Ding da aufschlitzen, mein Freund.“ Er grinst, dieses Grinsen ist dir bereits mehr als geläufig. Seine gelben Zähne geben ihm etwas von einem Hund – einem großen, sehnigen, gefährlichen Hund.

„Dann zeig, aus welchem Holz du geschnitzt bist! Ich werd dir ein paar Späne abhobeln!“

Du weißt deine Freunde in deinem Rücken, als der Kampfrichter seinen Speer hebt und sich eilig hinter den Schildwall zurückzieht. Heisere Anfeuerungsrufe werden laut.

Wenn Schwarzaxt in diesem Duell verliert, wird er die hjaldingschen Waffen mit einer Ladung Speichel bedenken, nur um der Siegerin danach anzubieten, die Streitereien bei einer letzten Flasche Premier Feuer zu begraben. Er wird danach nicht weiter nach den verlorenen Waffen trachten, und die Helden mögen damit verfahren, wie sie belieben. Natürlich interessieren sich verschiedene Meisterpersonen dafür, die Waffen werden jedoch dem Helden überlassen, der sie im Kampf errungen hat. Rogni wird am folgenden Tag auf die Helden zutreten und die Waffen im Tausch für ein Fässchen echtes Premier Feuer, eine kostbare Errungenschaft der Zivilisation (wie Seife, Duftöl) oder Rauschkraut erstehen wollen. Wenn die Helden sie aus der Hand geben, verkauft er sie Schwarzaxt weiter.

Die Ehre der Thorwaler – auch der friedlosen Piraten – lässt es nicht zu, dass nach dem Holmgang Versuche unternommen werden, die Waffen zu stehlen oder auf andere unehrenhafte

Weise an sich zu bringen. Sollten die Helden bei so etwas erwisch werden, droht ihnen eine gewaltige Tracht Prügel. Das Duell sollte zudem nicht den Tod eines der Kontrahenten zur Folge haben. Dies können Sie, verehrter Meister, natürlich durch kompetente Helden, einen anwesenden Magiekundigen (beispielsweise Hjördis) oder Geweihten mit einem prompt eingesetzten BALSAM, HEILUNGSSEGEN oder einem Heiltrank verhindern.

DEIN FREUND IM RÜCKEN

Schwarzaxt hat seine engsten Vertrauten im die Kämpfenden umgebenden Schildwall positioniert – und so wird es wohl auch die kämpfende Heldin halten.

Wie bei Friedlosen üblich, wird nicht jede Regel Rondras in diesem Kampf hochgehalten. Ein Holmgang wird stets ohne Rüstung und mit Waffen der Distanzklasse N durchgeführt.

Die Schildträger können dabei regulierend in den Kampf eingreifen. Strauchelt einer der Kämpfer gegen die gegnerischen Schilde, können diese ihn mit einem Stoß zu ihrem Favoriten befördern, oder ihm gar mit einem Schlag des Schildbuckels Schaden zufügen. Die eigenen Leute jedoch können der Heldin vom Boden aufhelfen, sie im Rücken stützen, und gleichermaßen mit Schildrändern oder –buckel gegen Schwarzaxt austeilen. Anfeuern des Favoriten, geschickte Beleidigungen des Gegners und versteckte Magie können ebenfalls das Blatt wenden.

Geben Sie auch Helden, die nicht kämpfen, Gelegenheit, auf diese Weise in den Kampf einzugreifen. Mit Gewandheitsproben und *Raufen*-Attacken können sie sich im Schildwall günstiger positionieren und die Position wechseln.

Lassen Sie die Helden durch *Schildattacken* (*Raufen*-Attacken, wenn der Held die Sonderfertigkeiten *Schmutzige Tricks* oder *Schildkampf I* beherrscht) Schaden anrichten, der eigenen Kämpferin durch einen helfenden Schild mehr Druck verleihen (TP+2 nach bestandener GE-Probe), durch stichelnde Worte (*Menschenkenntnis*-Probe) Attacken und Paraden des Gegners um bis zu 3 Punkte erschweren, sowie durch heimliche Zauberei ohne allzu auffällige Sprachkomponente oder Gesten beitragen.

Doch auch Schwarzaxts Kameraden werden den Helden das Leben schwer machen. Insgesamt darf jeder Kämpfer zwölf Schildträger bestimmen, die den Kampfplatz mit Rundschilden begrenzen. Untereinander werden diese sich auch gegebenenfalls behindern, es wird jedoch auch genügend Gelegenheiten von beiden Seiten geben, die Kämpfenden zu schmähen, zu behindern oder gar versteckt zu attackieren. Lassen Sie jede Partei eine der oben genannten Aktionen pro Runde durchführen. Werte für Schwarzaxts Getreue finden sich im Anhang, Schwarzaxts Werte auf Seite 140.

EGIL AUF DER INSEL DER VERLORENEN

EGIL kann auf der Insel seine Kräfte als Godi wieder entfalten. Er kann den Vogelflug deuten, eine Fähigkeit, von der er lange abgeschnitten war. Er hält sich meist bei den Steilfelsen auf und beobachtet die Seevögel. So erfährt er, dass er auf der Insel von Hranngars Macht weitgehend abgeschnitten ist – doch er erhält von ihr die Weisung, sich zunächst die Flotte zu unterwerfen, dann von der Insel aufzubrechen und sich Hranngdottir untertan zu machen.

Hranngdottir ist durch ihren derischen Anker auch ihr nicht mehr ganz untertan, was der Erzdämonin durchaus – im übertragenen Sinne – Kopfschmerzen bereitet.

Zudem offenbaren ihm die Vogelschwärme und seine eigenen Erkenntnisse zu den bislang enttarnten Vexlingern der Flotte die Schwarmnatur der Quallen.

EGIL kann sich gut vorstellen, eine eindrucksvolle Flotte Vexlinger unter sich zu sammeln und sie zu Thorwals Gestaden, vielleicht gar zu Iskir zu führen. Die Gegenwehr, welche die Thorwaler seiner Göttin Hranngar entgegenbringen, hätte sich damit ein für alle Mal erledigt. Selten wäre sich ein Volk einiger, als wenn es Teil eines solchen Schwarms wäre!

AUSGESTOßENE PECKER

Die Sumpfleute suchen in den kommenden Tagen in den Niederungen des kleinen Deltas nach Nahrung. Dieses wird bei jeder Flut vom Meer überspült, bei Ebbe jedoch kann man im schwarzen Schlamm auf Spuren von Neckern stoßen. Die scheuen Necker können nachts von weitem beobachtet werden, wenn die Helden herausgefunden haben, an welcher Stelle sie meist aus dem Meer steigen (*Fahrtensuchen* +3).

Gottrufer Rik (oder, wenn dieser bereits verstorben ist, der neue Anführer der Sumpfleute: Rutenläufer Mik) lässt einen Necker mit einer Netzfalle unter Wasser gefangen nehmen. Er bindet das magere, scheinbar alterslose grünschimmernde Geschöpf an einen abgebrochenen Ast und lässt es zur Landungsbucht schleppen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr wisst nicht genau, was für eine arme Seele Rutenläufer Mik [Gottrufer Rik] gerade wie eine Jagdbeute heranschleifen lässt. Es sieht menschlich aus, doch rasch wird der Ruf laut, dass es sich um ein Geschöpf des Meeres handelt, einen Necker.

Das nackte Wesen sieht, abgesehen von seiner grünlichen Haut, aus wie ein schwächlicher, bis auf das lange, dunkle, triefnasse Haupthaar und die Augenbrauen haarloser Jüngling. Er trägt zwei goldene Fäden an einem dünnen grünen Faden um den Hals – selbst auf den ersten Blick wirken sie thorwalsch.

Der Neckermann ist panisch, er windet sich in seinen Fesseln und blickt mit hervortretenden grünen Augen von einem Schaulustigen zum Nächsten. Rutenläufer Mik [Gotttruf Rik] ist mächtig mit sich zufrieden: „Die Jungs sinn die einzigen hier, außer Fischen und Vögeln, wa? Entweder, sie erzählen uns wat nützliche Geschichten über die Insel, ja, oder wir essen se, wa?“

Gegen den Speiseplan der Sumpfleute werden nicht wenige Friedlose protestieren. In der Dämmerung tauchen weitere Necker in der Bucht auf und beobachten die Vorkommnisse, ohne jedoch ein Eingreifen zu wagen.

Folgende Gesinnungen in der Flotte sind denkbar:

- Egil ahnt, dass die Necker etwas über die Insel wissen, und ist nicht gewillt, den Necker sofort freizulassen. Marada und Hjalka (selten einig) stimmen dem zu.
- Silja will das Geschöpf sofort wieder ins Meer zurücklassen. Hjördis stimmt ihr zu.
- Die Sumpfleute freuen sich auf ein gutes Abendessen.
- Die Tsaanhänger sehen in der Kreatur einen freundlichen Geist Swafnirlands.
- Schwarzaxt glänzt durch Abwesenheit.

Es wird vereinbart, zuerst einen Versuch zu unternehmen, mit dem Necker zu kommunizieren und ihn dann freizulassen. Wenn die Helden drauf bestehen, dass er sofort freigelassen wird, ist das natürlich auch möglich. Dann erfahren sie jedoch nicht durch den Necker von dem verdorbenen Wasser. Die Auswirkungen werden sich jedoch nach einiger Zeit auch so offenbaren.

Der Hetmann oder die Hetfrau der Flotte kann vorschlagen, den Necker bei dem kleinen **See (6)** zu befragen – dort ist er nicht allen Blicken ausgeliefert, ist in Wassernähe und hat gleichzeitig keine Gelegenheit, ins Meer zu fliehen. Die Helden und der Hetmann / die Hetfrau werden begleitet von Egil, Marada, Silja und Hjördis.

Am Ufer schreckt die Kreatur jedoch vor dem Wasser zurück und bricht jammernd in sich zusammen, die Hände nach dem See ausgestreckt, als begehre sie etwas, das sie nicht haben darf.

Der Necker spricht nur seine eigene melodische Sprache. Wenn die Helden nicht über entsprechende Zauber oder Liturgien (zum Beispiel **PHEXENS WUNDERBARE VERSTÄNDIGUNG**) verfügen, um sich mit dem Necker zu verständigen, müssen sie es mit Händen und Füßen versuchen.

Verlangen Sie **KL-** und **IN-Proben** (je +3), denkbar ist auch *Menschenkenntnis* oder *Überreden* (jeweils erschwert um 5 Punkte). Die Helden können im Folgenden einfach **TaP*** ansammeln (siehe **WdS 15**). Fünf Versuche sind möglich, danach dreht sich das Gespräch im Kreis. Übernatürliche Wege der Verständigung erleichtern diese Proben um bis zu 7.



5 TaP* Die Necker sind zu sechst. Das Wasser der Insel ist tot.

10 TaP* Die Frauen sind alle im Laufe der Jahre gestorben. Die Necker können nicht zu ihrem Volk auf den Grund des Meeres zurück.

15 TaP* Grund dafür ist ein Verbrechen der Necker. Auch der Grund für das tote Wasser ist ein Verbrechen, jedoch ein menschliches Verbrechen vor langer Zeit. Man stirbt, wenn man zu lange davon trinkt.

20 TaP* Die Insel ist schon seit sehr langer Zeit verdorben. Ein Fluch liegt darauf, seit die Schiffe über das Meer kamen. Die Fibeln, die der Necker wie eine Kette trägt, hat er am Meeresgrund in Schiffstrümmern gefunden.

Die Anführer der Flotte geraten untereinander in Streit – obwohl sie bereits gehaut haben, dass dieses Eiland nicht Swafnirland ist, ist die Moral nach dem Gespräch mit dem Necker gedrückt. Die Helden können sich am Streit beteiligen oder weiter den Dialog mit dem Necker suchen.

Folgende Vorwürfe werden vorgebracht:

- Die Helden/Schwarzaxt haben mit dem Öffnen des Grabs Böses bewirkt und einen Frevel begangen.
- Marada hat Tulas Weissagung nicht ernstgenommen.
- Marada hat das Streben nach Swafnirland als Vorwand für politische Ränke genommen. Sie wollte sich vor Jurga Trondsdottir mit der Zahl ihrer Gefolgsleute hervortun. Hätte sie dies nicht getan, wären jetzt nicht große Teile von Thorwals Streitmacht auf dem Meer der Sieben Winde verloren.
- Egil verlangt, dass die Flotte die Insel schnellstmöglich verlässt und den Weg zum Festland sucht, da dies es ihm einfacher machen würde, sich Hrangdottir zu unterwerfen.
- Ein besonders forschender Held wird bezichtigt, ein Vexlinger zu sein und die Befehlsgewalt an sich zu reißen.
- Maradas Versuche, die Quallen vom Festland abzuhalten sind jämmerlich. Vielleicht sind diese längst schon nach Thorwal gelangt. Die Friedlosen sind nicht bereit, ihr Leben für die Festlandthorwaler zu opfern.
- Marada will mehr über den begrabenen Hjaldinger und den Trinkwasserfluch herausfinden.
- Jemand bricht in den berüchtigten thorwalschen Jähzorn aus und es entbrennt eine wilde Keilerei.

Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe können die Helden feststellen, dass außer eventuell mitgekommenen Getreuen Maradas oder Egils Zaungäste anwesend sind, die in der Dunkelheit näher gekommen sind. Schwarzaxt lauscht dem Zank mit seinen Verbündeten. Wenn er entdeckt wird, lacht er triumphierend. „Zeit für ein Hjalding – Zeit für einen Inselkönig!“ Er macht sich zum Strand auf, wo er seine Herausforderung noch einmal für alle hörbar wiederholt.

Danach löst sich die kleine Versammlung am See auf. Es sollte jedoch noch entschieden werden, was mit dem Necker geschieht. Da Marada sich weiterhin mit diesen Kreaturen beschäftigen wird, sollte er als Gefangener oder in Freiheit überleben und nicht verspeist werden.

MEINE HELDEN SIND HETLEUTE!

Selbst wenn die Helden schon während der Irrfahrt die Führung der Flotte übernommen haben, sind sie von Schwarzaxt herausgefordert worden und müssen sich dem Hjalding stellen. Genauso ergeht es Egil, sollte er bereits Hetmann sein, Marada, sollte sie ihre Position bislang behauptet haben können, oder Hjalka, wenn sich die Gefolgsfrau Jurgas durchsetzen konnte. Dass Schwarzaxt bereits während der Fahrt Hetmann geworden ist, ist mangels Fürsprecher ausgeschlossen.

DURST

DAS WASSER DER INSEL

Der Frevel, der auf der Insel begangen wurde und den Swafnir mit einem Fluch geahndet hat, äußert sich als schleichendes Gift der Stufe 2. Der Trinkende verliert 1 LeP pro Tag, der sich nicht in der direkt folgenden Nacht regeneriert, sondern erst, wenn er aufhört, das Wasser der Insel zu trinken (verlorene LeP durch Verletzungen regenerieren sich ganz normal). Wird dauerhaft vom Wasser getrunken, siecht ein normaler Thorwaler binnen eines Monats dahin. Einmal im Körper kann das Gift durch ein Antidot oder den KLARUM PURUM ganz normal behandelt werden.

Für Walwütige wirkt die Abwesenheit Swafnirs noch fataler: Die Folgen verdoppeln sich (2 LeP für 2W6 Tage), zudem steigert sich ihre Aggressivität, je mehr sie von dem Wasser trinken. Ihr Jähzorn steigt für die Dauer der Wirkung um 1W6 Punkte. Auch Vexlinger verlieren durch das Wasser 2 LeP für 2W6 Tage.

Der Quelle des Fluchs ist weder karmal noch magisch beizukommen. Lediglich kleinere Mengen abgezapften Wassers lassen sich mit großem Aufwand reinigen. Der Fluch erschwert jedoch jegliche wasserreinigende Liturgie (etwa den TRANKSEGEN) oder Zauber (beispielsweise den ABVENENUM) um jeweils 15 Punkte.

Magisch lässt sich dieser Umstand nicht analysieren, da er karmalen Ursprungs ist. Die karmale AURAPRÜFUNG gewährt einem Geweihten jedoch die Einsicht, dass es sich um einen Swafnirfluch handelt, dem vermutlich ein großer Frevel vorausging.

Sollte man noch auf ihr Wort hören, befiehlt Marada, dass aus den Quellen und Seen auf der Insel nicht mehr getrunken wird (**Hoffnung** -1). Regenwasser soll auf Leinenplanen und in Fässern gesammelt werden. Sie ist jedoch nicht gewillt, aufzubrechen, solange die Insel Zuflucht vor den

Quallen bietet. Sie will außerdem mehr über den beerdigten Hjalding herausfinden, Nahrung und Rohstoffe sammeln, Schiffe ausbessern und allgemein den Aufenthalt trotz des verfluchten Wassers verlängern.

Diese Ereignisse können während des Aufenthalts geschehen und schaukeln die ohnehin schon angespannte Situation hoch:

- Ein unerkannter Vexlinger leert Fässer und Planen aus. Die Helden können nachforschen und den Täter ausfindig machen. Außerdem ist die Flotte an diesem Tag gezwungen, das verfluchte Wasser zu trinken oder einen Punkt **Nahrung** zu verlieren.

- Tagelanges Ausbleiben von Regen bringt die Friedlosen gegen Marada auf. Was für Necker giftig ist, muss doch noch lange nicht für Menschen schädlich sein. Ansonsten zählen ab diesem Tag die voranschreitenden Verluste in **Nahrung** wieder.

- Die Fässer werden trotz Maradas Anweisung mit Quellwasser gefüllt, Marada verliert an Ansehen. Nur ihre eigenen Leute versagen sich eisern dem Inselwasser.

- Schleichend passieren Unglücksfälle. Eine Frau stirbt bei einer Fehlgeburt. Weitere Fehlgeburten ereignen sich innerhalb weniger Tage oder Wochen. Vergiftungserscheinungen treten bald auch bei Kindern, Greisen und schwachen Menschen auf (Durchfall, Auszehrung, Geschwüre). Die Flotte verliert ab der dritten Woche pro Woche einen Punkt in **Friedlose**. Wahrscheinlich wird der Aufenthalt aber nicht so lange währen.

- Immer wieder kommt es zu Swafskari-Attacken. Der Swafnirgeweihte Olfinn (oder nach seinem Tod Jadra Ketilsdottir) ist ratlos und versucht, die **Walwütigen** (7) räumlich von den anderen Friedlosen zu trennen. Doch auch untereinander kommt es zu tödlichen Auseinandersetzungen.

- Befindet sich das walwütige Mädchen Swanhild als Bewunderin der Helden noch in deren Nähe? Wenn ja, können Sie auch mit ihr ein Ereignis einbauen – einen Tobsuchtsanfall, nachdem sie völlig entkräftet und ausgezehrt zusammensinkt (das Wasser fordert bei Kindern und Heranwachsenden schneller seinen Tribut).

DIE KONKURRENTE

Schwarzaxt nutzt die Stimmung in der Flotte. Er hat sein Lager an den nördlichen Hängen (3) errichtet und zieht immer mehr Seefahrer auf seine Seite. Das große Lager am Strand zerfällt (1).

Wie verbringen die Helden die sieben Tage bis zum Hjalding? Versuchen sie, Trinkwasser zu säubern und zu organisieren? Betreiben sie Wahlkampf für sich selbst als Hetleute oder einen Favoriten und suchen Anhänger unter den anderen Fraktionen? Oder gehen sie den Hinweisen des Neckers nach und suchen nach dem gesunkenen Hjaldingerschiff?

Egil und Schwarzaxt üben sich in Wahlversprechen und verbünden sich mit den Sumpfleuten und den Friedlosen Bauern und Fischern.

Marada hingegen widmet sich überhaupt nicht dem Wahlkampf, im Gegenteil, sie beobachtet die Necker, die Küstenlinie und taucht selbst an gefährlichen Stellen hinab, um nach Spuren der Hjaldinge zu suchen.

DAS GESUNKENE SCHIFF

Die Helden können ebenfalls, durch die Worte der Necker oder durch Beobachten von Maradas Untersuchungen, auf das Schiffswrack unterhalb der **Steilklippe (8)** aufmerksam werden.

Wenn Ihre Helden sehr unternehmungslustig sind, ist eine Expedition unter Wasser (**Efferd 137-142**) als kurze Episode denkbar. Die Schiffstrümmer liegen etwa fünfzehn Meter tief am Meeresboden, ganz in Küstennähe. Durch Tauchgänge oder schwierige Gespräche mit den Neckern kann man sich erschließen, dass es mit großer Wucht gegen die Steilklippe geprallt sein muss. Eine Seite der Otta ist zerschmettert, Leichen sind keine mehr zu finden. In den Trümmerstücken finden sich Spuren der Ladung – größtenteils Amphoren und Überreste von Fässern, bedeckt vom Sand. Auch dieses Schiff lässt erahnen, dass es für eine Expedition gerüstet war. Wenn die Helden eine Unterwasserexpedition unternehmen, können sie die leuchtende Swafnirrippe auch selbst finden.

Stehen die Helden auf Maradas Seite und helfen ihr bei den Bergungsversuchen, ohne jedoch selbst zu tauchen, kann sich die folgende Szene entspinnen. Zeigen auch sie mittlerweile der launischen Anführerin die kalte Schulter und stoßen nicht von selbst auf das Wrack, wird Marada den mysteriösen Walknochen allein bergen und diese Entdeckung für sich behalten – so oder so wird der Knochen ein Schlüssel für die Rückkehr nach Thorwal sein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid von der Gischt völlig durchnässt. Marada arbeitet sich erneut über scharfkantige Steine an Land – in der Hand hält sie ein Tuch, zum Bündel zusammengeschlungen. Als sie es auf einem glitschigen Felsen öffnet, seht ihr mehrere stark beschädigte Gegenstände – eine Gürtelschnalle, bronzene Beschläge, vielleicht von einer Lederrüstung, eine Kette aus Bernstein. Es ist eigentlich zu kalt, um hinabzutauchen. Die Strömung ist an dieser Stelle heftig, die Wellen rau. Warum ist dieses Schiff hier gesunken? Ist seither das Wasser verflucht, oder war es das vorher schon? Marada legt die kleinen Gegenstände, die sie geborgen hat, auf den Felsen und schlägt ein langes Horn aus dem Tuch. Nein – es ist ein Knochen! Plötzlich tauchen drei Necker aus der Tiefe auf, einer entreißt Marada den armlangen Knochen und springt mit einem weiten Satz ins Wasser. Ihr könntet es wagen, von der Klippe zu springen ...

Mit einer gelungenen *Athletik*-Probe und einer Probe auf *Schwimmen* (+5) können die Helden dem habgierigen Necker den Weg abschneiden.

Wenn der Necker entkommt, können die Helden ihm zur sumpfigen Bucht folgen, in der die Necker hausen und dort nötigenfalls Gefangene nehmen, um das seltsame Objekt aus der Tiefe zu erlangen. Bedenken Sie bei einem aggressiven Vorgehen jedoch die Folgen für die kommenden Ereignisse, bei denen wohlgesonnene Necker durchaus von Nutzen sein können (der Mord an Heidruna, dem Stimmlein, Seite 70).

SWAFNIRS RIPPE

In den Trümmern des Schiffs können die Helden und Marada ein Objekt erringen, das Marada vor neugierigen Augen zu verbergen sucht. Sie wird es die *Swafnirrippe* nennen, denn es ist offenkundig die Spitze eines gigantischen Rippenknochens. Der Erwählte des Swafnir bewahrte diese Rippe, die fahl wie ein Gwenpetryl leuchten kann. Dies tut sie, wenn Hranngarbrut in der Nähe ist (weswegen sie in der Nähe der Flotte aufgrund der Vexlinger stets leuchten wird). In das Rippenstück, das etwa armlang ist, sind zudem Löcher geschnitzt. So kann der Wind darauf spielen, wenn man den Knochen bei Sturm oder Fahrtwind richtig hält. Es gibt einen hohlen, gespensterhaften Ton, der jedoch bei Hranngarkreaturen Schmerzen, zumindest aber großes Unbehagen hervorruft. Marada wird einen geweihten Helden oder einen Geweihten der Flotte ins Vertrauen ziehen, der diesem Knochen (mit einer gelungenen *Liturgiekenntnis*- oder *Götter/Kulte*-Probe +15) eine ähnliche, wenn auch abgeschwächte Eigenschaft zusprechen kann wie der Avesliturgie **ALLER WELT FREUND (WdG 282)**.

Um die Rippe auch weiterhin zu beschützen, hält der Geist des Swafnirerwählten an ihr fest. Man kann seine Stimme aus dem Pfeifton heraus hören. Er lässt es zu, dass die Helden, die vom gleichen Übel verfolgt werden wie er selbst einst, die Rippe finden und vom Eiland mitnehmen. Damit löst sich auch der Swafnirfluch, der noch bestand, weil der Geist des Erwählten noch ohne Frieden am Meeresboden festsaß. Details dazu können die Helden auf Seite 69 herausfinden.

Wirkung

Keine Kreatur Charyptoroths greift das Schiff im Umkreis von 25 Schritt (um die Rippe) an, solange der Wind durch die Öffnungen pfeift.

Für solche Kreaturen gilt dieser Bereich als *einfach geweiht*, Vexlinger können sich darin aufhalten, die Quallen müssen währenddessen jedoch von der Lebenskraft ihrer Wirte zehren und werden das Schiff daher (vornehmlich unauffällig) verlassen. Dadurch kann es den Helden gelingen, immerhin ein Schiff sauber zu halten.

Zusätzlich hält die Rippe den Nebel auf dem Rückweg nach Thorwal ein wenig auf Abstand. Die Chancen in einem Kampf gegen den Nebel stehen etwas besser. Ziehen Sie bei jedem Würfelwurf auf Seite 48, der über Kämpfe entscheidet, zwei Augen ab.



DIE PUTZPIEßER

Da Marada nun ebenfalls auf den Schluss kommt, dass die Insel nicht Swafnirland sein kann, raubt sie auch dem letzten Friedlosen diese Illusion. Das wiederum begünstigt Egil und Schwarzaxt, die Maradas Tauchgänge mit Spott bedacht und derweil weiterhin ihren Wahlkampf betrieben haben. Egil agiert hierbei subtiler als Schwarzaxt. Er verfolgt einen anderen Plan, führt viele Gespräche und gibt dort stets bedächtig zu bedenken, dass Schwarzaxt offenkundig für den Augenblick der bessere Anführer wäre. Er sei zwar ebenso impulsiv wie Marada, jedoch offener für die Anleitung verdienter Männer und Frauen.

TRINDORN UND ALFGAR BERINGSSEN

Wenn Sie das Rätsel um das Schiff, das Hjaldinggrab und den Fluch auflösen möchten, gibt es einige Möglichkeiten für die Helden, auf die richtige Spur zu kommen:

- Die verschlungenen Hjaldingschen Runen auf der Grabplatte lassen sich ähnlich wie Hildurs Aufzeichnungen entschlüsseln (verlangen Sie Proben auf *Hjaldingsche Runen* und *Kryptographie* wie auf Seite 30 angegeben) und verraten Sie bei Erfolg etwas über die Bedeutung der Inschrift: Dort ruht Hersir *Trindorn Beringsen*, Bruder von Alfgar, dem Erwählten Swafnirs, Zyklopentöter, der in einem Sturm sein Ende fand. Begraben ist er mit Blick nach Westen, nach Hjaldingard – und Jurga Tjalfsdottir selbst widmete ihm diese Worte.

- Eine gelungene Probe auf *Prophezeien* lässt einen Helden erkennen, dass ein Brudermord auf der Insel begangen wurde. Ein Brudermord, der sogar den Blick eines launischen Gottes auf sich zog.

- Wird die Rippe in den Wind gehalten, dringt ein hohler Pfeifton hervor. Ein Held, der über eine hohe Intuition verfügt (15+), kann eine Stimme heraushören. Es ist *Alfgar Beringsen*, dessen Geist sich dem Schutz der Rippe verschworen hat. Er weiß, dass er nun endlich seinem endgültigen Schicksal entgegentreibt und danach in Swafnirs Halle gelassen wird. Er beweint den Tod seines Bruders, obwohl dieser ihn erschlug.

- Auch mit einem ODEM ARCANUM und einem ANALYS oder dem BLICK DER WEBERIN kann der Geist in der Rippe erkannt werden.

- Auch Rogni kann zur Not noch fehlende Puzzleteile verkaufen (15 D). Er wird vorgeben, einen Traum gehabt zu haben, der ihm von Trindorn und Alfgar erzählte.

- Beide Brüder gelangten mit Jurga auf die Insel. Trindorn, der die Zyklopen erschlug, beging einen Eidbruch und erschlug den Bruder, den er zu schützen geschworen hatte, aus Gier nach der Rippe. Das ahndete Swafnir mit dem Zerschlagen des Schiffs und dem Verfluchen der Insel, woraufhin auch Jurgas Flotte wieder aufbrach.

Marada hält die Rippe geheim, aus Angst, dass eine andere Fraktion versuchen könnte, sie sich anzueignen. Wenn die Helden ihr Vertrauen besitzen, bittet Marada sie darum, die Rippe zu verbergen und zu beschützen.

Nach diesem Fund beginnt auch Marada zögerlich, Allianzen zu sichern und Anhänger um sich zu scharen – die meisten haben sich in dieser Sache jedoch bereits entschieden.

Wie auch schon gegen ihre Rivalin Jurga versagt Marada in den Belangen der Politik. Zwar ist sie eine fähige Anführerin, doch sie erwartet Vertrauen, ohne dass sie sich vorher einschmeicheln muss. Ihr Jähzorn, wenn sie selbst in Frage gestellt wird, gießt Egil und Schwarzaxt zudem Wasser auf die Mühlen.

Auch die Helden können natürlich einen aus ihrer Mitte beim Hjalding antreten lassen. Um mehr Anhänger als Egil zu gewinnen, müssen Sie insgesamt 120 TaP* ansammeln – dabei gilt Folgendes:

- einfache Proben auf *Überzeugen*, um 5 Punkte erschwerte Proben auf *Überreden*

- CH-Proben gehen zur Hälfte in die TaP* ein.

- Die Helden können eine einzige Probe pro Tag ablegen (wobei ein Held aktiv sein kann, während die anderen unterstützende Proben ablegen, **WdS 15**), wenn sie an dem Tag nicht nach dem Hjaldingschiff und der Rippe forschen oder auf Neckerjagd gehen.

- Gutes Rollenspiel kann Proben ersetzen.

- Von Schwarzaxts Ankündigung bis zum Hjalding vergehen zehn Tage.

EGILS GROßE STUNDE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Tag des Flottenhjaldings ist gekommen. Die unterschiedlichen Parteigänger bedenken sich gegenseitig mit wortreichen Schmähungen, während traditionell zunächst Richtsprüche über Verbrechen ausgesprochen werden.

Drei Friedlose werden nach vorn geschleift – sie sollen von Quallen befallen sein. Ein Ehemann fleht um das Leben seiner Frau. Schwarzaxt schlägt vor, ihr den Schädel zu öffnen und nachzusehen, ob eine Qualle darin sitzt. Er kenne jemanden, der eine solche Wunde überlebt habe. Jeder ist froh, nicht unter den Beschuldigten zu sein und bald werden Vogeleiter und schleimige Pilze auf die drei Unglücklichen geworfen. Ihr wisst, dass die Menge nun mit einem Mehrheitsentscheid das Schicksal dieser drei besiegeln wird. Die Mienen aller hochrangigen Thorwaler sind verschlossen. Werden sie irgendwann auch über euch richten?

Die Thorwaler würden nun aufgrund der Feierlichkeit des Hjaldings für ein Götterurteil stimmen (einen Holmgang gegen die Ankläger). Um welche Meisterpersonen es sich handelt und ob tatsächlich einer von ihnen von einer Qualle besetzt ist, überlassen wir Ihrer Entscheidung. Natürlich können die Helden nun auch einschreiten und andere Methoden der Wahrheitsfindung vorschlagen.

Aufgrund des Wassermangels steigen die wenigen noch auf den Schiffen befindlichen Fässer Schnaps rasch in die Köpfe, und auch abseits der offiziellen Richtsprüche kommt es zu Auseinandersetzungen. Drei Jugendliche befinden ihre eigene Mutter für besessen und wollen die Angelegenheit abseits des Hjaldings in der Familie regeln. Ein Mann wird von einer aufgebrachten Meute erschlagen. Der geringste Funken des Verdachts scheint sich auf dieser swafnirverlassenen Insel zu einem Lauffeuer ausbreiten zu können.

Egil hat auch hierbei schon seine Finger im Spiel und möchte selbiges zu seinen Gunsten wenden. Vor allem die Walwütigen sind ihm schon seit langem ein Dorn im Auge, besonders als Gefahr für die Nachfahren Hranngars, und er sieht sich nun in der Position, sich Schwarzaxt, Marada und die Walwütigen auf einmal vom Leib zu schaffen.

Still und Laut, Egils Leibwächterinnen, werden noch während der Ereignisse des Hjaldings beauftragt, eine grässliche Tat für Egil zu vollbringen: Einer von ihnen tötet Heidruna das Stimmlein, die Skaldin, die eifrig für Marada wirbt.

Das Stimmlein wird unweit des Hjaldings im Gebüsch versteckt, und Laut bringt Schwarzaxts Geliebten Björngar mit Alkohol, Sticheleien und dem verdorbenen Wasser der Insel dazu, in Walwut auszubrechen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erneut gibt es Tumult. Marada wirkt unglaublich müde an diesem heutigen Tag, der über ihr Schicksal als Anführerin der Flotte entscheidet. Doch auch Schwarzaxt seufzt – zu viele Zwischenfälle halten die Friedlosen von einer Entscheidungsfindung ab.

Als jedoch der Alarmruf zu euch herüberschallt: „Walwut! Holt einen Swafnirgeweihten!“, springt auch Schwarzaxt von seinem Schemel.

Swanhild, das walwütige Mädchen, zieht ihren Helden am Ärmel. „Es ist Björngar, ihr müsst helfen!“

Wenn die Helden dem Ursprung des Tumults auf den Grund gehen, finden sie Björngar über der Leiche von Heidruna knien, die brutal zerstückelt wurde – von einer Axt – und genau so eine hält Björngar über seinem Kopf erhoben. Er wendet sich um und sieht in die Runde, doch seine Augen sind blind, blindwütig. Er greift sofort und völlig willkürlich den Nächsten an. Still wird mit einem Pfeil aus dem Hinterhalt nachhelfen, damit der Bärenschänder diesen Kampf nicht überlebt.

Björngar, verletzt und in Walwut

Skraja:

INI 11 +1W6 **AT*** 24 **PA*** – **TP*** 1W6+9 **DK** N
LeP 15** (verletzt und vergiftet) **AuP*** 25 **WS*** –
MR 6 **GS** 8 **RS** 4 (Langes Kettenhemd)

*) Walwut bereits in Kampfwerte eingerechnet. Er pariert nicht und ignoriert alle Wunden. Außerdem ist er nicht in der Lage, Sonderfertigkeiten einzusetzen.

**) Björngar stirbt aufgrund des vergifteten Wassers bei 0 LeP.

Wenn die Gruppe nach einem anspruchsvollen Kampf durstet, ist es möglich, dass zwei oder drei weitere Walwütige zu Gunsten ihres Anführers eingreifen. Nutzen Sie hierfür die Werte des Bärenschänders, ziehen Sie aber 3 Punkte der Attacke ab. Diese Krieger verfügen noch über 3W6 LeP und 4W6 Ausdauer.

NICHT MIT MEINEN HELDEN!

Wenn Sie sehr potente Heilungsmagier durchs Abenteuer führen oder ein PARALYSIS gesprochen wird, ist es denkbar, dass der Walwütige überlebt. Seine Erinnerung ist sehr verschwommen, und er nimmt selbst an, dass er an Stimmleins Tod die Schuld trägt. Er wird jedoch beteuern, dass Laut, die wahre Mörderin des Stimmleins, ihn in die Walwut getrieben habe. Diese gesteht, sie habe mit Björngar getrunken und gestritten. Der Bärenschänder wird vom gesamten Hjalding für schuldig erachtet, verbannt und mit einem kleinen Beiboot aufs Meer hinausgeschickt. Falls Egil das Hjalding gewinnt, verbannt dieser auch die anderen Walwütigen, die dann ihren Anführer tot vorfinden können – dahingerafft vom giftigen Wasser – oder, wenn er von einem Helden geheilt wurde, noch lebendig.

Schwarzaxt reagiert auf den Tod seines Gefährten nicht etwa mit Trauer oder Fassungslosigkeit. Wie bei Menschen seines Schlags üblich, hält er Angriff für die beste Verteidigung und schreit die Umstehenden an, streckt einen Getreuen Maradas mit einem Faustschlag vor die Brust nieder. Mehrere seiner eigenen Leute sind nötig, um ihn zu bändigen, bevor er jemanden erschlagen kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schweigen tritt ein. Fassungslos stehen zahlreiche Schaulustige um die beiden Toten und Schwarzaxt herum. Schließlich beginnt Egil zu sprechen. „Ich habe mich getäuscht. Wir alle haben uns in ihm getäuscht.“

Schwarzaxt brüllt die unflätigsten thorwalschen Schimpfworte, die euch je zu Ohren gekommen sind, Egils Stimme, obgleich leiser, trägt jedoch weiter. „Einen Unberechenbaren, einen Wahnsinnigen, einen Walwütigen dazu zu verdingen, eine Getreue Maradas zu töten! Heidruna war nicht nur Maradas Verbündete! Wir *alle* sind Teil dieser Flotte. Sie war unser aller Verbündete! Du lässt unsere Verbündeten erschlagen, weil es dir nur um Macht geht, Schwarzaxt! Wollen wir jemanden, der nicht sieht, dass wir *eins* sind?“

Jemand schluchzt auf. Köpfe werden geschüttelt.

„Was tun wir jetzt? Wählen wir nun Marada, obwohl sie zaudert? Obwohl auch ihre Wut unberechenbar sein wird, wenn sie nicht zaudert?“

Aus der zweiten Reihe hebt jemand die Stimme – sie kommt euch bekannt vor. Es ist Rogni. „Ich nehme an, wir wählen nun alle dich“, sagt er in gewohnt süffisantem Ton.

„Entscheidet, wie es am besten für uns ist“, erwidert Egil bescheiden und senkt den Blick.

Die Thorwaler werden aus dieser Situation heraus mehrheitlich Egil wählen, was auch daran liegt, dass er unter dem Zauber SATUARIAS HERRLICHKEIT zur Menge spricht.

Wenn die Helden die Herausforderung, im Wahlkampf 120 TaP* anzusammeln, gemeistert haben, können sie versuchen, das Ruder herumzureißen. (Auch hier helfen beispielsweise SATUARIAS HERRLICHKEIT, ATTRIBUTO CHARISMA oder MONDSILBERZUNGE.) Wenn es dem Heldenkandidaten in einer bewegenden Rede gelingt, noch einmal göttergefällige 24 TaP* mit oben genannten Regeln übrigzubehalten (eine Probe, Unterstützung durch die anderen Helden), wählen die Friedlosen mehrheitlich ihn oder die Meisterperson, für die er spricht (Hjalka, Marada oder einen anderen Kandidaten).

Möchten die Helden Heidrunas Leiche eingehender untersuchen, lassen Sie sie bereits Erkenntnisse gewinnen, die auf Seite 71 aufgelistet sind.

ALTERNATIVE I: EIN SIEG FÜR EGIL

Wenn Egils gänzlich unthorwalsche Heimtücke erfolgreich war, brüllt sich Schwarzaxt die Nacht über besinnungslos, während Egil ein bescheidenes Fest feiern lässt. Da es regnet, wird er eine große Ration Trinkwasser ausgegeben, und alle lassen mit wenig Schnaps und mehr Wasser den neuen Anführer hochleben.

Wie verhalten sich Ihre Helden Egil gegenüber? Wie waren sie bisher ihm gegenüber eingestellt? Bei einem vertraulichen Gespräch am Lagerfeuer wird er sich ihrer Unterstützung versichern wollen.

Schon am folgenden Tag jedoch wird Egil härtere Bandagen aufziehen. Die Walwütigen, gesegnet von Swafnir, können schließlich niemals Teil seines Schwarms werden. Angesichts der Tatsache, dass die Insel von Swafnir verlassen ist und dass vermutlich nicht nur einer von ihnen bereits Schuld auf sich geladen hat, befiehlt er ihnen, sich von der Flotte zu trennen und bereits jetzt aufs Meer hinauszusegeln.

● Ist Swanhild, das walwütige Mädchen, bereits aufgefliegen und als versteckte Walwütige identifiziert worden? Wie verhält sie sich nun? Wird sie von dem von ihr angebeteten Helden getrennt? Gibt es sonst eine Verbindung der Helden zu den Walwütigen?

● Befinden sich Freunde oder Geliebte der Helden unter den Walwütigen? Bislang sind die Swafnirskinder eher für sich geblieben, weshalb nicht viele Tränen über Egils Urteil vergossen werden.

● Sollte einer der Helden den Nachteil *Blutrausch* haben, muss er mit seiner Begünstigung durch die Schicksalsmächte argumentieren, um nicht verbannt zu werden. Keine Sorge,

die Verbannten werden jedoch im Abenteuerverlauf wiedergefunden. Vielleicht möchte Ihr Spieler in der Zwischenzeit eine Meisterperson übernehmen, falls sein Held tatsächlich dazu gezwungen wird, abzureisen.

● Die neue Anführerin der Walwütigen, Birke Tjolmasdottir, lässt stolz das Schiff bemannen, um sich der Herausforderung zu stellen, nur mit Hilfe Swafnirs einen Ausweg aus der Irrfahrt zu finden. Das resultiert in **Friedlose, Flotte (permanent), Nahrung und Hoffnung** je –1.

Danach sammelt Egil die Friedlosen am Strand, um die Schiffe mit Vorräten zu bestücken. Dafür benötigt er ungefähr drei Tage, in denen die Helden ihm auf die Schliche kommen können.

MEINE HELDEN UNTERSTÜTZEN EGIL

Vertrauen die Helden Egil nach wie vor, können sie durch Rogni dazu gebracht werden, an der Schuld Björngars zu zweifeln:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Rogni kaut beunruhigt auf seinem Goldzahn herum, der mittlerweile wackelt und eine bedenkliche Schiefelage eingenommen hat.

„Rotaugen ist mir nicht geheuer. Euch etwa? Schickt die Swafnirkinder weg. Pah!“ Er schielt mal nach rechts, mal nach links, als fürchte er, beobachtet zu werden. „Wie praktisch für ihn, dass der Bärenschänder sich rechtzeitig zur Abstimmung nicht mehr beherrschen konnte. Ungemein praktisch. Und wollte Egil nicht abreisen? Ich frage mich, was ihn jetzt noch aufhält!“

Er spuckt etwas aus, ihr blickt dem Klumpen nach in der Vermutung, dass es Rognis Goldzahn ist, doch der blinkt weiterhin in seinem Mund.

„Ich frage mich solche Sachen. Aber auf mich hört meistens keiner.“

Die Helden können Folgendes zum Mord an Heidruna herausfinden:

● Bei einer gelungenen Probe auf *Anatomie* oder *Heilkunde Wunden* (+5) können die Helden innerhalb eines Tages nach dem Mord herausfinden, dass eine tödliche Wunde am Hals der Skaldin älter ist als die anderen Wunden, die ihr mit einer Axt zugefügt wurden. War sie schon tot, als Björngar in seinem Wutanfall über sie herfiel?

● Bei Nachforschungen zum Tathergang kann eine gelungene *Gassenwissen-* oder *Menschenkenntnis*-Probe Folgendes ergeben: Laut ist verletzt. Sie wird behaupten, als Erste zum Streit hinzugeeilt zu sein, tatsächlich können sich allerdings Friedlose erinnern, sie am Abend mit dem Bärenschänder gesehen zu haben. Sie erinnern sich ebenfalls daran, dass sie ihm mehrmals einen Krug gereicht hat.

An die Skaldin kann sich an diesem Abend keiner erinnern (da sie bereits am Nachmittag getötet und versteckt wurde). Ist Björngar möglicherweise von Egils Leibwächterin provoziert worden?

● Nach einer gelungenen *Fährtsuche*-Probe (+7, alles um die Skaldin herum ist zertrampelt), kann ein Held die Stelle finden, an der Laut die Leiche der Skaldin versteckt hatte. Schleifspuren führen von dort zum vermeintlichen Ort des Mordes.

● Wenn die Helden freundlich zu den Neckern waren, wird einer von ihnen sich zeigen und kann ihnen ebenfalls diese Stelle weisen. Er hat eine Tote dort liegen gesehen, und nun liegt sie woanders. Um sich mit dem Necker zu verständigen, gelten die auf Seite 66 genannten Bedingungen und Proben.

● Egils Getreue haben den Krater gefunden, in dem die Zyklopen einst nach dem Geheimnis der Insel gruben. Bei gelungenen *Sinnenschärfe*-Proben, ein wenig *Schleichen* und *Sich Verstecken* können sie beobachten, dass die Sumpfleute dort etwas vorbereiten. Sie sind mittlerweile mit Egil verbündet, und in dieser Nacht möchten sie an dieser Stelle einen Necker der ‚Nassen Göttin‘ opfern.

● Schwarzaxt kann von den Helden in etwas gefasstem Zustand bei seinem Lagerplatz angetroffen werden. Er schwört bei Swafnir, dass er das Stimmlein nicht hat töten lassen. „Wieso auch? Die war doch heiß.“ Tatsächlich hält er es jedoch nicht für ausgeschlossen, dass Björngar sie in Raserei getötet hat. „Er stand mal ‘ner Söldnereinheit vor. Hat sie alle umgebracht. Aus Versehen.“ Wenn die Helden bereits einen Verdacht gegen Egil hegen und diesen mitteilen, wird Schwarzaxt ihn zum Holmgang herausfordern wollen. „Und seinen Kopf findet er anschließend auf ‘nem Speer wieder, der Hund!“

● Denkbar ist zu jedem Zeitpunkt, dass die Helden Egil oder Still und Laut konfrontieren. Egil selbst wird auf eine Forderung nicht eingehen und auch seine Leibwächterinnen anweisen, sich nicht provozieren zu lassen. Egil wird im Gegenteil immer wieder betonen, wie wichtig es ist, einig zu sein.

● Auch ein Attentat auf Egil ist durchführbar, wegen seiner wachsamen Leibwächter (Werte für Erfahrene Sjahskari finden Sie im Anhang) jedoch schwer. Egil wird seinerseits nicht zögern, die Helden als Verräter zu bezichtigen – sie sollten also vorsichtig sein. Wenn sie festgesetzt werden, wird Egil sie anstelle des Neckers im Krater töten wollen (siehe unten).

● In der Nacht vor der Abreise opfert Egil Hranngar einen gefangenen Necker im Zyklopenkrater. Wenn die Helden ihn oder seine Vertrauten beschatten, können sie Zeuge davon werden und es gegebenenfalls verhindern. Egil wird dieses Opfer an seine Herrin jedoch nur im Verborgenen und unter schwerer Bewachung durch die Sumpfleute und die Nachfahren Hranngars durchführen – machen Sie es den Helden also nicht zu einfach. Das Ergebnis dieser Tat ist am nächsten Morgen für alle sichtbar.

Das Szenario endet beim Abschnitt **Egils Schlangenzunge** (ab Seite 72 unten).

DIE GRABUNG DER ZYKLOPEN

Die Zyklopen suchten auf der Insel nach einem namenlosen Artefakt, das sich tief im Herz des Vulkans befinden sollte. Die Ankunft der Hjäldinger jedoch besiegelte ihr Schicksal, unter der Führung Trindorns wurden die Zyklopen in ihrer Grube und ihrem mittlerweile verschütteten Stollen getötet. Egil glaubt, in der Grube vor den Augen der Friedlosen verborgen zu sein und dort sein Opfer an Hranngar ungestört durchführen zu können.

ALTERNATIVE II: EGIL VERLIERT

Sollte das Werben der Helden gegen Egil zu ihren Gunsten ausgegangen sein, wird Egil noch in der Nacht seine Leute rüsten, um die Helden und ihre Verbündeten zu erschlagen und sich endlich zum Anführer der Flotte aufzuschwingen. Egil kann zu diesem Zeitpunkt verbündet sein mit den Sumpfleuten und eventuell mit einigen Runasjáandi und Friedlosen Piraten. Seine Kerntruppe bilden natürlich die Nachfahren Hranngars, die sich nun sammeln (passen Sie die Anzahl ihren Bedürfnissen an). Er hat vermutlich das Überraschungsmoment auf seiner Seite und wählt einen günstigen Zeitpunkt, zu dem die meisten schlafen. Gestalten Sie einen spannenden Kampf in der Dunkelheit – dieser kann Egils Umtrieben ein Ende bereiten.

Sollte Egil diesen Kampf jedoch gewinnen, lassen Sie die Helden verletzt in den Wald entkommen. Dann tötet Egil Verbündete der Helden, was **Friedlose** –1 zur Folge hat. Marada und andere in seinen Augen halbwegs kompetente Menschen wird er jedoch am Leben lassen – sie können im Schwarm noch wichtig sein.

Während er die Flotte ausrüstet, sollten die Helden alles daran setzen, ihm das Handwerk zu legen, um nicht auf der Insel zurückgelassen zu werden. Ob das durch eine Überführung als Mörder (siehe oben) geschieht, die viele Friedlose wieder auf die Seite der Helden wechseln lässt, oder durch einen Pfeil aus dem Hinterhalt (dabei gilt es, seine wachsamen Leibwächterinnen zu überwältigen), sei dem Einfallsreichtum der Helden überlassen.

Auch bei dieser Variante der Ereignisse wird Egil in der Nacht vor der Abreise einen gefangenen Necker im Zyklopenkrater seiner Herrin opfern wollen, was die Helden beobachten und gegebenenfalls verhindern können. Dann müssen sie jedoch wieder einige Verbündete erlangt haben, denn Egil wird im Krater von den Sumpfleuten und den Nachfahren Hranngars geschützt.

Spätestens bei der Abreise sollten die Helden Egil das Handwerk legen.

EGILS SCHLANGENZUNGE

Wenn die Helden noch keinen offenen Kampf gegen Egil gewagt haben, können sie feststellen, dass der Morgen des Tages, den Egil für die Abfahrt festgesetzt hat, zum ersten Mal wieder Nebel mitbringt. Eine undurchdringlich graue Nebelbank wartet im Osten auf die aufbrechende Flotte.

Spätestens jetzt wird Egil eine kleine Rede halten – die jedoch auch an anderen Stellen im obigen Verlauf denkbar ist, vielleicht sogar schon nach seiner Wahl zum Hetmann, wenn die ihn mit dem Mord am Stimmlein und Björngar konfrontieren oder wenn sie versuchen, den Necker zu retten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Egils Blick ist wie immer erstaunlich klar. Wen habt ihr hier vor euch? Wer ist dieser Mann? Monatelang wart ihr an seiner Seite und doch glaubt ihr, ihn nicht zu kennen. Seine Stimme durchdringt wie immer alle anderen Geräusche – das heranrollende Meer, das Vogelkreischen ...

„Seht euch um! Seht, was hier geschehen ist! Das hier ist nicht Swafnirland! Und auch die nächste Insel wird nicht Swafnirland sein! Wir werden Swafnirland nicht finden, weil es Swafnirland nicht gibt! Swafnir hat uns betrogen!“

Vollkommenes Schweigen herrscht.

„Swafnir hat uns fehlgeleitet. Swafnir will uns verschlingen, zerreißen, verdauen und am Schluss wieder ausscheißen. Für ihn sind wir nichts!“



EGIL ROTAUGE

Ihr hört, wie jemand in Tränen ausbricht.

„Wir sind Swafnir ausgeliefert wie ein Kind seinem tobbenden Vater! Wer kann uns hier, mitten im Nirgendwo vor ihm beschützen? Wo ist unsere Mutter?“

Er legt eine theatralische Pause ein, niemand spricht und alle starren ihn an, zweifelnd, mitgerissen oder voller Hass. Keiner jedoch kann sich der Wirkung seiner Worte entziehen.

„Ihr wollt wissen, wer unsere Mutter ist? Hranngar. Diese da draußen, im Nebel – sie sind unsere Geschwister. Aber sie sind sich einig, sie sind eins. Und wir sind gespalten. Wir sind zerstritten. Unsere Mutter will nicht, dass wir streiten und unserem Vater unterliegen. Sie will uns stärken, so wie unsere Geschwister.“

„Sollen wir werden wie diese da? Von diesen Geschöpfen besessen? Die uns jagen und töten? Du bist wahnsinnig!“ Stimmen schreien durcheinander, wieder gebieten Egils ruhige Worte Einhalt.

„Wir können mit ihnen kooperieren. Wir müssen nicht werden wie sie. Aber wir müssen auch nicht ihre Feinde bleiben. Gegen Swafnir und Hranngar haben wir keine Chance. Und der Feind unseres Feindes kann unser Freund sein. Unser Bruder. Ihr müsst diesen Schritt endlich wagen! Ihr Feiglinge! Ihr Memmen! Hinter einem Wal kann sich jeder kleine Fisch verstecken. Die wahre Stärke liegt im Schwarm!“

Egils Position ist nun endlich klar. Er hat seit langem schon den Glauben an Swafnir verloren, und er sieht nun die Zeit gekommen, die Schiffe endlich dem Schwarm einzuverleiben. Doch er überschätzt seine militärische Macht und seine Führungsqualitäten. Den Helden ist es mit CH-Proben + 4, sowie *Überreden* +6 und *Überzeugen* +4 oder einfach durch das Darstellen eines strahlenden Vorbilds an Göttervertrauen möglich, zahlreiche Friedlose auf ihre Seite zu ziehen. Es ist auch denkbar, Egils Rede jederzeit zu unterbrechen und beispielsweise einen Pfeil durch die Kehle zu jagen. Schließlich steht es nirgendwo geschrieben, dass der Oberschurke seinen Schlussmonolog auch unbehellig halten darf. Nichtkämpfer können bereits Zivilisten auf die Sicherheit der Schiffe bringen und das Auslaufen der Flotte vorbereiten. Kämpfer werden sich mit Egils Anhängern befassen müssen.

IMMER NOCH AN EGILS SEITE

Haben die Helden selbst bis zu diesem Punkt keinen Verdacht geschöpft und werden von Egils Rede kalt erwischt, werden sie von Marada und einigen ihrer Getreuen angegriffen. Sie können sich jedoch reuig zeigen – die Friedlosen werden von ihnen ablassen, sobald sie ebenfalls gegen Egil und seine Hranngartreuen vorgehen.

DER KAMPF GEGEN EGIL

Der Einfachheit halber gehen wir hier von einer variablen Anzahl Nachfahren Hranngars aus. Konfrontieren Sie die kämpfenden Helden mit einem Sjahskari-Veteranen (Still oder Laut, hinter denen der wenig kampfstärke Egil Schutz suchen wird), unterstützt von erfahrenen Seekriegern oder einigen Bauern oder Matrosen (Werte Seite 147) je nach Kampfstärke der Gruppe.

Die Gesamtsituation können Sie auch hier mit einem Würfelwurf klären. Sie können, je nach Erfolgen der Helden in der Vergangenheit, Punkte vom Würfelergebnis abziehen:

- Ist Egil zum Hetmann der Flotte gewählt worden?
- Gab es Attentate auf Verbündete der Helden?
- Sind Maradas Anhänger von Egil stark ausgedünnt worden?
- Sind die Walwütigen fortgeschickt worden?

Ziehen Sie für jedes *Nein* einen Punkt vom Würfelwurf ab. Lassen Sie die Spieler *Kriegskunst* würfeln, um Verluste einzudämmen (wenden Sie bei Bedarf die Regeln zum Ansammeln von Talentpunkten in **Wds 15** an). Pro 5 TaP* können Sie den Würfelwurf ebenfalls um 1 senken.

Die Helden können außerdem durch Zweikämpfe mit Magiern oder Anführern der Nachfahren Hranngars entscheidend zum Sieg beitragen. Auch hier können Sie das Ergebnis des Würfelwurfs nach Meisterentscheid modifizieren.

Der Wurf entscheidet: 1W6+5

● 1–2: Die Friedlosen werden spielend mit den Nachfahren Hranngars fertig. Viele laufen reuig wieder auf die Seite der Helden über. Wenn ihnen vergeben wird, droht kein Ressourcenverlust (sonst **Friedlose** –1). Zudem gewinnt die Flotte durch den Sieg über einen inneren Feind einen Punkt **Hoffnung**.

● 3–4: Die Friedlosen siegen und töten Egil mit seiner Fraktion: **Friedlose** –1.

● 5–6: Die Friedlosen siegen knapp. Sie führen ihre Odyssee fort mit **Friedlose** –1 und **Hoffnung** –1.

● 7–9: Der Sieg am Strand ist teuer erkaufte. Die Flotte bezwingt Egil und seine Fraktion, muss jedoch **Friedlose** –2 und **Hoffnung** –2 verschmerzen.

● 10–11: Egil gelingt es, sich mit seinen Gefolgsleuten in den Krater zurückzuziehen, nachdem er der Flotte herbe Verluste bereitet hat. Die Flotte verliert **Friedlose** –(1W3+1) und **Hoffnung** –2 und legt ab.

Nach der Episode **Die Insel der Verlorenen** existiert die Fraktion Nachfahren Hranngars nicht länger an Bord der Flotte. Eventuell können sich die Nachfahren retten (s.o.). Die Fraktion der Sumpfleute ist extrem zusammengeschrumpft. Die Walwütigen befinden sich vermutlich nun irgendwo auf dem Meer. Der Rest der Flotte, unter welchem Kommando sie sich jetzt auch befindet, setzt ihre Irrfahrt über das Meer der Sieben Winde fort. Sie können nun wieder einige Ereignisse (ab Seite 51) einstreuen und danach mit der Episode **Die schwimmende Stadt** oder **Der Feind meines Feindes** fortfahren.

WAS BLEIBT

Die Helden haben sich **300 Abenteuerpunkte** während des Inselaufenthalts erstritten und **Spezielle Erfahrungen** in *Menschenkenntnis*, *Überreden* oder *Überzeugen*, *Wildnisleben* und *Sagen und Legenden* und passende Zauber.

DER FEIND MEINES FEINDES

„Können denn Götter zu Dämonen werden? Machen nicht wir Menschen sie dazu? Wenn wir die Augen öffnen, werden wir sehen, dass Vieles göttlich ist. Und dass nicht alles Göttliche gut ist. Ist nicht auch Swafnir ein Gott? Und doch sind wir seinen Launen unterworfen wie eine Ameise den Launen eines grausamen Kindes. Er brachte uns hierher und lehrte unsere Vorfahren, zu vergessen, was sie einst waren. Aber ich vergesse nicht. Ich bin der letzte Hjäldinger.“

—Iskir Ingibjarnsson zu seinen Getreuen, Winter 1034 BF

 In **Der Feind meines Feindes** können die Helden das Zeichen des Schicksals finden, auf das die Rune *Arg* (Schrecken) deutet: den *Wahren Namen*.

IST DER FEIND MEINES FEINDES MEIN FREUND? – EINE ZUSAMMENFASSUNG

Die Episode **Der Feind meines Feindes** wird im Konflikt zwischen den Friedlosen und den Nebelqualen eine dritte Partei entstehen lassen, eine Splittergruppe des Schwarms, die von den Friedlosen als wankelmütiger Verbündeter genutzt werden kann.

An zwei Fronten begegnen die Helden Vexlingern, die sich gegen den Schwarm auflehnen: Strupp führt sein Schiff in den Nebel, kehrt daraus jedoch wieder zurück und bittet die Helden, ihm bei der Loslösung von Hranngdottir zu helfen. Als Gegenleistung bietet er den *Wahren Namen* der Dämonin, den die Helden benötigen werden, um mit ihr fertig zu werden.

Von der *Paradiesvogel* aus beobachtet Ilyana di Oda die Geschehnisse um Strupp – auch sie ist eine Vexlingerin, die sich jedoch Hranngdottir nicht anschließen will. Sie hat Getreue um sich gesammelt, die verängstigt genug sind, um sich von ihren Versprechungen von Sicherheit einlullen und mit ihren Polypen infizieren zu lassen. Je nachdem, wie die Helden mit Strupp verfahren, wird sie sich offenbaren oder im Verborgenen agieren.

FREUNDE UND FEINDE – MEISTERPERSONEN

Besonders wichtige Meisterpersonen in diesem Kapitel sind:

- Thorme ‚Strupp‘ Egilsson  (Seite 32) und seine Mannschaft, darunter:

- *Tjalla Malgrimsdottir*  (*974 BF, weißes kurzes Haar, strenges Äußeres, hochgewachsen)

- Ilyana di Oda  (Seite 15) und ihre Anhänger, darunter:

- Enna (Seite 15)

- Zaru (Seite 15)

- *Thurma Umgridsdottir* (*1012 BF, mittelgroß und breit-schultrig, mit blondem kinnlangem Haar und breitem Kinn)

- *Eirik Effelson*  (* 962 BF, kahlköpfig, mit blassen Augen, Haut voller Altersflecken, ungepflegter Bart bis zur Brust)

- der Hetmann oder die Hetfrau der Flotte, sowie die Anführer der Fraktionen

WAHRE GLÜCKSPILZE – ÜBER DIE STRIPPENZIEHER DER SPLITTERGRUPPE

„Ich versichere dir: Ich habe bei allem Unglück vor allen Dingen mal wieder Glück gehabt.“

—Thorme ‚Strupp‘ Egilsson

Strupp ist ein wahrer Glückspilz. Vom Leben hat er bisher nicht immer die Sonnenseite gesehen, doch vermochte er, auch den verschiedenen Grauschattierungen der Regenseite bislang immer etwas abzugewinnen. An der Irrfahrt hat er als Hetmann der *Nebelspringer-Ottajasko* und Mitglied der Gruppierung der Gebeugten teilgenommen.

Strupp ist bereits seit dem Beginn der Irrfahrt von einer Qualle besessen – nicht als Schläfer, sondern als Vexlinger mit vollem Bewusstsein. Er empfing die Befehle des Schwarms, jedoch entdeckte er, dass es ihm freigestellt war, diesem Befehl zu folgen oder nicht. Er entdeckte, dass er es selbst als sehr angenehm erachtete, Teil des Schwarms zu sein. Es blieb ihm aber nicht verborgen, dass Gefühle ihm weismachen wollten, es sei ebenfalls angenehm, alles zum Wohle des Schwarms zu tun und allen Befehlen zu gehorchen. Doch er entschied sich dagegen und wollte das Beste aus seiner neuen Situation machen. Sein Bewusstsein ist ebenso vollständig mit dem der Nebelqualle verschmolzen wie das aller anderen Vexlinger, doch Strupp behielt nach wie vor seinen struppigen Querkopf und eine vielleicht rettende Portion Egoismus.

ALTERNATIVEN ZU STRUPP

Wenn Ihre Helden bereits hinter Strupps wohlge-hütetes Geheimnis gekommen sind, können Sie ihn durch eine andere, vorzugsweise den Helden bereits bekannte Meisterperson ersetzen. Es kann jedoch reizvoller sein, einen Helden diese Rolle einnehmen zu lassen – falls ein Spieler Freude an so etwas hat. Wir gehen jedoch im Folgenden davon aus, dass Strupp die Splittergruppe anführt, Sie müssten gegebenenfalls Vorlesetexte verändern.

Außerdem: Wenn Sie einen guten Bekannten der Helden Teil von Strupps (oder Ilyanas) Gruppe werden lassen möchten, werden die Helden in Verhandlungen mit den Gruppen in eine umso größere moralische Zwickmühle geführt.

Eine weitere Person an Bord der Schiffe ist auf besondere Weise vom Schwarmbewusstsein erleuchtet worden – Ilyana di Oda, losgereist an Bord der *Paradiesvogel*.

Ilyana hat sich in der Vergangenheit auf unterschiedlichen Schiffen aufgehalten, mittlerweile ist sie zu den Tsajüngern zurückgekehrt, oder sie hat sich auf dem Schiff einquartiert, auf dem sich die Helden mittlerweile befinden (vorzugsweise dann, wenn es einen Lagerraum unter Deck gibt, in dem sie sich aufhalten kann). Sie ist vor relativ kurzer Zeit infiziert worden und scharf nun Anhänger um sich, denen sie im Geheimen vom Segen des Schwarms erzählt.

Auch ihr gelingt es, den Schwarm zwar zu nutzen, jedoch nicht im gleichen Maße von ihm genutzt zu werden. Sie wartet sehnlichst darauf, dass die Qualle Larven abschnürt, damit sie andere infizieren kann (da Quallen in der Lage sind, sich ungeschlechtlich fortzupflanzen, genügt diese eine in ihrem Schädel, um Nachkommen zu produzieren) und so ihren eigenen kleinen Schwarm bilden kann. Die Handlungsstränge um Strupp und Ilyana laufen parallel.

„SETZ DICH DOCH, ICH BEIßE NICHT!“

Die Helden befinden sich vorzugsweise an Bord des gleichen Schiffs wie Ilyana. Ist das nicht der Fall, können sie vielleicht aufgrund einer Besprechung mit einigen Fraktionsführern, Kapitänen oder anderen einflussreichen Personen oder aufgrund eines Zufallsereignisses dorthin gerufen worden sein. Ilyana lädt alle friedlich gesonnenen Passagiere des Schiffs (außer Silja Aversa, der sie aufgrund ihrer Fähigkeiten als Geweihte misstraut) zu einer kleinen Feier ein. „Weil wir alle am Leben sind“, wird sie als Grund angegeben. Diese Feier findet im Bauch des Schiffs, im Laderaum statt, in dem die Passagiere nachts auf Hängematten und Lagern schlafen (tagsüber begeben sie sich meist an Bord, da unter Deck stets Dunkelheit herrscht).

Auch friedfertige Helden werden von ihr zur Feier gebeten. Lädt Ilyana sie nicht von allein ein, so wird der Kapitän des Schiffs einen oder mehrere Helden darum bitten, im Lagerraum nach dem Rechten zu sehen. Ilyana hat in der Vergangenheit schon manches Mal für kleinere Streitigkeiten gesorgt, außerdem verteilt sie manchmal Rauschkraut auf ihren Feiern, das sich schlecht mit dem Wellengang verträgt und das im besten Fall zu Seekrankheit, im schlimmsten zu nächtlichen Panikattacken führt. Wenn die Helden Vexlinger öffentlich angeprangert und getötet haben, werden sie von Ilyana jedoch gefürchtet, und sie wird die Helden zum Gehen auffordern oder ihre Feier auflösen. Möglich ist es, dass die Helden nach der Feier einen befreundeten Passagier der *Paradiesvogel* befragen, der sich in Ilyanas Kreis befindet.

Ein Fest unter Freunden

Wenn die Helden am Fest teilnehmen, können sie im düsteren, von Körpergerüchen erfüllten Laderaum etwa andert-halb Dutzend Menschen zählen. Darunter Zaru und Enna von der *Paradiesvogel*, einige Matrosen, auch Kinder und Jugendliche. Nur ein Kienspan und eine aus Resten zusammengeknete Kerze spenden Licht.

Ilyana hat mit Hilfe des Händlers Vito einige Beutelchen Tabak ergattert und lässt eine improvisierte Wasserpfeife kreisen. Während des Fests tastet sich Ilyana vorsichtig an jene heran, die ihr besonders geeignet für ihren eigenen kleinen Schwarm erscheinen. Vor allen Dingen will sie die Ängste ihrer Freunde lindern und ihnen Trost spenden.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Ilyana lässt die Wasserpfeife kreisen. „Schade, dass wir kaum noch Musikinstrumente haben. Zaru, spiel doch auf deiner Flöte, und wir anderen singen. Nein, nicht so was Tauriges!“ Sie lacht und wirft ihr langes dunkles Haar zurück. Ihr Gesicht ist leicht gerötet, hübsch, zuversichtlich. Viele Blicke ruhen bewundernd auf ihr. Zaru spielt ein einfaches horasisches Tanzstück, und Ilyana springt begeistert auf und wiegt ihren zierlichen Körper. Sie zieht eine junge Frau [oder eine Heldin] vom Boden hoch, die Frau kichert und wiegt sich ebenfalls im Takt, die anderen klatschen und singen. Beneidenswert, dass Ilyana soviel Zuversicht in sich trägt. Irgendwann setzt sie sich, Schweiß rinnt ihr über die Stirn, und ihre Mittänzerin lehnt sich an ihre Schulter und lässt sich von ihr in den Arm nehmen.

„Fürchtet ihr euch immer noch?“, fragt Ilyana und lacht. Kaum jemand außer ihr wagt es zu sprechen. „Als wir losgezogen sind, haben wir gesungen und getanzt. Wir haben einander geliebt, wir haben gelacht. Jetzt schweigt ihr nur noch.“

„Ich glaube, dass wir alle sterben. Nach und nach. Und ich wünsche manchmal, es soll schneller gehen“, sagt ein Junge von vielleicht fünfzehn Sommern. Ilyana sieht ihn mit aufgerissenen Augen an, geht zu ihm hin und nimmt ihn in den Arm.

„So etwas darfst du nicht denken! Wir leben, und wir werden weiterleben, und es wird uns besser gehen als je zuvor! Glaub mir!“

„Was ist, wenn sich so eine Qualle in meinen Kopf setzt?“, bringt der Junge hervor.

„Dann schlagen dir die Nordleute den Schädel ab. Dann bist du tot besser dran“, antwortet eine Frauenstimme, und er schluchzt auf.

„Niemand schlägt einem von euch den Schädel ab! Ihr seid meine Freunde!“, herrscht Ilyana in die Runde.

Das Gespräch kreist danach um die Quallen, um den Schrecken, den solch ein Parasit mit sich bringt, davon, was für ein Gefühl es sein muss, so etwas in sich zu tragen und nicht mehr Herr seiner selbst zu sein. Ilyana glättet jedoch mit ihren zuversichtlichen Worten stets die Wogen. Bald drehen sich die Gedanken um bislang hingerichtete Vexlinger – waren sie nicht beinahe so, wie sie vorher waren? Waren sie vielleicht noch bei Bewusstsein? Machte der Parasit vielleicht, dass sie dachten, es sei richtig, was sie taten?

Irgendwann verebben die Gespräche. Manche beginnen zu schlafen, andere halten einander in den Armen. Ilyana wird entweder bei einer Heldin / einem Helden oder ihrer Freundin Enna schlafen.

Die Helden können entweder die gelöste Stimmung genießen oder dem Kapitän Bericht erstatten. Bislang sollten Ilyanas Worte nicht ausreichen, um sie zu verdächtigen. Sollten die Helden es trotzdem tun, steht es ihnen natürlich frei, Ilyana zu untersuchen und anzuklagen. Dann modifizieren Sie einfach die nächste Szene und lassen Sie Ilyana die Angeklagte sein.

Sind die Helden nicht selbst anwesend, wird ihnen von solchen Szenen berichtet.

An dieser Stelle ist es ratsam, eines oder zwei der Zufallselemente von Seite 52 einzustreuen, um die Helden nicht allzu schnell auf Ilyana zu fokussieren.

„SAG MIR, WER DU BIST!“

Auf einem beliebigen Schiff wird ein alter Mann, Eirik Effelsson, entdeckt, der in einem kleinen Fass, das er mit Salzwasser gefüllt hat, Polypen heranzüchtet. Die fingerlangen, schleimig-durchsichtigen Quallennachkommen entwickeln sich erst in Körperwärme zu ihrer erwachsenen Form, und obwohl der Alte beteuert, er habe die Viecher zufällig gefunden und wolle sie erforschen, wird vermutet, dass er besetzt ist und die Polypen in seine schlafenden Mitbewohner einführen möchte. Auf dem Schiff des Flottenanführers wird eine Untersuchung des Alten anberaumt, die Helden werden hinzugerufen. Wenn die Helden sich auf dem gleichen Schiff wie Ilyana aufhalten und zum Ort des Gerichtsprozesses übersetzen, wird sie bitten, mitgenommen zu werden. Ansonsten sucht sie anderweitig nach einer Möglichkeit, auf das Schiff zu gelangen.

Ilyana (oder eine Freundin, falls Ilyana selbst die Angeklagte ist) bittet dann darum, dem Angeklagten Fragen stellen zu dürfen und richtet das Wort an die versammelten Menschen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Durch meine Freunde habe ich erfahren, dass die Angst auf den Schiffen sehr groß ist. Dass sie uns lähmt, in allem, was wir tun. Was ist, wenn wir morgens aufwachen mit solch einem Wesen in unserem Schädel oder in unserem Bauch? Ich möchte, dass wir diesen Mann danach fragen. Nichts weiter. Danach könnt ihr ihn töten, wie es Sitte bei euch Nordleuten ist.“ Vorwurfsvoll schweift ihr Blick über die Versammelten. Schwarzaxt lacht dreckig.

„Sag mir deinen Namen. Bitte“, fordert sie den Gefangenen auf, der an den Mast gebunden wurde. Er blickt traurig zwischen seinen dünnen grauen Haaren hervor.

„Eirik Effelsson.“

„Eirik – erzähl uns, wer du bist.“

„Die Dinger lügen doch wie gedruckt! Sie wollen uns alle infizieren!“, ruft Narbe und schlägt ihr langes Messer gegen die Bordwand. [Name des Flottenhettmanns / der Flottenhettfrau] gebietet jedoch Ruhe.

Auch die Helden können Eirik befragen. Er zeigt sich aufgrund von Ilyanas Worten aufrichtig und hofft offensichtlich darauf, nicht hingerichtet zu werden.

Eirik ...

● erzählt, dass er sein ganzes Leben ein Fischer auf den Olportsteinen war. Er hat sieben Kinder gezeugt und weiß von keinem einzigen, ob es den Nebel überlebt hat und wo es sich befindet. Seine Frau ist vor zwei Wintern gestorben.

● kennt seine Lieblingsspeise (Wild, das bekam er selten auf den Teller), den glücklichsten Moment seines Lebens (er erzählt eine sentimentale Geschichte von seiner Frau) und alle nur denkbaren Details.

● kann sich nicht daran erinnern, wann er infiziert wurde. Es war jedoch nicht schmerzhaft.

● weiß, dass er kein einfacher Mensch mehr ist.

● hört keine Stimmen und teilt auch nicht wissentlich seinen Körper mit einem anderen Wesen. Er weiß jedoch Dinge, die er nicht wissen kann.

● weiß, dass er Teil von mehreren *Anderen* ist.

● hat nicht das Gefühl, dass diese Anderen bösartig sind, obwohl er weiß, dass sie die Flotte vernichten möchten. Das sei ein paradoxes Gefühl, er kann es nicht richtig erklären.

● gibt zu, dass er andere Friedlose mit den Polypen infizieren wollte. Er weiß, dass die anderen es als Verrat auffassen, er empfindet es jedoch nicht als falsch.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ilyana sieht ihn mitleidig an. „Was du tun wolltest, ist falsch. Weißt du das?“

Er schüttelt den Kopf und schluchzt. „Nein – ich weiß es nicht! Es fühlt sich nicht falsch an! Wenn ich das tue, werden wir alle überleben! Dann werden wir sein wie sie, keiner muss mehr sterben! Dann sind wir alle Teil von ihnen! Wir sind dann wie *ein einziges* Wesen!“

Narbe, Schwarzaxts rechte Hand, tritt vor und stößt Ilyana beiseite. Sie lächelt kalt. „Ich hab genug gehört.“ Sie rammt ihr Entermesser durch den Hals des Alten in den Mast hinter ihm und lässt es stecken. Er reißt die Augen auf, gurgelt Wasser und Blut, etwas bewegt sich in seinem Mund, ein Quallenarm ringelt sich zuckend aus seinem Nasenloch. Alle starren ihn an, bis sich nichts mehr an ihm bewegt – es können Stunden gewesen sein.

Wenn die Helden den Tod des Alten verhindern wollen, können sie das tun, wenn sie nur schnell genug handeln. Wie verfahren sie dann mit dem Alten? Bauen Sie einen Konflikt auf – die Friedlosen wollen die Qualle nicht am Leben lassen. Hinweise zur Möglichkeit, eine Qualle gewissermaßen operativ zu entfernen, finden Sie zudem auf Seite 145.

Wenn Narbe ihre Tat gelingt, wird sie jedoch auch nicht zur Rechenschaft gezogen. Der Tod ist das einzig sichere Verfahren, um die Vexlinger unschädlich zu machen. Ilyana betet vor dem Toten zu Tsä und kehrt danach auf ihr Schiff zurück. Sie wird für einige Zeit den Kopf unten halten, damit niemand auf sie aufmerksam wird. Sind die Helden das bereits gewor-

den, können sie sich mit Ilyana unterhalten. Sie gibt sich pazifistisch, kritisiert Narbes Verhalten, stimmt jedoch zu, dass Eirik sich große Schuld aufgeladen hat. Alternativ können die Helden sie im Auge behalten und weiter nachforschen.

HILFE, MEINE HELDEN ENTLARVEN İLYANA!

Wenn Ihre Helden Ilyana bereits verdächtigen und Möglichkeiten haben, sie zu überprüfen (Seite 144), können sie bereits herausfinden, dass sie eine Vexlingerin ist. Dann wird Enna sich für sie einsetzen, wird sich vor den Helden auf die Knie werfen und sie um Verschonung anflehen. Ilyana selbst wird mitteilen, dass sie noch Herrin ihrer Sinne ist, und niemandem jemals etwas getan habe. Die Helden können ihr glauben, sie töten oder einsperren. Wenn die Helden Strupps Schwarm helfen und Ilyana noch lebt, wird sie darum bitten, sich ihnen anschließen zu dürfen. Enna begleitet sie.

EIN HELD ALS FREUND ODER GELIEBTER İLYANAS

Wenn ein Held oder eine Heldin zu Ilyanas engsten Vertrauten zählt, kann er oder sie Zeuge werden, wie Ilyana mit ihren Freunden über Eiriks Antworten spricht:

„Es steht einem jeden frei, nicht zu tun, was diese *Anderen* von einem verlangen, oder? Tsa schenkt uns doch Freiheit und jeden Tag einen neuen Anfang! Lasst uns trotzdem beten, dass wir verschont bleiben. Dass wir nach Hause zurückkehren.“

In den nächsten Tagen oder Wochen wird Ilyana ihr Grüppchen immer enger um sich scharen und ab und an neue Leute aufnehmen. Diese hören ihr zu, singen mit ihr und bilden eine kleine Gemeinschaft, die neue Hoffnung gewinnt. Wenn Ilyanas Worte aufgrund eines Helden noch größeren Anklang findet, kann sogar die **Hoffnung** der Flotte um 1 steigen.

Strupps Abspaltung und Fahrt in den Nebel (siehe unten) wird ebenfalls kontrovers diskutiert. Ilyana kann es wie folgt kommentieren: „Sie taten es, weil sie überleben möchten. Das will jeder, es ist ganz natürlich.“ Daraufhin verstummen alle und nicken einsichtig.

„ПІММ ДІЄСЯ ЛЕІВ ІН ДЕЙСЬОМУ ЛЕІВІ ВІД СПІРІ ДІЯ ГЕМІН- СЬКАГО ШВАРМУ!“

Der Handlungsstrang um Strupp entwickelt sich parallel. Wie Sie die beiden Handlungsstränge verflechten, ist von verschiedenen Faktoren abhängig, auf die wir nun kurz eingehen:

Möglich sind folgende Verflechtungen:

● Auch Ilyana möchte an Strupps Lossagung (Seite 83) teilhaben. Sie offenbart sich daher und bittet ebenfalls um Blut. So wird sie nur vorgehen, wenn sie entweder in Gefangenschaft ist, oder die Stimmung an Bord der Flotte so ist, dass Ilyana danach auf der Flotte verbleiben darf.

● Ilyana beobachtet das Ritual, um es gegebenenfalls für sich und ihre Jünger zu rekonstruieren. Das kann ihr auch glücken, denn auch sie hat eine Ahnung vom *Wahren Namen* Hranngdottirs (Qualität 2).

● Ilyana hat bereits die unten beschriebene Initiation ihrer Jünger durchgeführt und schließt sich mitsamt diesen Strupp an. Diese Variante können Sie wählen, wenn Ihre Helden überhaupt keinen Zugang zu Ilyanas Sekte gefunden haben.

● Ilyana kann ihre menschlichen Anhänger überreden, als Blutspender für Strupps Ritual herzuhalten – dann nimmt auch sie selbst daran teil und sagt sich los. Die Initiation ihrer Freunde führt sie danach durch.

● Wenn Sie es nutzen, dass Strupps Aufnahme und Rognis Streitlust für Unfrieden in der Flotte sorgen, kann es Ilyana mit ihren charismatischen und in dieser Situation mutiger werdenden Argumenten gelingen, mehr Anhänger zu gewinnen. Streuen Sie auch hier feindosiert Misstrauen und Unfrieden.

Zu einem von Ihnen gewählten Zeitpunkt während dieses Szenarios gelingt es Ilyanas Parasiten, sich fortzupflanzen. Sie züchtet die Larven in Salzwasser zu den fingerlangen Polypen, die sich im menschlichen Körper zu Quallen entwickeln können. Zuvor hat sie sich ihrem engsten Kreis offenbart, diese drei oder vier Menschen (zu denen nur bei größtem Vertrauen einer der Helden gehören kann) waren bei der Larvengeburt (durch ihren Mund) anwesend, die Ilyana wie eine Zeremonie gestaltet hat.

İLYANAS GESCHENK



Sie pflegen die Larven abwechselnd in einem Versteck – im Passagierraum hat sie ein Loch in der Innenwand geschaffen, so dass sie den Topf mit Salzwasser im dahinter gelegenen Kabelgatt verstecken kann.

Strupps Auftauchen und seine Bestrebungen, sich vom Schwarm zu lösen, haben ihr Aufwind gegeben. Ilyanas Sekte sehnt sich nach der Einheit, von der die charismatische Frau erzählt, und sie geht wesentlich kleinteiliger vor als Egil auf der **Insel der Verlorenen**.

Nach wenigen Tagen sind die Polypen herangereift. Ilyana kündigt für den Abend ein besonderes Ereignis an. Je nach Stimmung auf der Flotte hält Ilyana ihre Feier im Verborgenen (zu der dann aber ein oder mehrere Helden ihres Vertrauens, beziehungsweise deren Informant geladen wird) oder an Deck des Schiffs ab.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ilyana scheint von innen heraus zu strahlen, als sie zwischen ihre wartenden Jünger tritt. Diese haben sich zu einem Kreis zusammengefunden, sitzen auf fadenscheinigen Decken auf dem Boden und halten sich an den Händen. Ein junger Mann zittert, seine Augen zucken hin und her, die Unterarme sind zerkratzt. Ilyana tritt zu ihm hin und legt ihm die Hand auf die Stirn.

„Bald ist es vorbei“, flüstert sie. „Dann bist du frei.“

Enna, Ilyanas engste Vertraute, tritt mit einem kleinen Kupferkessel in die Mitte. Ihre Wangen sind gerötet vor Aufregung.

„Heute schenke ich euch Freiheit und Einheit. Wie ich es versprochen habe“, lächelt Ilyana und greift in den Kessel. Wasser tropft von ihren Fingern, doch was sie darin hält, könnt ihr nicht erkennen.

„Enna, nimmst du mein Geschenk an?“ Enna nickt und kniet vor Ilyana nieder. Sie öffnet den Mund.

„Nimm diesen Leib in deinen Leib und spüre die Gemeinschaft des Schwarms!“

Die versammelten Menschen halten den Atem an, als Ilyana ein durchsichtiges, fingerlanges Würmchen auf Ennas Zunge legt. Die beiden Frauen strahlen einander an. Ilyana schließt Ennas Mund und küsst sie auf die Lippen. „Sei willkommen.“

Natürlich können die Helden diese Initiation unterbrechen, den Kessel ausschütten, Ilyana gefangennehmen. Sie müssen dann jedoch mit dem Widerstand ihrer Jünger rechnen, die alle fest entschlossen sind, sich dem Schwarm hinzugeben und ihr altes Dasein loszulassen. Auf die Planken geglittene Polypen werden aufgeklaut und in den Mund gelegt.

Ilyana wird versichern, dass es ihr Recht sei, dies zu tun, wenn alle ihr freiwillig folgen.

„Nur dadurch werden wir überleben. Dadurch werden wir eins sein!“

Der Ausgang dieses Handlungsstrangs liegt ganz in der Hand der Helden.

Möglich ist Folgendes:

● Ilyana infiziert ihre Sekte im Verborgenen und bleibt auch verborgene. Dies wird insbesondere der Fall sein, wenn Strupps Gesuch abgelehnt wurde. Dann bleibt es Ihnen überlassen, ob die Sekte irgendwann dem Ruf Hranngdottirs erliegt und der Flotte als Saboteure in den Rücken fällt (denkbar wäre dies zum Beispiel bei der Hetzjagd mit dem Stein von Prem an Bord – Seite X).

● Die Helden verhindern eine Infizierung der Sekte, nehmen Ilyana gefangen und richten sie hin. Wenn sie Strupp gerettet haben, wird er sich jedoch für sie einsetzen und dafür plädieren, auch sie das Lossagungsritual durchführen zu lassen. Dann muss wieder freies Blut gefunden werden, doch das kann die Sekte auch intern regeln, solange noch nicht alle infiziert sind.

● Die Helden heben nach der Infizierung der Sekte eben diese aus und richten die Anhänger hin oder werfen sie ins Meer. Auch hier kann sich Strupp, so er sich noch bei der Flotte befindet, für diese einsetzen.

● Ilyana wird zugestanden, dass sie diejenigen, die sich freiwillig dazu entschließen, infizieren darf, solange sie sich Strupps Splittergruppe und nicht Hranngdottir anschließen. Dann wird Ilyana ihr Charisma so lange auf die Probe stellen, um Leute zum Schwarm zu bekehren, bis die Flotte ihre Tätigkeit als bedrohlich empfindet. Gestalten Sie sie dann als gefährliche und verführerische Sektenanführerin, die immer mehr Anhänger um sich schar.

„WIR SIND NICHT WENIGER EURE FREUNDE ALS VORHER AUCH.“

Hier folgt nun der parallel laufende Handlungsstrang um Strupp. Wenn Sie möchten, dass ein Freund Ihrer Helden ihn begleitet, hat dieser sich kurz zuvor unter einem Vorwand zu Strupps Otta, der *Nebelspringerin* übersetzt.

Strupp hat dem Nebelschwarm die Position der Friedlosen mitgeteilt – der Nebel zieht wieder um die Flotte herum auf, jedoch noch in einigen Meilen Abstand. Strupps Otta, die *Nebelspringerin*, löst sich unvermittelt und ohne Botschaft vom Rest der Flotte und steuert auf die Nebelbank zu. Wie die Flotte darauf reagiert, kann ganz unterschiedlich sein. Machen Sie dies auch davon abhängig, wer die Flotte gerade führt.

● Es könnte ein Versuch unternommen werden, das Schiff manövrierunfähig zu machen. Zum Beispiel könnte man das Segel mit Brandpfeilen in Flammen setzen oder mit einer Rotze einen Schuss ins Steuerruder wagen. Beide Maßnahmen könnten das Schiff jedoch auch versenken. Zudem bemannt die Ottajasko auch die Ruder, um möglichst große Geschwindigkeiten aufzunehmen.

● Waghalsige Helden können die *Nebelspringerin* verfolgen – sie verschwindet im Nebel, die Helden können sich vorwagen, bis sie die schweigenden Silhouetten dreier Schiffe wahrnehmen, die offenbar im Nebel ausharren. Der Anblick ist gespenstisch genug, um vermutlich auch hartgesottene Helden auf einem auf alle Fälle unterlegenen Schiff den Rückzug antreten zu lassen.

● Rufe, Hörner oder via Botenvogel zugestellte Nachrichten bleiben unbeantwortet.

Letztlich sollte Strupp auch mit einem angeschlagenen Schiff dieses Manöver glücken. Drei Schiffe warten auf ihn im Nebel und bringen ihn zur Vexlingerflotte.

Der Verlust von Strups Otta resultiert in **Friedlose, Flotte und Hoffnung** – 1.

VEREITELTE FLUCHT

Sollten die Helden alles daran setzen, Strupp an seinem Seitenwechsel zu hindern, kann auch das glücken. Sie können es als Lohn für sehr glückliche Aktionen oder besonders gute Ideen zulassen.

Strupp ist es gelungen, seine ganze Ottajasko (etwa fünfzig Menschen), auch die unter seinen Leuten, die noch nicht infiziert sind, in seinem Bestreben zu einen, sich dem Schwarm anzuschließen. Er zeigte ihnen auf, dass der Anschluss zum Schwarm einfach nur die einzig mögliche Überlebenschance ist, und sie vertrauen ihm. Sie sind absolut loyal und verteidigen sein Leben notfalls mit ihrem eigenen.

An der Flucht gehindert und zur Rede gestellt, wird Strupp sein Bestreben, Vexlinger unter sich zu sammeln, und mit diesen einen eigenen, unabhängigen Schwarm zu gründen, einfach früher offenbaren. Modifizieren Sie dann unten entsprechend.

Sollten Ihre Helden Strupp mit Mann und Maus versenken, entfällt dieser Teil des Szenarios, und die Splittergruppe könnte dann nur unter Ilyanas Führung zustande kommen, falls Sie dies wünschen. An den *Wahren Namen*, den die Helden für das Finale benötigen, können sie auch durch Ilyana gelangen (in einer Qualität von 2). Wenn die Helden sich beider Vexlinger entledigt haben, bleibt nur noch eine Rekonstruktion dieses Namens durch Tula (in der Qualität von 1).

Strups Otta taucht nach kurzer Zeit (zwei bis drei Tagen) wieder aus dem Nebel auf, der sich auch nicht weiter genähert hat. Das Schiff weist nicht das Seeschlangenzeichen auf, das die anderen Schiffe der Nebelflotte ziert, ist jedoch stattdessen mit einer stilisierten Qualle bemalt – zudem ist es in *Nebelbringerin* (thorw.: *Nuianna*) umbenannt.

Der Flottenführer versetzt die Flotte in Alarmbereitschaft. Jeder ahnt, was auf Deck vorgegangen ist, und keiner wird die *Nebelbringerin* nah heranlassen. Rotzen werden geladen, Bögen gespannt, doch die Otta bleibt auf Abstand. Hinter ihr sind die Silhouetten zweier weiterer Schiffe im Nebel auszumachen. Am Mast wird eine weiße Flagge mit einer notdürftig aufgemalten Friedensruna gehisst – Strupp möchte verhandeln.

Geschriebene Botschaften kommen mit der Antwort „Auge in Auge“ zurück, Strupp besteht auf einem Treffen. Letztlich willigt Hjalka Oddasdottir ein, die Verhandlungen auf einem Beiboot der *Veidimader* abzuwickeln. Auch die Helden werden um ihren Rat gebeten, wenn sie sich nicht bereits

von sich aus bereiterklären, an Bord des Beiboots zu gehen. Strupp, der eventuell übergelaufene Freund oder die Freundin der Helden sowie die mit einer Armbrust bewaffnete Tjalla Malmgrimsdottir kommen an Bord des Beiboots.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Strupp steht mit breitem, offenem Lächeln vor euch.

„Da sind wir wieder. Im Nebel haben wir uns zugegebenermaßen nicht so recht wohlfühlt.“

„Seid ihr von diesen Kreaturen besessen?“, fragt Hjalka kühl, und Strupp nickt.

„Ja, das sind wir. Obwohl *besessen* so ein hartes Wort ist. Ich würde sagen, wir haben sogar ausgezeichnetes Glück gehabt. Und jetzt sind wir wieder hier – und wir sind nicht weniger eure Freunde als vorher auch.“

Der Nebel, der hinter Strupp die See verdunkelt, scheint euch wie ein Hohnlachen. Der Hetmann der *Nebelbringerin* kann diese Worte nicht ernst meinen – oder?

Auch Strupp wird Fragen offen beantworten. Er hat noch keinerlei Schuld auf sich geladen und ist zuversichtlich, dass die Friedlosen ihm Gnade gewähren werden.

● Strupp ist seit dem Aufbruch von Narken von einer Qualle besessen und hört die Stimme des Schwarms.

● Er hat nach und nach den größten Teil seiner Ottajasko infiziert – was der Schwarm ihm befahl, denn ein komplettes infiziertes Schiff bot zahlreiche Möglichkeiten.

● Der bislang nicht infizierte Teil der Mannschaft ist nun, seit Strupp wieder aus dem Nebel kam, von Quallen besetzt.

● Strupp kann berichten, dass es kein schlechtes Gefühl ist, mit seinen Leuten auf diese Weise verbunden zu sein.

● Er widersetzte sich allen weiteren Anordnungen der Schwarmintelligenz und steuerte, statt Angriffe zu unterstützen oder die Flotte zu untergraben, letztlich den Nebel an, um sich mit dem Schwarm zu vereinen.

● „Bei den trübsüchtigen Vexlingern gefiel es uns jedoch nicht. Nebel, wohin man sieht, und die meisten sind nicht gerade interessante Gesprächspartner.“ Er hat sich mit der *Nebelbringerin* erneut auf den Weg zur Flotte gemacht – und im Nebel warten noch zwei weitere Schiffe, die sich ihm angeschlossen haben.

● Er hört jedoch die drängenden Befehle des Schwarms. Er spürt, wie der Nebel an ihm zerrt. Er fürchtet letztlich, sich selbst zu verlieren.

● Wenn Sie den Helden ein paar Hintergründe über die Hintergründe Hranngdottirs (beispielsweise über die Tatsache, dass sie als Schwarm agiert) offenbaren wollen, kann dies nun über Strupp geschehen.

● Sollten die Helden oder Hjalka danach fragen: Strupp und seine Leute wollen nur Menschen in ihren Schwarm aufnehmen, die mit dieser Aufnahme einverstanden sind. Sie sagen, sie wollen keinen politischen Einfluss nehmen – doch hier müssen sich die Helden auf Strups Wort verlassen (und kann man das bei einem Vexlinger?).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Strupp beendet seinen Bericht und sieht euch an. Sein Lächeln wirkt nicht mehr ganz ehrlich, Furcht glimmt in seinen Augen auf, die Lippen zucken nervös.

„Ich ... ich möchte mit euch verhandeln. Wir wollen uns euch wieder anschließen.“

„Vexlinger? Wir haben vermutlich genug von der Sorte auf der Flotte!“, schnaubt Hjalka.

„Ich ... könnte euch helfen. Wir wissen ... Dinge. Dinge über den Schwarm. Aber ihr müsst uns helfen – damit wir uns von ihm lösen können. Wir bitten euch darum. Wir sind nicht verloren. Wir sind nicht ... eure Feinde. Helft uns, und wir helfen euch. Das wäre für alle ... glücklich!“

Die Schiffe hinter ihm steuern lautlos aus dem Nebel. Dieser hat mittlerweile seltsame Formen angenommen – Tentakel, die nach den Schiffen greifen, Mäuler, die nach den Rudern schnappen ...

„Ich denke, ihr habt nicht viel Zeit zu entscheiden“, sagt Strupp und blickt nervös hinüber.

Hranngdottir hat Strupps Plan selbstredend mit angehört. Und es liegt ihr nichts daran, dass der Schwarm sich teilt – das würde beide Teile schwächen. Zudem kennt Strupp tatsächlich Geheimnisse, die Hranngdottir nicht in der Hand der Friedlosen wissen will.

Strupp entbietet als Lohn für seine Freiheit:

● einen Namen: den *Wahren Namen* Hranngdottirs (Qualität: 5)

● Aufdeckung der Vexlinger an Bord

EINE ENTSCHEIDUNG

Die Helden und Hjalka müssen sich nun rasch einigen, sonst greift der Nebel Strupps Schiffe an und wird sich die abtrünnigen Insassen in die Gemeinschaft zurückholen.

Lassen Sie den Helden (und Spielern) etwa eine reale Minute Zeit zur Entscheidung. Argumentieren Sie im Sinne Hjalkas – Strupp war jahrelang ihr Gefolgsmann, sie leidet schwer unter seinem Verrat, ist jedoch zögerlich willens, ihm zu glauben.

Lassen Sie die Helden nach Ablauf von einer Minute abstimmen, wie unter Thorwalern üblich.

Es gibt folgende Möglichkeiten, wie Strupps Verhandlungen ausgehen können:

● Die Friedlosen lehnen es ab, Strupps Splittergruppe zu unterstützen. Dann wird diese vom Kollektivbewusstsein des Schwarms überwältigt und verschmilzt mit ihm.

● Die Friedlosen gewähren ihnen Hilfe, der neue Schwarm soll sich jedoch, sobald es ihm möglich ist, von der Flotte trennen und eigene Wege gehen.

● Die Friedlosen gewähren Strupp und seinen Anhängern Hilfe, nehmen sie jedoch nicht in der Flotte auf. Wie eine Aussatzkolonie müssen sie einen Mindestabstand wahren und bekommen Nahrung und andere notwendi-

ge Dinge ohne Kontakt zwischen den beiden Gruppen mit Seilzügen übermittelt. Dann wird Ilyana ihr Wirken auf der Flotte im Verborgenen fortführen und versuchen, möglichst viele Leute auf ihre Seite zu ziehen und zu infiltrieren.

● Die Friedlosen lassen sich überzeugen, Strupp und seine Leute dürfen sich frei bewegen. Dann wird die oben beschriebene Zeremonie Ilyanas ganz öffentlich durchgeführt und dürfte Zündstoff für weitere Konflikte sein.

Sollte eine der letzten drei Entscheidungen getroffen werden, spaltet sich der neue Schwarm spätestens bei den Olportsteinen von der friedlosen Flotte ab. Ab diesem Zeitpunkt wird ihr Schicksal nicht mehr in diesem Abenteuer thematisiert und bleibt für Thorwals Zukunft offen.

Hier bieten wir Ihnen zwei Vorlesetexte an, die Sie, je nach Ausgang der Abstimmung, verwenden können:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Nebel leckt an Strupps Schiffen. Als ihr euch ihm wieder zuwendet, fährt seine Zunge nervös in die Mundwinkel. „Entscheidet euch! Wir hören sie jetzt ... ziemlich laut.“

Hjalka räuspert sich.

Alternative I – Die Vexlinger dürfen bleiben

*Fortfahren bei vorläufiger Aufnahme Strupps
(egal, welche der drei Varianten):*

„Ihr seid geduldet. Vorerst.“

Kaum hat Hjalka dies verkündet, gibt Strupp seiner Mannschaft Signale. Die Vexlinger stemmen sich gegen die Ruder und katapultieren die Schiffe ein gutes Stück auf die restliche Flotte der Friedlosen zu. Ihr seht, dass dort die Rotzen und Bogenschützen bereits bereit sind, um sie zu empfangen, und gebt Signale, nicht anzugreifen. Etwas im Nebel zischt auf, wie ein Nest aus Schlangen sieht der Nebel nun aus. Ihr legt euch in die Riemen des kleinen Beiboots.

„Schnell!“, befiehlt Strupp und hält sich kurz den Schädel. „Schneller!“

Die Flotte nimmt wieder Fahrt auf.

Sollten die Verhandlungen zu Strupps Gunsten ausgehen, müssen Strupps Schiffe eilig zur Flotte aufschließen – es erfolgt ein Großangriff. Die *Nebelbringerin* und die beiden von Strupp aus dem Schwarm geloteten Schiffe (eine Knorre aus Berik und die Kogge eines nostrischen Kauffahrers aus Salzahafen) werden an der Seite der Friedlosen kämpfen. An Bord ist eine Mindestbesatzung (bei Aufnahme in die Flotte ergibt sich zusammen mit Strupps Leuten: **Friedlose +2, Flotte +3**).

Fortfahren bei Ablehnung:

„Wir werden keine Vexlinger bei uns dulden.“ Hjalka zückt ihre Axt, und auch euch stellen sich die Nackenhaare auf, als ihr Strupps Gesicht seht. Es verzerrt sich, panisch wendet er den Blick zum Nebel und nickt dann seinen Leuten zu. Der erste Pfeil fährt Hjalka ins Kettenhemd. Aus dem Nebel dringt ein Ruf wie ein Horn, die Tentakel peitschen und umschlingen das erste Drachenboot. Ein Tumult bricht darauf los. „Nehmt uns mit – oder wir töten euch!“, kreischt Strupp.

Weisen die Friedlosen Strupp zurück, wird er als letzte Rettung seiner Seele versuchen, Hjalka und die Helden zu überwältigen und als Geisel für sein Vorhaben zu nehmen. Ob Strupp das überlebt, überlassen wir Ihnen. Vielleicht hat er auch einmal kein Glück.

Die friedlose Verhandlungspartei kehrt zur Flotte zurück, Strupps kleine Flottille wird von fingergleichen Schwaden aus Nebel überwältigt.

AUSGETRICKST!

Ihre Helden sind besonders ausgefuchst und verlangen den *Wahren Namen*, bevor sie selbst eine Gegenleistung erbringen? Darauf wird Strupp eingehen. In diesem Fall verrät er den *Wahren Namen* Hranngdottirs in einer Qualität von 1. Wenn die Helden ihm tatsächlich helfen, wird er ihn in einer Qualität von 5 mitteilen (Seite 83), noch tieferen Einblick hat er jedoch nicht. Die unterschiedlichen Qualitäten des Namens werden im Finale berücksichtigt.



„... UND IHR NAME IST ...“

Der folgende Abschnitt geht davon aus, dass die Helden auf das Angebot von Strupp und seinen Vexlingern eingehen – Alternativen zu dieser Herangehensweise finden Sie weiter hinten im Text.

Wenn die Helden eingewilligt haben, Strupp zu helfen, ist es immer noch nötig, die Verbindung zu Hranngdottir zu durchtrennen, denn diese zieht an ihren Vexlingern und in Strupps Mannschaft lässt der Widerstand bereits nach.

Folgende Ereignisse können in den nächsten Stunden eintreten. Würfeln Sie ein- bis zweimal 1W6 oder wählen Sie nach eigenem Gutdünken aus der folgenden Liste aus:

- 1 Tjalla Malgrimsdottir, die einst so etwas wie die mütterliche Freundin Strupps war und ihn zum Hetmann gemacht hat, tötet den Steuermann der *Nebelbringer* und versucht, das Schiff wieder auf Nebelkurs zu bringen. Sie wird von den anderen über Bord geworfen.
- 2 Ein unerkannter Vexlinger zerschlägt Wasserfässer auf der *Seewölfin*. Es gibt auch von anderen Schiffen ähnliche Berichte. (**Nahrung** –1)
- 3 Thurma Umgridsdottir, eine Gebeugte, versucht, mit einem Langbogen auf Strupp zu schießen. Er wird getroffen, hat jedoch Glück: Der Pfeil verletzt seine Schulter. Thurma wird als Vexlinger eingesperrt, doch Strupp versichert, dass sie keiner ist. Im Gegenteil, Thurma hegt einen unauslöschlichen Hass auf die Vexlinger; seit einer von ihnen ihren Bruder tötete.
- 4 Ein unauffälliger Mann, Vater von zwei Kindern, erhängt sich auf der *Paradiesvogel* und gibt sich in einem Abschiedsbrief als Vexlinger und gelegentlicher Saboteur zu erkennen. Sowohl er als auch seine Quallen fürchteten die Gefangennahme.
- 5 Strupp bittet darum, sein Schiff mit einem Tau an einem größeren Schiff befestigen zu dürfen, und fesselt und knebelt danach seine gesamte Mannschaft. Einer von ihnen springt über Bord und schwimmt in Richtung Nebel.
- 6 Es kommt zu Aufruhr auf den anderen Schiffen der Flotte: Viele Menschen wünschen die Nähe Strupps und seiner Schiffe nicht. Es kann zu Panikausbrüchen, Prügeleien und Schlimmerem kommen. Wenn die Helden nicht wirksam eingreifen, droht **Hoffnung** –1.

Strupp bittet darum, an Bord der *Veidimader* (oder eines anderen Schiffs, auf dem es gerade nicht zum Aufstand kommt) gehen zu dürfen. Dort lässt er sich bereitwillig Hände und Füße fesseln, er wirkt sogar ob dieser Maßnahme erleichtert. Er hat eine grobe Vorstellung davon, wie er sich und seine Leute vom Schwarm trennen kann, doch als jemand, der der Magie nicht mächtig ist, ist diese Vorstellung reichlich schwammig. Dennoch hat er lange Geistreisen in den hintersten Winkeln des Schwarmbewusstseins durchgestanden und fühlt, dass der Schwarm eine Verankerung „in großer Tiefe“ hat, wie er es formuliert. Dass er damit nicht nur die Meerestiefe, sondern auch „irgendwas anderes“ meint, kann er deutlich machen. Diese Verbindung widerstrebt ihm. „Da unten geht es zu Hranngar. Wir wollen dort nicht hin.“

An Bord kann Strupp einige Vexlinger denunzieren, die der Flotte schaden, wenn dies ausgehandelt wurde. Die Namen gibt er zu Papier. Darunter ist nicht Ilyana, und es sollten auch keinesfalls allzu viele Vexlinger sein. Eine gewisse Unkenntnis von den Handlangern Hranngdottirs ist die Schattenseite seiner Rebellion. Schläfer erkennt er nicht (siehe Anhang Seite 143) und sobald er sich vom Schwarm getrennt hat, wird er auch keine neuen Vexlinger mehr erkennen können.

Nun wird er auch mit der Sprache herausrücken, wie die Verbindung von Strupps Gruppe zum Schwarm Hranngdottirs gelöst werden kann:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Strupp wirkt ehrlich dankbar.

„Ich bin halt ein Glückspilz“, wiederholt er zum sicherlich vierten Male. „Wo ist man freier als bei den Friedlosen, meine Freunde?“

Er druckst ein wenig herum, bewegt die Hände in den Fesseln.

„Wir wollen frei sein, meine Leute und ich. Frei von dieser ... von *ihr*. Ich habe ... im Gedächtnis gegraben, als wir dort waren. Ich weiß, was nötig ist, damit wir loskommen. Wir brauchen so etwas wie einen Paten. Jemanden, der frei ist und unangetastet. Einen Freiwilligen! Es wird ihm nichts geschehen – wir brauchen ... nur ein wenig von seinem Blut. Freies Blut. Es bewirkt ... dass wir uns lösen können. Mehr nicht. Wir sind danach nicht weiter aneinander gebunden. In Anbetracht der Tatsache dass wir beinahe hundert sind ... brauchen wir allerdings mehr als einen Paten.“

DER WAHRE NAME

Strupp ist der *Wahre Name* Hranngdottirs in der Qualität 5 bekannt. Das heißt, er hat eine recht konkrete Vorstellung davon, kann diese aber nicht in vollem Maße weitergeben. Beschreiben Sie den Namen in Qualität 5 als etwas Tiefes, etwas Dunkles. Etwas, das zugehörig zu etwas noch Größerem ist, ein Teil von etwas, das kein Mensch je erfassen sollte. Gleichzeitig ist es nicht nur ein Wort, sondern Myriaden. Es fühlt sich nach kalten schleimigen Kreaturen an, doch auch nach einer wortlosen Verbundenheit, einer Intelligenz, die ganz anders als die menschlicher Hirne ist.

In Qualität 1 ist dieses Wort wesentlich vager, nur eine bloße Ahnung, welche die Natur Hranngdottirs nicht vollständig zu erfassen scheint.

Das Wort ist schwer zu fassen, daher benötigen die Helden eine gelungene IN-Probe, um es sich zu merken. Der Name wird die Schwierigkeit eines Rituals im Finale je nach Qualität herauf- oder herabsetzen. Mehr dazu finden Sie an entsprechender Stelle auf Seite 123.

BLUT FÜR DEN SCHWARM

Strupp wird darauf bestehen, weiterhin gefesselt zu bleiben. Er hat den Wahren Namen beschafft, um sich zu lösen, nun ist es an den Helden, freiwillige Friedlose zu finden, die bereit sind, ein wenig Blut zu spenden. Dies sollte keine zu einfache Aufgabe sein.

Strupp und seine Ottajasko waren schon seit einiger Zeit ziemlich für sich – viele Freunde haben sie nicht, zudem hat er noch Vexlinger aus dem Nebel mitgebracht. Insgesamt benötigen sie hundert Mal 1W3 Lebenspunkte, also im Mittel 200. Tatsächlich ist es reine Vertrauenssache, das nichts Negatives daraus erwächst, dass man sein Blut einer quallenbesetzten Kreatur überlässt.

Wenn die Helden Strupp helfen wollen, können sie alte Gefallen einfordern, selbst mit gutem Beispiel vorangehen, die Gebeugten zu verpflichten versuchen, denen Strupp einst angehörte, und auf die Tränendrüse drücken – so oder so benötigen sie in etwa fünfzehn Freiwillige, darunter können sie sich natürlich auch gerne selbst befinden. Verlangen Sie eine gelungene *Überreden*- oder CH-Probe, oder lassen Sie die Helden das Problem rollenspielerisch lösen.

Findet sich niemand oder weigern sich die Helden, Strupp zu helfen, kann Ilyana ihre Anhänger dazu überreden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr wisst nicht wirklich, was auf euch zukommt. Ihr habt irgendwie erwartet, dass ein fremdartiges Ritual die Verbindung zum Schwarm lösen wird. Letztlich fordert Strupp alle Freiwilligen auf, sich einen Schnitt am Arm zuzufügen und zu den gefesselten Vexlingern hinzutreten. Sie alle wirken erleichtert, ja, voller Vorfreude.

Der Erste öffnet seinen Mund – heraus schlängelt sich ein Nesselarm. Du möchtest zurückweichen, doch du lässt die Prozedur über dich ergehen. Der Nesselarm brennt an deinem Handgelenk, und du kannst zusehen, wie in ihm das dunkle Blut hinauf rinnt. Es dauert nur wenige Augenblicke, dann zieht sich der Nesselarm zurück und der, aus dessen Mund er sich geringelt hat, sieht dich glücklich an. „Danke“, flüstert er, und verdreht die Augen, während etwas in ihm zu kämpfen scheint. Er bäumt sich auf. „Weiter“, murmelt Strupp. „Macht weiter!“

Strupps Gruppe hat sich durch dieses Ritual die Freiheit erwirkt und bildet nun einen eignen Schwarm. Ob sich genug Spender dafür finden, bleibt den Helden überlassen. Passiert dies nicht, holt Hranngdottir die Abtrünnigen binnen kurzer Zeit.

Was danach mit Strupp und seinen Schiffen geschieht, überlassen wir Ihnen und der aufgethandelten Entscheidung der Helden – vielleicht segeln sie sofort getrennter Wege oder begleiten einander noch eine Weile. Wie schon gesagt, sie werden sich spätestens an den Olportsteinen trennen und dann erst in den nächsten Publikationen zu Thorwal wieder aufgegriffen. Nutzen Sie jedoch das Potential, sollte die Splittergruppe Teil der Flotte werden – es wird nicht unwesentliche Anfeindungen geben, Strupp wird Bündnisse mit

einzelnen Fraktionen suchen. Es wird Angriffe, Streitereien und Rivalitäten geben – gönnen Sie sich hier einen Abend oder zwei, um die Beziehungen ein wenig aufzumischen. Auch Goldzahn Rogni kann fleißig Unfrieden stiften – dies liegt in seiner Natur, und er sieht es als seine Pflicht an, Menschen auf ihre Unzulänglichkeiten hinzuweisen. Wenn schon ein Schwarm wie Hranngdottir sich mit zu vielen Friedlosen uneins sein kann, kann dies einer menschlichen Flotte umso schneller passieren.

WOZU DAS GANZE?

Die Helden erhalten **200 Abenteuerpunkte**.

Sie erhalten, sofern noch möglich, eine **Spezielle Erfahrung** auf *Menschenkenntnis*. Außerdem werden sie immer abgebrühter im Umgang mit dem Schwarm und seinen Verlockungen, was eine der seltenen **Speziellen Erfahrungen** auf die *Magieresistenz* nach sich zieht.



EGIL UND DIE SEHNSUCHT NACH DEM SCHWARM

Sollte Egil Rotaue in diesem Szenario noch leben (weil die Flotte **Die Insel der Verlorenen** noch nicht gefunden hat), wird er sehr vorsichtig vorgehen. Er misstraut sowohl Ilyana als auch Strupp, verfolgt aber mit Interesse, dass sie Bestrebungen vornehmen, sich vom Hauptschwarm zu lösen. Er fragt sich, ob er nicht auch als Mensch die Vexlinger steuern lernen und sie so zum Festland und zu Iskir Ingibjarsson bringen kann. Egil wird stets seine eigenen Motivationen verschleiern, sich jedoch sowohl Ilyana als auch Strupp als Mittelsmann anbieten und versuchen, ihr Vertrauen zu gewinnen.



ISKIR UND HRANNGDOTTIR – INFORMATIONEN FÜR DEN MEISTER

Wie auf Seite 58 erwähnt, können die Helden auch Zeuge davon werden, dass Iskir mit der Hornlibelle den Schwarm und die Irrfahrt der Friedlosen beobachtet. Er wird jedoch bis zum Finale niemals eingreifen.

Iskir und die Quallen dienen grundsätzlich der gleichen nachtblauen Herrin und sind im Finale auch geeint in ihrem Ziel, die Aktivierung des Steins von Prem zu verhindern – doch der Namenlose steckt, wie so oft, im Detail. Iskir ist

weder ein Dämonenpaktierer, noch hält er viel davon, eine Qualle in seinem Körper zu beherbergen. Es geht ihm vielmehr um Selbstbestimmung, auch die Selbstbestimmung aller Thorwaler. Er glaubt, dass diese schließlich bewirken wird, dass sie sich von Swafnir lossagen und ihre jahrhundertlange Knechtschaft erkennen. Danach, so glaubt er, werden sie unter Hranngar zu altem Stolz und alter Freiheit zurückfinden.

Für den Nebel jedoch sind die Menschen Heimstatt, Nahrung, Gefäß. Hranngdottir geht es um ihre eigene Existenz, die lange genug in Amphoren zurückgehalten wurde. Hranngdottir geht es darum, den Schwarm zu vergrößern, die See zu beherrschen, sich zu vermehren.

Doch Hranngdottir, das wird in diesem Szenario klar, ist eine gesplante Persönlichkeit. Der Großteil des Schwarms steht treu zur Herrin der nachtblauen Tiefen, ein Teil jedoch begehrt auf und verlangt ebenfalls die Freiheit – verlangt danach, nicht mehr an Charyptoroth gebunden zu sein, sondern als freier Dämon durch Meere und über Land zu streifen.

Auch für Iskir ist der Schwarmdämon unbekannt und neu. Auch er hat Gründe zu fürchten und Gründe zu zweifeln, und er wird diese auch im Rahmen dieses Abenteuers nicht gänzlich beiseiteschieben können.

DIE SCHWIMMENDE STADT

WIEDERSEHEN MIT DEN SWAFNIRSKINDERN

In der Episode **Die Insel der Verlorenen** kann Egil als Hetmann der Flotte die Fraktion der Swafnirskinder fortschicken. Diese irren von da an mit ihren Schiffen über das Meer, auf der steten Flucht vor dem Nebel.

In dieser Episode gibt es die Möglichkeit, sie bei Aguaduron wiederzutreffen. Wenn Sie die Reihenfolge vertauschen und **Die schwimmende Stadt** vor **Die Insel der Verlorenen** spielen möchten, entfällt dieses Wiedersehen natürlich, da die Walwütigen noch Teil der Flotte sind. Schickt Egil also erst später die Walwütigen ins Nirgendwo, könnte die Flotte auf dem Rückweg ans Festland bei den Olportsteinen wieder auf die Schiffe der Swafnirskinder treffen. Alternativ können diese natürlich auch auf dem Meer verschollen bleiben, vielleicht vom Nebel eingeschlossen werden, vielleicht einen Weg ins Gúldenland finden – wer weiß, vielleicht wurde ihnen gar die Gnade zuteil, als einzige Swafnirland zu erreichen?

Eine Wiedervereinigung mit der Flotte stellt verlorene Ressourcen wieder her: **Flotte (permanent)**, **Friedlose** und **Hoffnung** je +1.

AVES IST MIT UNS!

Sie führen Helden durchs Abenteuer, die, beispielsweise mit dem Vorteil *Innerer Kompass* und hervorragend gelungenen Proben in *Orientierung* und *Sternkunde*, die Flotte auf Kurs bringen können und die Beschaffung eines Strömungskompasses nicht als notwendig erachten?

Dann wäre eine Möglichkeit, die Episode in Aguaduron auszulassen. Die Konsequenz wäre jedoch, dass der Strömungskompass später nicht mit dem Stein von Prem interagieren kann und die Helden somit nicht den Weg ins Dúnthark finden würden. Abhilfe kann der Geist Alfgars, der die Swafnirsrippe behütet, schaffen – darauf eingegangen wird auf Seite 113.

Die zweite Möglichkeit wäre, dass Sie den Navigationskünsten der Helden noch ein paar Steine in den Weg legen. Der Efferdwall ist nah, die Nähe von charyptiden Geschöpfen sorgt für gewaltige Wasserwirbel und unvorhergesehene Winde. Im Nebel verändert sich die Position der Flotte, und ohne Kenntnis von Längengraden wird es den Helden kaum möglich sein, tatsächlich korrekt zu navigieren, so dass sie vielleicht doch nach dem Strohalm greifen, den der Kompass bietet.

„Ihr habt noch nie von ihr gehört? Sie ist nichts als schwimmende Sehnsucht, zusammengehalten von Hoffnung und Glück, getragen von der Strömung ihres Gottes Numinorus. Niemand weiß, wo sie gestern war, niemand weiß, wo sie morgen sein wird. Aber heute ist sie hier.“

—der Meister der Brandung, bei der Sichtung Aguadurons in Ifrins Ozean, 1027 BF



In **Die schwimmende Stadt** können die Helden das Zeichen des Schicksals finden, auf das die Rune *Vatten* deutet: den Strömungskompass.

KLAR SCHIFF ZUM GEFECHT! – EINE ZUSAMMENFASSUNG

Die Friedlosen begegnen Aguaduron, der schwimmenden Stadt (**Efferd 157**). Seit der Regierungszeit des Fran-Horas' ist ein gigantisches Kriegsschiff, eine Oktore, im Ozean verschollen. Um dieses Schiff und seinen schwimmenden Anleger hat sich seitdem ein Konglomerat aus unterschiedlichsten Schiffen angesammelt und ist zu einer schwimmenden Siedlung mit einer eigenen Form der Gesellschaftsstruktur zusammengewachsen. Setzen Sie das Szenario ein, wenn die Flotte dringend Nahrung oder Rohstoffe benötigt. Bei einem Überfall lassen sich diese Ressourcen auffrischen, wenn auch ein Überfall auf die Stadt mit der Kriegsoktore ein Wagnis ist. Verhandlungen mit Aguaduron sind ebenfalls möglich, die Stadt reagiert jedoch abweisend auf eine Thorwalerflotte. Die Helden müssen auf einer geheimen Mission in der schwimmenden Stadt ein Artefakt des Meeresgottes Numinoru auftreiben – den Strömungskompass, mit dessen Hilfe die Rückkehr nach Thorwal gelingen kann.

NUMINORU UND SHOLARRK

Auf Aguaduron findet ein alter Meeresgott Verehrung: Numinoru. Wo der launische Efferd Gebieter über Wogen und Stürme ist, lenkt Numinoru die verborgenen Meeresströmungen. Sholarrk hingegen ist ein Gott in Haigestalt, ein Brazoragh des Meeres, dem nur Stärke und Blut etwas bedeuten. Beiden Göttern können die Helden – im übertragenen Sinne – auf Aguaduron begegnen.



MEISTERPERSONEN VON AGUADURON

Wichtige Meisterpersonen in diesem Kapitel sind:

- Silja Aversa (Seite 137)
- Schwarzaxt (Seite 140)
- fünf Fischer und Algensammler aus Aguaduron (drei Männer, zwei Frauen, Sprecher: Laminjo, ehemaliger Schiffbrüchiger aus Mengbilla, *999 BF, schwarzhaarig, bärtig, verstockt)
- Moana (blasshäutige, grünhaarige Loualil unbestimmbaren Alters, Novizin des Numinorutempels – die Begegnung mit ihr ist optional). Die Loualil sind Meermenschen, Verwandte der aventurischen Necker.

IST ES EINE INSEL?

ZUFALL ODER SCHICKSAL?

Hier finden Sie einige Alternativen, wie die Flotte auf Aguaduron stoßen kann:

● Es ist möglich, dass es aus purem Zufall geschieht. Die schwimmende Stadt ist schon durch alle Meere Aventuriens getrieben und hält sich aufgrund des Kriegszustands im Perlenmeer nach Entstehung der Blutigen See nun schon seit Jahren im Meer der Sieben Winde zwischen Aventurien und dem Gildenland auf. Bei ihrem Zickzackkurs kann die friedlose Flotte durchaus rein zufällig auf das Konglomerat aus Schiffen und Flößen stoßen.

● Vielleicht gibt Goldzahn Rogni alias Ögnir durch einen seiner zahlreichen Geschäftskontakte den Wink, wo die Stadt zu finden ist. Da sich dort alle möglichen Kulte der Meereshüter versammeln, ist es nicht auszuschließen, dass dort auch Ögnir Verehrung findet, was dieser spüren kann.

● Weiterhin ist es möglich, dass der verstoßene Olfinn der Raue (falls dieser bereits das Zeitliche segnete, Jadra Ketilsdottir), Swafnirgeweihter der Walwütigen, die Liturgie GÖTTLICHE VERSTÄNDIGUNG (auf Grad III) wirkt, mit der er Kontakt zu einem anderen Swafnirgeweihten an Bord der Flotte herstellen kann. Dann kann er davon berichten, Aguaduron gefunden zu haben. Entweder ist er auf Abstand geblieben, oder die Bewohner der Stadt konnten ihn überlisten und haben nun seine Otta der hungrigen Stadt zugeführt und fest in der Mitte mehrerer Hausboote und Flöße vertäut. Dann befinden sich die Walwütigen auf Aguaduron, was durchaus das Szenario würzen kann. Wenn Sie diese Variante wählen, kann auch Olfinn (respektive Jadra) auf die Idee kommen, einen Priester des Numinoru zu entführen. Der Geweihte selbst wird in die Querelen zwischen Efferd- und Numinoru-Priesterschaft auf der einen und Göttern wie Charypta und Sholarrk auf der anderen Seite hineingezogen.



● Wenn Ihre Helden bereits auf der Spur der Zeichen des Schicksals (Seite 50) sind, die Hranngdottir bannen können, können Sie auch durch einen Traum oder eine Prophezeiung den Weg nach Aguaduron finden.

Welchen Weg Sie auch wählen, die Flotte findet nach Aguaduron:

EINE STADT IM NEBEL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein plötzliches Signal tönt zu euch herüber – ein fremdes Signal und sehr nah. Wenige Schritte vor eurem Rumpf trudeln einige Boote. Es sind Fischerboote, mit einem Paar Ruder und einem kleinen Segel. Die Männer und Frauen darauf blicken euch verwirrt an. Ein Mann hat in eine gewundene Muschel geblasen, das Signal trägt weit durch den allgegenwärtigen Nebel.

Es wird beantwortet; ein seltsamer Ruf, wie der eines Wals. Er kommt aus der Richtung, in die ihr steuert, auch dort lauert schweigend der Nebel.

Ihr ruft die fremden Fischer an. Wer paddelt schon auf der Hochsee? Hier muss Land sein! Menschen! Die Fremden beginnen hastig zu rudern, treiben jedoch bereits hilflos zwischen den großen Ottas und Knorren. Narbe wirft bereits eine Harpune, die sich in das Holz eines Fischerboots bohrt und zieht das Boot lachend zur *Vig* herüber.

Trommeln und Hörner geben die Befehle von [Name des Flottenanführers] nach hinten durch. Segel werden gerafft, Kämpfer bemannen die Decks. Der Kriegszustand ist oft genug geprobt worden in den letzten Wochen, es herrscht kein Chaos, sondern schicksalsergebene Disziplin.

Etwas schält sich aus dem Nebel – sind es Masten? Schiffsaufbauten? Ist es die Nebelflotte – aber wenn sie es ist, warum hat sie dann ein Signal gegeben? [Name des Flottenanführers] befiehlt, nicht näher heranzusteuern. Ruder werden ins Wasser getaucht, die Schiffe drehen ab und bleiben in einem Abstand, der das Gebilde im Nebel nicht deutlicher hervortreten lässt. Das Wasser zischt an Bug und Rudern, die Fremden zetern, als Schwarzachts Piraten sie an Bord zerren. Sonst ist es still, die Signale beider Seiten schweigen.

Neugierige Möwen lösen sich nun aus dem Nebel und fliegen mit heiseren Schreien über die Köpfe der Friedlosen hinweg. Mit einer einfachen *Sinnenschärfe*-Probe können die Helden zudem Dutzende großer Haifischflossen ausmachen, die vor den Rümpfen der Flotte auf- und wieder abtauchen. Der Spuk dauert nur kurze Zeit, dann sind die Friedlosen und Aguaduron im Nebel aneinander vorbei gezogen. Lassen Sie die Helden auf *Sinnenschärfe* und *Sagen/Legenden* würfeln.

Sinnenschärfe:

- 1 TaP* Eine Flotte zieht dort vorbei. Zahlreiche Masten ragen empor.
- 3 TaP* Es sieht aus wie ein immenser Hafen, in dem Hunderte Schiffe liegen – ohne Land, ohne Ufer.
- 5 TaP* In der Mitte ruht ein Schiff, das so gewaltig ist, dass es die anderen Schiffe überschattet.
- 7 TaP* Es ist ein Konglomerat aus Schiffen und einem schwimmenden Hafen, etwa eine Meile lang, das jedoch nicht wie eine Flotte schwimmt, sondern fest miteinander vertäut ist. In der Mitte liegt ein Kriegsschiff.

Sagen/Legenden +3:

- 1 TaP* Der Held hat bereits von Dämonenarchen gehört. Dies hier könnte eine solche sein.
- 3 TaP* Es wird von einer schwimmenden Stadt erzählt, die durch die Weltmeere steuert und niemals an Land geht.
- 5 TaP* Der Name dieser Stadt ist Aguaduron, man erzählt in allen Hafenstädten von ihr. Angeblich fand schon so mancher Schiffbrüchiger dort Asyl.
- 7 TaP* Den Kern Aguadurons bildet ein gigantisches Kriegsschiff des Fran-Horas' mit seinem schwimmenden Trabanten – angeblich sind sie bereits vor 1.500 Jahren verschollen.
- 11 TaP* Auf Aguaduron finden viele alte Götter Verehrung. Darunter ist auch ein Gott namens Numinoru, der die Meeresströmungen beherrscht. Doch angeblich beten sie dort auch zur Herrin der Nachtblauen Tiefen, der Meeresdämonin.

Nun sind die beiden Flotten nicht einfach nur aneinander vorbeigezogen. Zum einen hat Aguaduron bereits eine Patrouille entsandt, die die Schemen im Nebel und den Verbleib der Fischer auskundschaften sollen, zum anderen wird auch die friedlose Flotte die schwimmende Stadt nicht einfach so passieren lassen. Und als dritte Partei ist auch der Nebel nach wie vor sehr präsent. Auch wenn die Flotte die Swafnirrippe bereits besitzt, befindet sich der Nebel noch in so greifbarer Nähe, dass er auch für Aguaduron zum Problem werden kann. Silja Aversa hat bereits auf ihren Reisen von Aguaduron gehört und besteht darauf, sich mit den Fischern zu unterhalten. Wenn die *Paradiesvogel* längsseits geht, können die Helden sich auch auf Schwarzaxts Otta, die *Vig*, begeben. Dort drangsaliert Narbe bereits die fünf Fischer und Algensammler – die kleinen Fischerboote sind an der *Vig* vertäut. Die Fischer geben sich zunächst unkooperativ und täuschen vor, nicht die Sprache der Helden zu sprechen. Stattdessen verständigen sie sich in von eigenartigen, teils altertümlichen Worten durchsetztem Garethi, aber auch fremde Zungen aus dem Gildenland oder Ausdrücke der nichtmenschlichen Rassen sind keine Seltenheit. Silja setzt sich für die Freilassung der einfachen Menschen ein. Sie und ein paar Seeleute der Friedlosen können den Helden noch einige weitere Gerüchte zu Aguaduron mitteilen. (+) steht hierbei für die Wahrheit und (–) für ein falsches Gerücht.

- Die Stadt existiert seit Hunderten von Jahren. Sie wird von einem gigantischen Kriegsschiff angeführt. (+)
- Die Bewohner sind dennoch friedlich und bestreiten ihr Leben abseits aller anderen Völker. (+)
- Alte fremde Götter werden hier angebetet (+) und alle Bewohner können sich in Haie verwandeln (–) (Narbe fordert die Fischer mit vorgehaltenem Messer auf, sich in Haie zu verwandeln. Sie kommen der Aufforderung nicht nach.)
- Es soll einen Hjaldinger auf dem Schiff geben, einen mächtigen Mann, der sein Gesicht unter einer Maske verbirgt. (+)
- Die böse Dämonin des Wassers wird auf Aguaduron angebetet. (+)
- Nur deshalb halten die Schiffe aneinander. (–)

Auch die Fischer können zum Reden gebracht werden. Wenden die Helden *Menschenkenntnis*, *Überreden* oder *Waffengewalt* an, können Sie ihnen je nach Erfolgen einige der folgenden Aussagen mitteilen.

- Die Fischer wehren sich gegen die Behauptung, sie würden Charypta anbeten. Sie bitten die Helden in Traviass Namen um Milde.
- Eine Algensammlerin beruft sich auf den tiefen Gott Numinoru, der die Stadt beschützt.
- Die Fischer sind sich sicher, dass die Kriegsoktere die Friedlosen bald angreifen und vernichten wird.
- Sie bitten um Verschonung, sie wollen nur zurück auf ihre Fischerboote. Sie sind einfache Leute.
- Der Blaue Rat werde sie sicher freundlich behandeln – vielleicht wollen die Friedlosen mit ihren Schiffen gar die Stadt verstärken?
- Der Blaue Rat werde dafür sorgen, dass Sholarrk, der göttliche Hai, ihre Einzelteile auffressen kann, wenn die Oktere mit ihnen fertig ist.

Obwohl Silja für friedliche Verhandlungen um Wasser, Nahrung oder Rohstoffe plädiert, vielleicht gar Hilfe bei der Navigation, ist Schwarzaxt der Ansicht, man solle möglichst pragmatisch mit der schwimmenden Stadt verfahren: „Rauf, Nahrung und Wasser holen – und vielleicht ein bisschen Gold – runter.“

Überlegen Sie, welche Position der Hetmann, die Hetfrau der Flotte vertritt. Die Friedlosen werden fürchten, dass die Stadt bereits von Vexlingern verseucht ist. Dort Nahrung zu rauben, dann die Fischer ins Wasser zu werfen und zu entkommen, stößt in der gegenwärtigen Stimmung auf die meiste Gegenliebe. Vergessen Sie nicht, dass sich eine Horde thorwalscher Piraten innerhalb der Flotte befindet, vermutlich sogar die Mehrheit, die mit etwas beschäftigt werden möchte, das die Laune hebt.

ANDERE ENTSCHEIDUNGEN

Natürlich können Ihre Helden auch in der Flotte erwirken, dass friedliche Gespräche mit Aguaduron geführt werden. Dann modifizieren Sie das folgende Szenario (mehr zu Aguaduron finden Sie in **Efferd 160**). Der Blaue Rat ist verunsichert durch die Konfrontation mit einer thorwalschen Flotte (und eventuell dem Nebel) und wird höchstens eine kleine Gesandtschaft in ihrer Stadt akzeptieren.

Tauschhandel ist jedoch begrenzt möglich. Hier lässt sich **Nahrung** gegen **Rohstoffe** handeln oder umgekehrt, aber nur bis zu einem Maximum von je zwei ausgetauschten Punkten. Bedenken Sie hierbei, dass Gold und Schmuck auf hoher See viel weniger Wert sind als Wasser und Nahrung. Die Talente *Handel* und *Überreden (Feilschen)* sind hier gefragt, da der Blaue Rat eifersüchtig über die Vorräte der schwimmenden Stadt wacht.

Wenn die Helden von den Fischern bereits vom Artefakt des Numinorutempel gehört haben, können Sie erfahren, dass es einen Streit mit den Priestern des Sholarrk gibt. Die Helden können sich auf eigene Faust, analog zum Szenario, auf die Suche machen. Wenn Sie den Kasten auf Seite 93 beachten, kann die Loualil Moana der Flotte das Artefakt überantworten, unter der Bedingung, dass sie es den Sholarrk-priestern abnehmen.

Befinden sich die Walwütigen auf oder bei Aguaduron, können die Helden auch mit ihrer Hilfe mit dem Blauen Rat in Kontakt treten.

Sollten die Helden die ganze Stadt erobern wollen, können Sie (durch Silja, die ja schon Kenntnis von Aguaduron hat, oder eine Probe auf *Kriegskunst*) feststellen, dass die Kampfkraft der Stadt der der Friedlosen deutlich überlegen ist, sobald die Kriegsoktäre abgelegt hat. Ein kurzer Überfall verspricht große Beute bei deutlich geringer Gefahr.

Sollten die Helden eine gemeinsame Reise von Flotte und schwimmender Stadt vorschlagen, wird der Rat der Stadt dies kategorisch ablehnen. Die Wasserhüter fürchten einen Engpass an Trinkwasser im Fall eines Zusammenschlusses.

Während der Befragung der Fischer kommt ein Spährtrupp Aguadurons in Sichtweite. Von der Stadt, die keine zwei Meilen entfernt ist, können die Helden Signale hören. Die Fischer werden zusehends nervös.

Den Spährtrupp kann die Flotte mit einem gezielten Rotzenschuss versenken, entern oder ihm den Rückzug in den Nebel gestatten. Nun muss ein rascher Entschluss gefasst werden – Aguaduron ist gewarnt. Die Friedlosen nehmen Kurs auf die schwimmende Stadt, um an deren Ausläufern die so dringend notwendigen Ressourcen zu plündern. Sobald das Kriegsschiff Kurs auf die Flotte nimmt, will man die Flucht ergreifen.

Fliegend kann Hjördis (oder eine Hexe unter den Helden) das Kriegsschiff ausspionieren und ein Signal geben, sobald die Flucht eingeleitet werden muss.

Die Fischer und Algensammler bemerken, wie ernst das Vorhaben den Friedlosen ist und fürchten, ihre Heimat nie wieder zu sehen oder gar mit der feindlichen Flotte versenkt zu werden. Daher werden sie versuchen, mit den Helden (oder Silja) zu verhandeln.

● Die Fischer möchten in ihren Booten heimkehren. Ihre Ladung hat Schwarzaxt schon kassiert, die haben nichts von Wert dabei, um sich ihre Freiheit und ihr Leben zu erkaufen.

● Es gibt wertvolle Dinge auf der Stadt. Brauchen die Helden Gold? Die Fischer können ihnen einen verborgenen Zugang zu Aguaduron zeigen, über den sie sich einschleichen können. Die reichen Bürger leben im Zentrum der Stadt, an den Rändern kann man höchstens Wasser und Fisch plündern.

● Die Algensammlerin weiß um ein geraubtes Artefakt des Numinorutempels und versucht, damit ihr Leben und das ihrer Gefährten zu erkaufen. Das Artefakt, das Meeresströmungen zeigt, befindet sich in eben jenen unzugänglichen Stollen im Herz des Trabanten, deren Eingang die Fischer den Helden zeigen können.

● Die Fischer verachten die Priesterschaft des Sholarrk. Diesen Namen haben die Helden vermutlich noch nie gehört, doch diese hätten den Tempel des Numinoru durch den Raub des Artefakts entehrt und müssten nun ihrerseits gestraft werden.

Sollten die Helden unwillig sein, auf das Angebot der Fischer einzugehen, wird Silja Aversa die Helden darum bitten, einen Ausflug in die Stadt zu wagen. Ihr liegt etwas an der Heimkehr der Unglückseligen, zudem hat sie zuvor schon von Numinoru und seiner Herrschaft über die Strömungen gehört.

DER NEBEL UND AGUADURON

Die Freude des dämonischen Nebels, ein weiteres Konglomerat menschlicher Seelen auf den Weiten des Meeres gefunden zu haben, ist groß. Setzen Sie den Nebel als dritte Partei ein, die die Situation bei Aguaduron unübersichtlich macht. Selbst, wenn die Helden sich mit Aguaduron verbünden sollten, kann der Nebel nicht besiegt, sondern allenfalls ein Stück fortgetrieben werden. Sollte die schwimmende Stadt den Friedlosen jedoch eine vorläufige Rettung vor dem Nebel verdanken, ist es durchaus denkbar, dass man über numinorugefälliges Wissen verhandeln kann.

Auf Aguaduron kann es jedoch durch den Nebelkontakt auch nach erfolgreichem Bannen des Nebels von Thorwals Küsten im Finale weiterhin Vexlinger geben.

Schwarzaxt lässt es zu, dass die Helden die Fischer in zwei der geenterten Boote verfrachten und sich im Windschatten des Thorwalerangriffs Aguaduron nähern. Das hintere Ende des Trabanten der Oktäre ist stark beschädigt und unbewohnt, so dass die Helden dort unbemerkt anlanden können.

PLÜNDERN UND BRANDSCHATZEN!

Vielleicht möchten Ihre Helden beim Thorwalerangriff mitmischen – dann lassen Sie sie ruhig erst nach einigen Scharmützeln auf den Randgebieten in den Trabanten vordringen und sich dort das Artefakt erkämpfen.

Die Oktore muss mit tausend Ruderern besetzt werden, was natürlich ein gewaltiges Unterfangen ist. Die Hälfte Aguadurons muss also an Bord des gewaltigen Kriegsschiffs – ist das jedoch einmal geglückt, ist die Oktore unglaublich gewaltig, schnell und kampfstark. Tatsächlich wird ihr Einsatz zumindest von den Offizieren immer wieder geübt. Schwarzaxt und der Anführer der Flotte werden dann sofort das Signal zum Abrücken geben.

VERHANDELN!

Wählen die Helden die Verhandlung mit Aguaduron als Option, sind die Sholarrkpriester in ihrem Tempel im Bauch des Trabanten aufmerksamer, da sie nicht in einem ihrem Gott gefälligen Kampf mitmischen müssen. Schrauben Sie also ruhig den Schwierigkeitsgrad nach oben, die Helden müssen sich eventuell eine gute Ablenkung einfallen lassen. Es befinden sich zwei Priester und vier Akoluthen (Werte wie Friedlose Piraten, Seite 148) im Tempel.

Allerdings können die Helden in diesem Fall natürlich auch eigene Verstärkung mitbringen.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Als die Stadt aus dem Nebel auftaucht, muss alles schnell gehen. Das gewaltige Signalthorn der Stadt, das sich wie der Ruf eines Wals anhört, ertönt wieder und wieder. Die Masten und Aufbauten der Stadt wanken unter Wellen und Fußritten. Geschrei von Menschen und das Gekreisch der Möwen sind zu hören. Schwarzaxts Piraten grölen freudig.

Die Außenbezirke der etwas weniger als eine Reichweite großen Stadt sind rasch erreicht. Dort fliehen bereits Familien von ihren Hausbooten, kleine Flöße und Boote werden gelöst und suchen ihr Heil in der Flucht – doch diese gelingt nur denjenigen, die sich ganz außen in diesem Gewirr aus Planken, Walbein, Tauen und Teer befinden.

Die Thorwaler beginnen ihren Kaperangriff. Die zivilen Schiffe der Flotte befinden sich recht knapp dahinter, um nicht im Nebel getrennt zu werden. Wenn Sie dies wünschen, kann der Nebel die Gelegenheit trotzdem nutzen, um zum Beispiel ein Schiff abzuschneiden und zu infizieren. Die Helden paddeln an Bord der kleinen Boote los, auf die chaotische Stadt aus Wracks und Flößen und ihren halb versunkenen Trabanten zu.

AGUADURON FÜR DEN EILIGEN LESER

Einwohner: zurzeit 2000, darunter etwa 15 % Schiffbrüchige, Verirrte und Reisende aller Meere und Länder

Herrschaft / Politik: Oligarchie, der Blaue Rat setzt sich aus Führern der Gilde, Kapitänen großer Schiffe und anderen einflussreichen Personen zusammen und wird von der Nautarchin *Valéria Ganaches* angeführt, die ihre Stellung durch Untiefen und Flauten schon seit Jahren behauptet.

Garnisonen: Kriegsoktore *Aguaduron*, dazu etwa ein Dutzend Karavellen und eine Karacke sowie zahlreiche kleinere Schiffe mit geringer Bewaffnung und mit mäßigen Kenntnissen im Kriegshandwerk; abgesehen von den Offizieren der Oktore, Leibwächtern und Schlägertrupps keine organisierten Truppen, doch können zahlreiche Bewohner Aguadurons mit Waffen umgehen.

Vorherrschende Religion / Tempel: Tempelschiffe von **Efferd** (zudem ein Schrein auf der Oktore), **Travia** und **Numinoru**, Betstätten von Aves, Chrysis, Periana und Sholarrk, weitere Wind-, Wetter- und Meeresgottheiten wie die Sieben Winde, Prajos, Charypta, Melakob und Mounoun. Kulte von Einwanderern, das Pantheon der Zwölfgötter ist gut bekannt.

Magie: Außer vereinzelt Magiern oder Alchimisten kaum vorhanden

Einflussreiche Sippen: Ganaches (Familie der Nautarchin), Estrids Sippe (Gilde der Fischhüter), Brachinger (Gilde der Wasserhüter), Patrusco (Handel mit Aventurien)

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Fran-Horas wird als Stadtgründer verehrt, der rätselhafte Hjalddinger und myranische Potentat *Hemyron del Aldangara* (er wird nie ohne seine Maske, einen verzierten Brillenhelm mit stilisiertem drittem Auge gesehen), *Elyrdiel* (ein Meerelf von den Inseln im Nebel)

Gasthäuser / Schenken: keine

Handel / Gewerbe: nur Tauschwirtschaft, kein Geld. Aguaduron besitzt kaum Holz, Metall, Nutztiere, Stoffe etc.

Stimmung in der Stadt: Die Bewohner agieren sehr gemeinschaftlich, bleiben jedoch meist passiv dem blauen Rat untergeordnet. Man lässt sich halt treiben.

Zusammen mit den Fischern gelangen die Helden zum Trabanten, dem schwimmenden Hafen der Kriegsoktore. Dieser bildet den hinteren Teil der Stadt, ist teilweise verfault und geflutet und darum an diesen Stellen völlig unbewacht. Nur ein großer Hai zieht einen faulen Kreis durchs Wasser und tut sich an Abfällen gütlich.



AGUADURON

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es riecht nach fauligem, aufgequollenem Holz. Öde wie das schäbigste Hafenviertel Aventuriens liegt dieser Teil Aguadurons vor euch. Einige Hütten auf Walbein schmiegen sich weiter hinten auf der schlüpfrigen Oberfläche des Trabanten aneinander. Diese hat sich hier bis zur Wasseroberfläche abgeneigt. Die Stockwerke des Hafens, die an anderen Stellen über Wasser liegen und von denen aus man auch die Masten und Segel der Oktere warten kann, sind hier untergegangen, teils ragen Trümmer aus dem Wasser.

Ihr rudert nah an die Hafenplattform heran. Metallstreben, verrostet und geborsten, geben euch Halt, ihr vertäut die Boote daran. Als ihr den Trabanten hinaufsteigt, schält sich Aguaduron dahinter aus dem Dunst. Masten – Treppen – Brücken – Türmchen, skurrile Häuser, Wracks, die auf der Seite liegen oder gleich mit dem Schiffsbauch nach oben. Miteinander verketet und verwachsen hat Aguaduron etwas Fremdartiges und Majestätisches, eine schäbige, salzverkrustete, aber dennoch unverkennbare Noblesse. Die friedlose Flotte, die mehrere hundert Schritt entfernt mit einer wilden Meute ein Konglomerat aus Hausbooten entert, hat jedoch ebenfalls etwas Eindrucksvolles.

Dann endlich findet ihr den Einstieg in den Trabanten.

Sofern die Helden das zulassen, werden die Fischer eine andere Richtung einschlagen, und über den Trabanten zum Zentrum der Stadt vordringen. Wenn die Helden Verrat fürchten, können Sie die Fischer auch an eine Verstrebung fesseln, bis sie aus den Innereien Aguadurons zurück kommen. Anders als die mit Zauberzeichen versehene Kriegsoktere ist der Trabant nicht vor dem Zahn der Zeit gefeit, und überall ist der mehrstöckige schwimmende Hafen bereits ausgebeßert worden. Dennoch konnten an manchen Stellen Teile nicht instandgesetzt werden. Die Gänge in diesem Teil des Hafens sind teils geflutet, zumeist verlassen und können die Helden ungesehen in die Stadt vordringen lassen. Da ein Großteil der Bevölkerung die Oktere bemannt, bleiben die Helden dabei unentdeckt.

Die Fischer haben den Weg zum Sholarrktempel beschrieben. Dort gewesen ist jedoch keiner von ihnen. Da viele Gänge unpassierbar sind, verlangen Sie Proben auf *Orientierung* +5.

Bei Nichtgelingen verlaufen die Helden sich, zum Beispiel in die Unterkunft einer Großfamilie oder zur *Aguaduron* (siehe unten). Lassen Sie die Helden den gedämpften Schlachtenlärm hören, die Gewissheit spüren, dass die Flotte abrücken muss, wenn die Oktere angreift. Sie können ruhig ein wenig in Hektik verfallen auf ihrer Suche nach dem Tempel.

Beispielhafte Begegnungen im Trabanten:

● Es ist duster in den Gängen, feucht, der Boden ist instabil und kann die Helden bei einer misslungenen Probe auf *Körperbeherrschung* ein Stockwerk tiefer landen lassen (1W6 Schaden bei Sturz auf Planken oder eine *Schwimmen*-Probe, wenn dieser Stock geflutet ist).

● Ein Rotzenschuss bringt die Stabilität des Hafens aus dem Gleichgewicht, Planken reißen, und an verschiedenen Stellen strömt Wasser in die Gänge. Die Helden müssen eilig in höhergelegene Räume. *Athletik*, bei Misslingen *Schwimmen*.

● Ein Gang ist bis zur Hüfte geflutet. Wenn die Helden hindurchwaten, werden sie von einem menschengroßen Hummer angegriffen. Beachten Sie die Regeln zu besonderen Kampfsituationen in **WdS 58**.

Riesenkrustentier

Größe: 2 Schritt

Gewicht: 300 Stein

INI 11+1W6 **PA** 3 **LeP** 44 **RS** 6 **WS** 9

Hieb: DK HN **AT** 6 **TP** 3W6

GS 7 **AuP** 40 **MR** 6/8

Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Hinterhalt (1W6), Niederwerfen (2, wenn an Land)

Verhalten im Kampf: Nach jeder KR wird 1W20+5 gewürfelt: Ist das Ergebnis kleiner als die Anzahl der KR seit Kampfbeginn, wendet das Krustentier sich ohne ersichtlichen Grund ab und zwingt sich in einen engen Gang, aus dem nur noch die gewaltigen Scheren herausgucken.

● Eine Bande verwahrloster Menschen haust in den Gängen. Die Helden können nach einer gelungenen Probe auf *Sinnenschärfe* ihre Stimmen hören, doch die Großfamilie gibt nur seltsame schnaufende und grunzende Laute von sich. Sie leben lichtlos in den Gängen des Trabanten und machen Jagd auf die dunklen Kreaturen, die dort leben. Sie würden jedoch auch die Helden essen. Werte wie Friedlose Fischer Seite 148.

● Wenn die Helden sich verirrt haben, können sie an einer Galerie aus dem Trabanten heraustreten, von dem aus die Befestigungsaufbauten der Oktere gewartet werden können. Von dort aus sehen sie, dass Menschen wie Ameisen in die gigantische, mehrstöckige Galeere strömen und die Ruderbänke besetzen.

DIE AGUADURON

Die gleichnamige Quadrireme ist fast 100 Schritt lang und 15 Schritt breit, hat drei rahgetakelte Masten, von denen einer aus neuerem Holz zu sein scheint, und 180 Riemenpaare. Sie strotzt nur so vor Befestigungsaufbauten und Geschützen und wirkt weder morsch noch älter als etwa zwanzig Jahre. Die Bronzeverzierungen, der Rammsporn in Form eines Kalmars – alles wirkt verhältnismäßig neu, was auf mächtige Zauberverzeichen und einen Handabdruck des Blutkaisers persönlich zurückzuführen ist. Die Oktere muss mit tausend Ruderern besetzt werden.

DER TEMPEL DES SHOLARRK

Ein anderes Ziel

Wenn die Helden Aguaduron mit einem anderen Ziel als dem Sholarrktempel betreten haben, sollten Sie an dieser Stelle ein wenig abändern. Sollten die Helden nur auf Gold aus sein, ist das Tempelschiff des Numinoru ein prunkvolles, fremdartiges Bauwerk in Muschelform, das am prunkvollsten verziert ist in diesem Teil der Stadt. In diesem Fall kann die Loualil Moana das Artefakt während des Angriffs über den Wasserweg aus dem Sholarrktempel geholt haben. Wenn Sie den Kasten auf Seite 93 verwenden, überlässt sie den Strömungskompass den Helden freiwillig.

Die Stadt wird auch durch eine Süßwassermuschel ganz ähnlich dem Artefakt der Sumpfleute mit trinkbarem Nass versorgt. Die hiesige Muschel ist allerdings mächtiger und deutlich größer. Sie kann die dreifache Menge an Süßwasser erzeugen.

Es ist möglich, aber unwahrscheinlich, dass die Helden von der Muschel erfahren und diese trotz zahlreicher Wachen der Wasserhüter der Stadt zu entwenden versuchen. Lassen Sie sie trotzdem auch auf den Strömungskompass stoßen. Sie könnten diesen auch irrtümlich für die Süßwassermuschel halten, da er ebenfalls aus einer Muschelschale besteht.

Der Tempel des Sholarrk befindet sich ausgestreckt wie ein Krake in den Gängen des Trabanten. Besucher betreten ihn meist von der Oberfläche, von unten kommen nur die Haie. Doch die Sholarrkpriester kennen alle verlassen, verrottenden Gänge ihres Allerheiligsten.

Die Helden nähern sich dem Tempel vermutlich durch einen dieser Gänge. Diese sind zum Teil geflutet, teils nur bis zur Hüfte oder zur Brust, darin können Sie jedoch immer wieder die Leiber von Fischen oder anderem Getier fühlen. Auch armlange Katzenhaie streifen an ihnen vorbei.

Über Leitern gelangen sie in eine zweite Ebene, die nun wieder deutlich trockener ist – dort sind jedoch zahlreiche Becken, Zugänge aus dem Meer, in den Boden gebrochen worden. Wacklige Stege führen hinüber. Sobald sich darauf etwas bewegt, tauchen Haie aus der Tiefe auf und kreisen in den Becken. Sie sind es gewohnt, hier gefüttert zu werden.

Die Räume mit den Hai Becken sind konzentrisch um einen großen Raum angeordnet, der das Allerheiligste der Betstätte darstellt. Hier endlich können die Helden sehen, dass sie sich in einem Tempel befinden, wenn auch einem sehr wenig schöngeistigen. Die Wände sind mit Trophäen geschmückt; Knochen, Schädel, gewaltige Krebscheren. Den Raum ziert ein riesiges, zwanzig mal zehn Schritt großes Becken, in das eine hölzerne Planke hineinragt. Das Wasser ist schwarz und unergründlich, die bröckligen Stege an der Seite nicht einmal einen Schritt breit und werden immer wieder von kleinen Wellen überspült. Über das korallenverkrustete und algenschleimige Becken ziehen sich zahlreiche Schnüre mit Haieiern – die Jungtiere darin bewegen sich. Der Raum ist, wie alle Gänge des Trabanten, nicht erleuchtet.

DER KOMPASS

Genau in der Mitte des Raums, oberhalb der Planke hängt eine große, flache, perlmuttfarbene Muschel an drei zierlichen Ketten von der Decke. Sie sticht durch ihre schlichte Schönheit bereits hervor. Helden, die etwa zwei Schritt groß sind, oder auf einen Vorsprung klettern, können darin Wasser glitzern sehen, sowie einen bronzefarbenen Zeiger, der auf dem Wasser schwimmt.

Eine *Sinnenschärfe*-Probe ergibt, dass kleine Quallen und Rochen sich in Mustern über die Schale der Muschel ziehen. Die Quallen könnten die Helden natürlich misstrauisch machen, sind aber tatsächlich nur Zierde und dem Numinoru gefällige Tiere.

Wenn die Helden versuchen, die Muschel von den Ketten zu lösen, bemerkt ein glatthäutiger, kahler Priester ihr Tun. Er ist noch zurückgeblieben, um Haie zu rufen und sie zur friedlosen Flotte in den Kampf zu entsenden. Wenn er die Helden entdeckt, wird er die Nähe seiner Lieblinge nutzen, strategisch geschickt kämpfen und versuchen, die Helden ins Haibecken zu stoßen. Dort tauchen innerhalb von drei Kampfrunden bereits 1W3 Haie auf, die sich auch auf die schmalen Stege werfen, um die Helden zu attackieren.

Es kann immer nur ein Held gleichzeitig am Loslösen des Artefakts arbeiten. Dazu darf er jede Runde auf *Körperbe-*

herrschung würfeln und muss dabei 17 TaP* ansammeln. Ein Patzer lässt ihn allerdings ins Wasser stürzen. Natürlich sind kreative Lösungen wie ein DESINTEGRATUS oder ein HARTES SCHMELZE auf die Ketten oder Ähnliches ebenfalls möglich. Um die Konzentration für den Zauber aufrechtzuerhalten, ist eine *Selbstbeherrschung* nötig.

Der Sholarrkpriester

Zeremonienstab (Stoßspeer):

INI 10+1W6 AT 18 PA 12 TP 2W6+2 DK S
LeP 34 AuP 35 WS 7 MR 6 GS 7 RS 0

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 8

Sonderfertigkeiten: Gegenhalten, Kampf im Wasser, Umreißen (vorzugsweise ins Haibecken), Unterwasserkampf

Im Blutausch: AT+5, TP+5, keine Paraden, keine Kampfmanöver und kein Umwandeln von Aktionen, keine Abzüge durch *niedrige Lebensenergie* oder *Wunden*

Verhalten im Kampf: Der Sholarrkpriester kämpft brachial und ohne Schonung für sich selbst und seine Gegner. Gnadenersuche wird er nicht erhören. Er versucht, durch *Umreißen* Gegner ins Haifischbecken zu stoßen.

DER STRÖMUNGSKOMPASS

Der Kompass ist ein geweihtes Artefakt des Numinoru und entstammt dem Gildenland.

Wenn das Wasser darin verloren geht, ist das völlig nebensächlich – was die Helden jedoch nicht wissen können. Hauptsache ist, die Austernschale und die schmale bronzene Nadel bleiben beieinander. Die Schale muss mit Meerwasser gefüllt sein, dann beginnt die Nadel in die Richtung der vorherrschenden Meeresströmung zu zeigen.

Nähere Beobachtung des Kompasses ergibt Folgendes (*Meereskundig* erleichtert alle Proben um 3 Punkte):

Talent	Modifikator	Auswirkungen
<i>Sinnenschärfe</i>	+3	Das Wasser in der Auster bewegt sich und zeigt dem Betrachter auch schwächere Meeresströmungen an.
<i>Sinnenschärfe</i>	+5	Lässt man etwas hineinrieseln, zum Beispiel feinen Sand oder zerriebene Blätter, werden diese Strömungen noch besser sichtbar – gleichzeitig entsteht jedoch eine breite Verwirbelung am Boden der Muschel, die man nur mit folgenden auf dieser Probe aufbauenden Proben entschlüsseln kann:
<i>Magiekunde</i> und ODEM ARCANUM	+8 +3	Die Muschel selbst ist nicht magisch, jedoch zeigt der ODEM die Verwirbelung als magische Linie an – offenbar zeigt der Kompass nicht nur die Meeresströmungen, sondern auch die magischen Kraftlinien an. Mit der Sonderfertigkeit <i>Kraftlinienmagie</i> ist die <i>Magiekunde</i> -Probe nur um 3 erschwert.

Mit *Seefahrt* +5, *Geographie* +5 oder *Orientierung* +7 (die Proben dürfen bei jedem erneuten Einstreuen wiederholt werden) kann ein erfahrener Steuermann aus der Strömung zum einen herauslesen, wie sich mit der Flotte Richtung Heimat Fahrt aufnehmen lässt, und zum anderen kann er die Himmelsrichtung bestimmen, da die Hauptströme zwischen Aventurien und Myranor nicht unbekannt sind. Der größte Meeresstrom führt vom Südmeer entlang des Efferdwalls in einem großen Bogen hinauf zum Yeti-Land. Auf der anderen Seite des Efferdwalls gibt es einen Gegenpart, der gespiegelt ganz ähnlich verläuft. Aufgrund des Walls treffen sich diese beiden Ströme nicht. Auf dem aventurischen Strom kann man mithilfe des Strömungskompasses wieder Richtung Thorwal navigieren. Da der Kompass auch Magieströme offenbart, kann er den Helden mit dem Stein von Prem den Weg in den Dünthark zeigen (Seite 104).

Weißhai (Jungtier)

Da sich Aguaduron in nördlichen Gewässern herumtreibt, sind die Haie, die die Stadt nach Abfällen und Opfergaben suchend umschwimmen, größtenteils Weißhaie (Ifrns-haie). Weitere Haiarten finden Sie bei Bedarf in **ZooBotanica 106**.

Größe: 4 Schritt **Gewicht:** bis 2 Quader
INI 10+1W6 **PA** 0 **LeP** 70 **RS** 3 **WS** 7
Biss: DK H **AT** 15 **TP** 1W+7
GS 14 **AuP** 30 **MR** 5 / 10

Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Raserei (5, erleidet Schaden), Verbeißen, großer Gegner

Verhalten im Kampf: Blutet sein Opfer noch nicht, so spielt er mit ihm, was ebenfalls bereits Knochen brechen kann. Blutet es, so gerät er regelrecht in Raserei und versucht, sein Opfer so schnell wie möglich zu zerfleischen und zu verschlingen. Er wirft sich auch auf die Stege und wütet dort etwa 3 Kampfrunden, bevor er ins Wasser zurückweicht.

Wenn Sie noch weitere Gegner wünschen, können Sie die Helden auch an dieser Stelle schon mit dem jungen Aldangara in seiner Haigestalt konfrontieren. Er kann sich unvorhergesehen an Land bewegen und die Helden in die Enge treiben.

Haben die Helden den Sholarrpriester und seine Schützlinge besiegt, können sie an das Artefakt gelangen und damit in die Gänge fliehen, durch die sie hergefunden haben.

EPISCHER!

Auch an dieser Stelle können Sie die Begegnung mit dem Kompass deutlicher von den Schicksalsmächten steuern lassen. Die Loualil Moana, eine Novizin des Numinoru, kann im Wasserbecken schwimmend in den Kampf eingreifen, wenn die Helden zu verlieren drohen. Sie ist zwar nicht kampfstark, unter Wasser jedoch sehr geschickt und kann Haie durch gezielte Angriffe mit einer scharfkantigen Muschelschale gegen die Kiemen in die Flucht schlagen.

Auch wenn die Helden das Haiproblem allein lösen, können sie auf Moana treffen. Die alterslose, halb-nackte, androgyn scheinende Meeresbewohnerin hat in den Strömungen gehört, dass der Kompass sie verlassen wird und gibt den Helden ihren Segen. Er soll seinen Heimweg antreten – dorthin, wo er hergekommen ist, was letztlich Myranor ist. Wenn Sie mögen, können Sie den Kompass zu einem Aufhänger für weitere Abenteuer machen, dann kann Moana die Helden beispielsweise bitten, den Kompass zum *Meister der Brandung Goswyn* (**Westwind 93, Efferd 172**) zu bringen, wenn sie ihn nicht länger benötigen. Der Efferdgeweihte wird das Artefakt ein weiteres Stück der Reise begleiten.

DER RÜCKWEG

Nun sind die Helden im Besitz des Kompasses, doch die *Aguaduron* ist bereits auf ihrem Weg, Unheil und Verderben über die Friedlosen zu bringen. Einmal bemannt ist die Oktete auch mit ihrer ungeübten Besatzung schnell, verblüffend wendig und schier unbesiegbar.

Die Helden haben Glück, weil die schwimmende Stadt beinahe ausgestorben vor ihnen liegt. Alle Bastionen, alle Schiffe sind bemannt und erwehren sich der plündernden Thorwaler, die ihrerseits mit ihrem Werk etwa eine halbe Meile entfernt beschäftigt sind.

Sie können den Helden durchaus noch Steine in den Weg legen:

● Wenn die Helden offen über die Hafenanlage fliehen, kann es zu Konfrontationen mit Bewohnern Aguadurons kommen (Werte wie Friedlose Bauern, Seite 148).

● Auch im Schutz der Gänge gibt es Menschen und Kreaturen, die die Helden entdecken und zur Strecke bringen wollen (Seite 91).

Wenn sie an dem Punkt ankommen, an dem sie die Fischer frei- oder zurückgelassen haben, stellen die Helden zudem fest, dass ein weiterer Hai im Wasser seine Kreise zieht. Er stößt immer wieder gegen die vertäuten Boote und scheint zu lauern. Dabei handelt es sich um den Gestaltwandler Aldangara.

ALDANGARA DER JÜNGERE, EIN GESTALTWANDLER

Der Sohn Hemyrons hat von seinem Vater die Magie der Gestaltwandlung erlernt. Er kann sich nicht nur vollständig in einen Hai verwandeln (in dieser Gestalt treffen die Helden auf ihn), sondern kann sich auch Arme wachsen lassen, mit denen er Helden ins Wasser zu ziehen versucht. Mit den Armen und seinem schieren Gewicht kann er auch Paddel zerstören und Boote kentern lassen. Der junge Mann agiert sehr geschickt, um sich keiner Todesgefahr auszusetzen – er suchte schließlich nur ein wenig Zerstreuung. Er greift an, wenn die Helden ihr Boot betreten.

Größe: 13 Schritt **Gewicht:** 5 Quader
INI 10+1W6 **PA** 5 **LeP** 130 **RS** 3 **WS** 7
Biss: DK H **AT** 16 **TP** 1W+13
Ring (mit menschlichen Armen)*:
DK H **AT** 12 **TP(A)** 1W+1
GS 14 **AuP** 30 **MR** 5 / 10

Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Verbeißen, sehr großer Gegner

*Mit einer Ringen-Attacke kann Aldangara Gegner ins Wasser ziehen oder sein ganzes Gewicht an den Bootsrand hängen, um das Boot kentern zu lassen. Für Letzteres benötigt er jedoch 5 Aktionen, in denen die Helden versuchen können, ihn zurückzuschlagen.

Verhalten im Kampf: Der junge Aldangara interessiert sich auch für den Strömungskompass, und versucht immer wieder, ihn mit einem Biss oder einem Griff seiner Arme zu erreichen. Er taucht in die Tiefe, sobald er 30 LeP verloren hat.

Wenn die Helden zur Flotte zurückkehren, wendet diese gerade zur Flucht. Silja hilft den Helden eilig an Bord. Wenn Sie möchten, können Sie die Verfolgungsjagd durch die Kriegssoktere anspruchsvoll gestalten:

Die gewaltige Oktere kann bei der aktuellen Wetterlage und mit ungeschulten Ruderern etwa 11 bis 14 Meilen in der Stunde zurücklegen – eine Geschwindigkeit, die die wendigen Schiffe der Thorwaler, auch Handelsschiffe wie der Vidsandr, ebenfalls halten können. Doch die Friedlosen haben auch langsamere, sperrige, angeschlagene Schiffe dabei. Der Nebel kann an dieser Stelle nützlich sein, um den langsameren Teil der Flotte zu verbergen, so dass die Winddrachen und Ottas die *Aguaduron* anlocken und danach abhängen können. Dazu jedoch muss die Flotte sich notgedrungen aufteilen. Fordern Sie die Kenntnisse der Helden in Seefahrt und Navigation, lassen Sie sie die Schiffe magisch beschleunigen oder ein Wunder erleben. Wenn die Helden den langsameren Teil der Flotte beschützen, lassen Sie es zu Vexlinger-Begegnungen im Nebel kommen: ein scheinbar verlassenes Schiff unter dem Zeichen der Seeschlange, das durch den Dunst treibt; der geisterhafte rote Turm, der erneut erscheint (Seite 58); einige fliegende Rochen, die Angriffe starten; Signale oder Hilferufe von Stimmen, die man zu kennen glaubt.

Schlussendlich sollten die Friedlosen der *Aguaduron* im Nebel entkommen, um wieder altbekannten Ufern entgegenzusegeln.

AVSTAVSCH MIT AGUADURON

Wenn Sie es wünschen, können Friedlose beschließen, auf *Aguaduron* zu bleiben. Dann kann sich ein kleines Schiff abgesetzt haben und Asyl auf der Schwimmenden Stadt suchen. Andersherum ist es auch denkbar: Eine Gruppe Schiffbrüchiger bemannt ein Boot und bittet die Flotte, sie wieder zu aventurischen Gestaden mitzunehmen.

Passen Sie in einem solchen Fall den Wert in **Friedlose** und **Flotte** an. Auf diese Weise können Sie zudem die Flucht entweder spannender machen oder ein drohendes Scheitern abwenden.

DEM SIEGER DIE BEUTE

Wir gehen an dieser Stelle davon aus, dass die Flotte ohne das Eingreifen der Helden folgende Ressourcen gewonnen bzw. verloren haben:

Nahrung +4, Rohstoffe +4, Flotte (temporär) –2, Friedlose –1, Hoffnung +2

Die Helden erhalten zudem **200 Abenteuerpunkte**. **Spezielle Erfahrungen** in diesem Abschnitt könnten sein: *Überreden*, *Schleichen* oder *Kriegskunst*, dazu ein bis zwei angewandte Zauberei.



DER STEIN VON PREM

„Und am Bug des Schiffes steh' ich lange Tage, Thorwal mit der Seele suchend. Und gegen meine Seufzer bringt die Welle nur dumpfe Töne brausend mir herüber.“

—Marada Gerasdottir von Skalden in den Mund gelegt, 1036 BF

WAS GESCHAH IN THORWAL?

Dass die Nördlichen Olportsteine vom Nebel geschluckt wurden und Lebenszeichen der Friedlosen ausblieben, ist natürlich nicht spurlos an Thorwal vorbeigegangen. Jurga entsandte, alarmiert von Raskald, Hjalskari mit Schiffen zum Schutz der Seewege und zur Beobachtung des dort immer noch wabenden Nebels (AB 157). Eine Runaotta aus Olport unterzog den Nebel magischer Untersuchung, wusste jedoch bislang keinen Rat. Nachdem einige kleinere Schiffe darin spurlos verschwanden, sprach der oberste Swafnirgeweihte, *Öle Swafgardson*, mit Unterstützung Jurgas und der Efferdbrüder, einen Bann über die Gewässer nördlich und westlich von Dibrek aus; kein Schiff sollte sich dem Nebel und den Inseln nähern. Raskald strebte eine Rettungsmission für seine Schwester an, scheiterte jedoch am Widerstand Jurgas.

Gerüchte wurden laut, Jurga ziehe einen Nutzen daraus, dass ihre Konkurrentin im Nebel verschollen, vielleicht gar tot sei. Ganz böse Stimmen und erklärte Anhänger Maradas, von denen es auf dem Festland jedoch nur noch wenige gibt, werfen ihr gar vor, den Nebel gerufen zu haben. Andere wiederum geben Marada die Schuld.

Die Horaskrone setzte bei Jurga durch, die Olportsteine mit einer Flottille zu sichern. Seitdem kreuzen auch einige horasische Schiffe in den Gewässern, die von den thorwalschen Schiffen misstrauisch beäugt werden. Nach dem Verlust der *Shafirs Feuer* gaben die Horasier ihre Niederlassung auf Gandar „vorübergehend“ auf. Diese Schiffe könnten auch der Flotte bei einer vorzeitigen Rückkehr gefährlich werden.

Wenn die Helden alle drei Schicksalszeichen (Seite 50) errungen haben (oder Alternativen gefunden haben), können sie nach Thorwal zurück navigieren. Wenn sie Strupp geholfen haben, ist der Schwarm schwächer als zuvor. Die Rippe hält den Nebel auf einem Abstand, der immerhin ab und an die Sterne sichtbar werden lässt, und das Navigationsgerät des Numinoru weist den Friedlosen den Weg zurück zu Thorwals Gestaden.



Mit Hilfe des Strömungskompasses kann nun der Weg zu Tula (oder den im Kasten aufgeführten Alternativen) gefunden werden, indem vom Hetmann der Flotte oder einem von diesem bestimmten Navigator 40 TaP* auf *Seefahrt* angesammelt werden müssen bei einer Probe pro Tag. Die Ressourcen der Flotte müssen also wahrscheinlich nur noch wenige Tage bis Wochen ausreichen.

FLUCHBRINGER

Es ist denkbar, dass die Helden als Anführer der Flotte oder als Unterstützer Maradas nicht gen Thorwal aufbrechen wollen, um den Fluch des Nebels nicht in ihre Heimat zu tragen. Dann kann eine Hexe unter den Helden oder Hjördis eine Botschaft Tulas erhalten (durch einen Wasserelementar oder ein Traumge-sicht), in welchem die Hexe Ratschlag verspricht.

Wann die Flotte sich Thorwal wieder nähert, ist von der Länge der Reise abhängig. Sie können die Jahreszeit wählen, müssen dann jedoch eventuell die Beschreibung der Reise ins Dünthark ändern. Im folgenden wird von Herbst ausgegangen, also nach insgesamt einem halben oder anderthalb Jahren Irrfahrt.

TULA VON SKERDU

„Von drei Dingen träumte mir, seit mir die Raben vom Schicksal der Nordlig Stenklip berichteten. Mir träumte von Hjalpi und dem Knochen eines Wals. Mir träumte von Arg und dem Namen eines Schreckens. Mir träumte von Vatten und dem Weg über die See. Die Wölfin ist zurück.“

—Tula von Skerdu zu ihrem Vertrauten Taumann bei der Sichtung von Maradas Schiffen

AUF SKERDU – EINE ZUSAMMENFASSUNG

Die Helden schließen ihre Irrfahrt endlich ab. Herzlichen Glückwunsch, Ihre Helden haben die Flotte zurück in die Heimat geführt! Passend, aber nicht zwingend notwendig, wäre eine Ankunft nahe des 1. Travia, dem *Tag der Heimkehr*. Nichtsdestotrotz gilt es weiterhin, einen Schwarmdämon zu besiegen.

Tula von Skerdu ist der Flotte Rede und Antwort schuldig, und sie werden in die Halle der Hexe geladen, wo nun auch Rognis Identität offenbar wird. Die Hexe muss den Helden Hilfe gewähren, fürchtet sie doch um Thorwals Gestade. Sie forschte seit dem Beginn der Irrfahrt, wie sie dem Nebel Einhalt gebieten kann, und kam zu dem Schluss, dass der Stein von Prem, der einst den Schutz der Küsten vor Charyptoroth aufrechterhielt, zu einem Ort gebracht werden muss, an dem der Schutzbann erneuert werden kann. Wo dieser Ort ist, weiß sie jedoch nicht – doch zur Erfüllung dieses Schicksals haben die Helden drei Zeichen von ihrer Irrfahrt mitgebracht.

WENIGER ALS DREI ZEICHEN

Es ist möglich, dass die Helden nicht alle drei Zeichen erbeutet haben. Den fehlenden *Wahren Namen* Hranngdottirs kann Tula in einer Qualität von 1 rekonstruieren. Die Swafnirrippe sollte die Flotte auf jeden Fall im Gepäck haben, da sie notfalls von Marada aus dem gesunkenen Schiff geholt wurde.

Ohne Strömungskompass den Bestimmungsort des Steins herauszufinden, ist schwierig. Es ist jedoch möglich, den Anweisungen von Alfgars Geist (Seite 69) in der Swafnirrippe zu folgen, wenn diese erst einmal mit dem Stein verschmolzen ist. Das bringt jedoch Nachteile während der Verfolgung durch die feindliche Flotte, worauf auf Seite 113 eingegangen wird.

MEISTERPERSONEN

- Hetfrau / Hetmann der Flotte
- Marada (Seite 139)
- Tula von Skerdu (Seite 136)

HEIMKEHR

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr werdet zu [Anführer der Flotte] gerufen. Hjördis ist bereits dort, auch Marada blickt über den Bug hinaus in die graue See. Hjördis Eule, Vederli, flattert wie ein Gespenst zwischen den Masten umher.

„Sie ist aufgeregt. Tula hat sie gerufen. Vederli soll uns eine Nachricht überbringen.“

„Wie nah sind wir an Skerdu?“, fragt [Anführer der Flotte], und Marada murmelt dumpf: „Wir halten Kurs auf die Olportsteine. Zwei Tagesreisen bis Skerdu.“

Auf Skerdu begann Maradas Reise, hier fasste sie den Plan, Swafnirland zu finden. Und nun kehrt sie zurück, umlagert von Nebel, Quallen und Dämonengezücht.

Hjördis ruft ihre Eule und schickt sie hinaus in den Nebel.

„Fliege hoch, meine Gute. So hoch wie möglich.“

Hjördis' Eule bringt nur wenige Stunden später eine Nachricht von Tula zurück. Tula ruft Marada nach Skerdu. Eile ist angesagt, denn der Nebel, der nun bereits seit Monden die Olportsteine umlagert, kommt näher und näher. Mit Annäherung der Flotte an Thorwal greift Hranngars Tochter mit ihrem Nebel auch nach den Südlichen Olportsteinen, zu denen auch Skerdu zählt. Noch ist es aber nur ihr Nebel, nicht ihre Krieger, die sich nach Süden schleichen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bei klarem Wetter hättet ihr die Inseln vielleicht schon gestern gesehen. Doch sie haben sich hinter dickem, beinahe stofflichem Nebel verborgen. Hier und da seht ihr Riffe aus dem Meer ragen oder eine Bergspitze, die den wabernden Nebel durchdringt. Dies sind die Olportsteine, die vor euch liegen, doch sie scheinen vom Griff Hranngdottirs umschlungen. Schweigend stehen die Friedlosen auf den Decken ihrer Schiffe. Ist es Hoffnung in ihren Augen? Erwarten sie das Schlimmste? Wird Thorwal noch so sein, wie vor Monaten, als ihr fliehen musstet? Eine Mutter mit drei Kindern bricht neben euch in Tränen aus. Ein alter Seebär schnäuzt sich geräuschvoll in seinen Ärmel. Ansonsten herrscht Stille.

Bis jemand zu singen beginnt. Eine einzelne Stimme, eine raue, kratzige Stimme, stimmt ein Lied an, das euch durch Mark und Bein geht. Und nach wenigen Zeilen fallen die Friedlosen ein, bis es wie eine Herausforderung durch den Nebel schallt.



TULA INMITTEN IHRER RUPENKRIEGER

(Als Vorschlag zur musikalischen Untermalung: „Brynhildur Táttur“ von *Faun*, ein färöischer Wechselgesang inklusive Schiffsgeräusche.)

Die Helden und Marada werden vielleicht Rache an Tula erwägen. Die Hexe jedoch rechnet durchaus mit einem solchen, nicht unberechtigten Plan Maradas und lässt die Flotte nicht zu nah an ihre Gestade heran. Das Meer selbst scheint ihr Verbündeter zu sein. Als Skerdu sich wie eine uneinnehmbare Festung aus dem Nebel schält, wird das Wasser aufgewühlt, die Klippen um Skerdu herum sind gefährlich zerfurcht und voller verborgener Riffe. Eine Annäherung gegen den Willen der See ist schlicht nicht möglich.

Tula haust verborgen in den Steilklippen, die sich im Westen der Insel auftürmen. Dort wabert der Nebel, Finger scheinen sich nach den Klippen auszustrecken, scheinen mit Nebelzungen zu ringen, die sie wieder zurück aufs Meer treiben. Hier kämpft Nebel gegen Nebel – denn auch Tula hat sich stets Nuianna, die Nebelbringerin, zu-nutze gemacht.

RACHE AN DER HEXE!

Wenn die Helden arg von Rachsucht geplagt sind, können Sie es Ihnen gönnen, Tula ein wenig zu ärgern und vielleicht mit einer Rotze oder einem magischen Angriff eines der Schiffe zu versenken, die – vor den Unbilden des Ozeans geschützt – am Strand der östlichen Küste des Fischerdorfs Skerdún liegen. Dies wird jedoch auch die Bevölkerung der Insel, die Tula als bedrohliche Beschützerin sehen, gegen die Flotte aufbringen.

DER WEG ZU TULA

Die Botschaft an Vederlis Bein besagt, das die Wölfin ein kleines Boot bei den Steilküsten im Westen der Insel zu Wasser lassen und zehn Schiffsführer oder Vertraute mitbringen solle. Die Wölfin oder ein befreundeter Schiffsführer wird auch die Helden an Bord bitten.

Das kleine Ruderboot tänzelt auf den Wellen, Wasser spritzt den Helden ins Gesicht, nahe der Schiffe droht es im aufgewühlten Wasser zu kentern. Wenn das Boot sich jedoch von den Schiffen entfernt, wird es rasch ruhiges Wasser erreichen – Tula gewährt ihm freies Geleit.

Auf halber Strecke etwa können die Helden die Hexe dann im Nebel ausmachen. Eine hochgewachsene Frauengestalt im schwarzen Wollmantel starrt von der Steilküste auf das Boot herab. Eine abgerichtete Sturmkrähe weist dem Ruderboot eine behauene Anlegestelle am Fuße der Klippen. Von dort aus führen glitschige Treppenstufen hinauf auf Skerdu. Verlangen sie *Körperbeherrschungs*-Proben; wenn die Helden besonderen Grund haben, Tula zu fürchten, auch MU-Proben. Wenn sie die Treppen relativ gelassen erklimmen, können die Helden zudem eine Probe auf *Sinnenschärfe* ablegen und erblicken bei Gelingen den Mast von Tulas schwarzer Otta in einer versteckten Felsbucht.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum seid ihr oben angelangt, erwischt euch der eisige Wind wie mit einem Prügel. [Name eines eher schwächlichen Helden] wird gar in die Richtung der Steilküste geworfen, doch ein muskulöser Arm packt ihn – ein Dutzend Krieger nimmt euch hier oben in Empfang.

Es sind kräftige junge Männer und Frauen, mit identischen Tätowierungen auf der hoch ausrasierten Stirn. Trotz der Witterung sind sie nur in Leder gekleidet. Die freie Haut ihrer Beine, Arme und Schädel ist von zahlreichen blauen Tätowierungen bedeckt und auch das Leder ist mit zahlreichen verschlungenen Runen verziert. Diese tanzen vor euren Augen, wirbeln und verwickeln sich beim Zusehen. Die Runenkrieger selbst verziehen nicht eine Miene, formieren sich um euch und geleiten euch wortlos zu ihrer Herrin.

Tula wartet in einem Rund aus behauenen Steinen, am Runenstein in der Mitte lehnd. Ihre dunkle, bis auf einen schmalen roten Zopf kahlköpfige Gestalt schreckt euch ab und zieht euch gleichzeitig an. Auch ihre Haut ist rund um den Schädel von zahlreichen Tätowierungen bedeckt, die stechenden Augen bohren sich euch in die Seele. Ohne Begrüßung löst sie sich plötzlich von dem Stein, drängt sich zwischen Marada und ihren Begleitern durch zu Rogni, der als letztes den Steinkreis erreicht. Ihr habt gar nicht bemerkt, dass er mitgekommen ist, und der verlebte Mann mit dem Goldzahn zeigt ein zufriedenes Lächeln.

„Du! Du ... bist bei *ihr*?“, fährt sie ihn an, und er blinzelt verschlagen zu ihr auf. „Wie nennt ihr ihn?“, fragt Tula, und Marada antwortet: „Goldzahn Rogni wird er genannt.“

„Rogni!“, höhnt die Hexe. „Ögnir ist es, und ihr erkennt ihn nicht!“

Nach Monden an Bord einer thorwalschen Flotte können die Helden mit einer einfachen Probe auf *Götter/Kulte* bereits von Ögnir gehört haben.

Tulas Plan, überlegen und gönnerhaft vor Marada zu stehen, ist der Sohn des Swafnir mit seinem unerwarteten Auftauchen in die Quere gekommen, und auch ansonsten scheint er seinen Auftritt zu genießen. Alle weiteren Fragen wird er jedoch hinausschieben wollen. „Wollt ihr nicht hören, weswegen die freundliche Runenleserin uns hierherzitiert hat? Nach Monden im Nebel ...“

WENIGER EPISCH!

Wenn sich hinter Rogni in Ihrem Aventurien einfach nur ein Gauner und kein verhüllter Halbgott verbirgt, entfällt die obere Szene natürlich. Der weitere Verlauf lässt sich aber problemlos an diese Option anpassen.

IM HEIM DER HEXE

Die vollkommen von Tula gelenkten Runenkrieger, die die Hexe alljährlich als ‚Menschenopfer‘ in Skerdün einfordert, nehmen die Helden und die Gesandten der Flotte in ihre Mitte. Auf den windgepeitschten Klippen führt ein Weg hinauf in die Steilfelsen. Dort, nur durch eine steile Leiter zu erreichen, liegt Tulas Halla zwischen zwei Felsnadeln. Tula führt ihre Besucher hinauf in ihr Heim. In der düsteren Halle lässt sie heißen Met reichen, der den Helden bereits beim ersten Becher eine *Zeichen*-Probe (+2) abverlangt. Es ist möglich, jedoch sehr unthorwalsch, diesen Trunk abzulehnen. Tula hat ihn natürlich mit einigen rauschsteigernden Kräutern versetzt, um ihre Gesprächspartner zusätzlich zu verwirren.

In der Halla ist es nicht warm, obwohl ein Feuer in einer niedrigen Grube im Boden flackert. Tulas Wildkatze Taumann drückt sich in den Schatten herum. Sollte sich ein angetrunkener Held dazu hinreißen lassen, mit Tulas tätowierten Kriegern zu flirten oder sie herauszufordern, wird er feststellen, dass sie nicht antworten und auch sonst keine Regung ihres Mienenspiels zeigen.

Ob man es Ögnirs süffisanter Anwesenheit verdankt oder Tulas Kurswechsel, der dafür verantwortlich ist, dass sie Marada den Weg nach Skerdu geebnet hat: Die Hexe spielt nun mit offenen Runen und gibt ihren Plan zu. Sie wollte, dass der Nebel Marada über das Meer der Sieben Winde folgt, damit sie, Tula, Zeit habe, die Vernichtung der Kreatur



TULAS HALLA

vorzubereiten. Doch dass Hranngdottir auf diese Weise erstartet, dass Nebel mondelang die Nördlichen Olportsteine umlagert und die Küsten in Angst und Schrecken versetzt, dass Menschen von Quallen besetzt werden und ihr Wissen an den Schwarm weitergeben – all dies waren Dinge, die sie nicht vorhersah, und die sie in arge Bedrängnis brachten. Sie gibt zu, dass sie die Ereignisse seit der Erweckung Hranngdottirs auf Berik unterschätzt habe.

Bedenken Sie, dass Tula sich mehr als alles andere für „ihr“ Thorwal verantwortlich fühlt – Thorwal und seine Gestade will sie beschützen, das ist ihre Lebensaufgabe, für die sie auch über Leichen geht.

Immerhin gab ihr Maradas Irrfahrt und die Konzentration des Schwarmdämons auf die Flotte und die Olportsteine nun tatsächlich die Zeit, die sie brauchte, um den Runen zu entlocken, wie der Nebel, der schon einmal Thorwal umlagerte, gebannt wurde. Instrument dieser Bannung war der Stein von Prem.

Natürlich wird die Unterhaltung nicht friedlich vonstatten gehen. Die Wölfin ist nicht gern zum Opferlamm gemacht worden, und ihr wird klar, dass Tula ihr Leben und das aller Expeditionsteilnehmer in die Waagschale geworfen hat. Wären sie nicht zurückgekehrt, hätte Tula sicherlich keine Träne vergossen.

Tula wird diesen schreiend vorgebrachten Anschuldigungen der jähzornigen Wölfin ruhig den Wind aus den Segeln nehmen. „Nun seid ihr hier. Und ihr werdet als Retter Thorwals vor Jurga stehen, wenn ihr schlau genug seid.“

DER PLAN DER RUNJAS

„Seine Pläne laut auszusprechen ist der sicherste Weg, die Götter Lachen zu hören.“

—Hyggelik der Große, 905 BF

Die Hexe kennt die magischen Kraftlinien um Thorwal, und sie weiß, dass es Schutzzauber gegen Hranngar gab, die von diesen Linien gespeist und aufrechterhalten wurden. Auf diese Weise wurde der Nebel schon einmal von Thorwals Küsten gebannt.

Tula hat die Höhle auf Berik bereits besucht und alle nötigen Informationen über die erste Attacke des Nebels, sowie die Frevlerin auf Berik zusammengetragen. Sie kann die Helden nun endlich auch bis ins Detail erhellen, sollten sie nicht selbst alle Hinweise entschlüsselt haben.

Die Ereignisse um die Rückkehr des Schwarzmagiers Borbarad haben die Sphären erschüttert und einige Kraftlinien in Aventurien verschoben, weswegen der Stein vom Prem nicht mehr ausreichend von astraler Kraft durchflossen wird. Der Schutz der Küsten sinkt in sich zusammen, dem Ansturm der Nebelquallen wird er nicht standhalten können. Der Stein von Prem hat keine Macht mehr gegen Hranngar.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Er ist allerdings nach wie vor ein machtvolles Objekt – er steht nur an der falschen Stelle“, schließt Tula und hinterlässt Schweigen.

„Wo ... ist die richtige Stelle?“, murmelt Marada schließlich und sieht mit blanken Augen ins Feuer.

„Ich habe die Runen befragt. Der Stein muss an seinen ursprünglichen Platz, gespeist von Geisterkraft. Der Stein speichert schon seit Jahrhunderten enorme Kräfte und behält sie in sich. *Hjalpi*, sagen die Runen, die Hilfe des Gottwals, muss zugegen sein. Die Runen fordern für ihn den rechten Ort, göttliche Hilfe – und ein gutes Ziel, an dem man *Arg*, den Schrecken, treffen kann.“

Sie sieht jeden in der Halle an – nur Ögnirs Blick weicht sie aus. „Ihr werdet den Premern ihren Stein wegnehmen und ihn an den rechten Kreuzungsort der Kraftlinien bringen. Das ist mein einziger Ratschlag.“

„Weniger Ratschlag als Befehl. Wenngleich ungewein wohlmeinend“, ergänzt Ögnir und grinst mit blitzendem Goldzahn.

Nun ist es an den Helden, die Lösung bereits in den Händen zu halten, die Artefakte oder das Wissen um diese offenzulegen. Vielleicht wissen sie schon um die Zeichen des Schicksals, vielleicht erkennen sie erst jetzt, was die Runjas ihnen als Hilfe in die Hände gespielt haben, vielleicht müssen Tula, Marada oder Rogni zur Erkenntnis beitragen.

● Die Swafnirrippe trägt die Essenz des Gottwals. Damit ein Bann Hranngdottirs davon profitieren kann, sollte die Rippe am Stein angebracht sein.

● Der Wahre Name richtet den Bann gegen Hranngdottir. Er erleichtert das Bannritual.

● Der Strömungskompass zeigt die magischen Linien wie Strömungen an. In der Nähe des Steins weist er den Weg zu den Linien – was die Helden jedoch erst in Prem feststellen werden.

Wenn den Helden noch Ideen oder Erkenntnisse fehlen, verlangen Sie Proben auf *Magiekunde* und *Götter/Kulte*, damit sie mit Tula eine Lösung erarbeiten können.

BROT UND SALZ

Für diesen Abend sind die Helden und ihre Begleiter Gäste Tulas. Trotz der schlechten Erfahrung mit den Prophezeiungen Tulas wird sich Marada zähneknirschend mit dem Plan der Hexe einverstanden zeigen. Auch konkretere Fragen, beispielsweise, ob die ganze Flotte oder nur ein Schiff nach Prem aufbrechen wird, ob mit den Premern um den Stein verhandelt wird oder ob man ihn entwendet, können an diesem Abend bereits erörtert werden.

ÖGNIR

Im weiteren Verlauf des Abends können die Helden sich natürlich auch mit Ögnir unterhalten. Falls er die Helden auf Narken ins rechte Licht rückte, wird er dies nun feixend zugeben. Somit war er der Begründer ihres Aufstiegs in der Flotte und verlangt durchaus ein wenig Dankbarkeit.

Trotz allem verbleibt er immer noch in der Gestalt Rognis und wird sich wie sein Alter Ego verhalten. Seine überwältigende göttliche Präsenz zeigt er nur selten und nicht während dieses Abenteuers.

Als Beweggrund gibt er an, dass sie die geeigneten Kandidaten für eine Herausforderung waren, und er liebt Herausforderungen. Tieferen Einblick in seine Beweggründe wird er jedoch nicht geben – er ist immerhin ein Gott.

EIN GESCHENK

Tula wird nicht mit ihrem berauschenden Met geizen und an einem geeigneten Zeitpunkt den Günstlingen der Runjas ein Geschenk anbieten: Sie hat die Kraft, einzigartige Runen in die Haut zu stechen, die den Helden besondere Kräfte verleihen werden. Betrunkene Helden (nach miserablen *Zechen*-Proben) haben wenig Bedenken, dieses Angebot anzunehmen, andere können durchaus ablehnen oder genauer nachfragen, was solche Tätowierungen bewirken. Sie können im Laufe des Abends schon festgestellt haben, dass die runenbedeckten Krieger wie seelenlose, leere Menschen herumstehen und nur Tulas Worten gehorchen. Tula wird es den Helden freistellen, sich von ihr ein Zeichen ritzen zu lassen. Sie wird jedoch versichern, dass dieses den Helden nur zum Vorteil gereichen kann und dass sie keinesfalls damit ihres freien Willens beraubt werden. Dass die Helden mit der Tätowierung einfacher von ihr beeinflusst werden können (siehe **Tulas Runen**), erwähnt sie bei ihren Ausführungen natürlich mit keinem Wort.

Noch in der Nacht tätowiert Tula die Runen, bevor die Helden allzu viel Zeit auf Überlegung verschwenden können. Wenn sie ablehnen, lehnen sie eben ab, eine zweite Chance gibt es nicht. Sie zieht die Runen mit einer kurzen, gekrümmten Nadel und gefärbtem Faden durch die Haut im Nacken.

... ICH TRANK DORT LIEBESGLUT ...

Wenn Tula eine Heldin verführen möchte, gibt es bei der Schönen der Nacht kein *Nein*. Nötigenfalls sorgt sie mit SATUARIAS HERRLICHKEIT und LEVTHANS FEUER für eine anregende Nacht. Ihre Vorliebe gilt übrigens Frauen, etwas kleiner und mit ausgeprägteren weiblichen Formen als sie selbst, aber je nach Laune gibt sie sich auch mit etwas anderem zufrieden. An männlichen Helden, die die Runentätowierung ablehnen und generell Widerworte geben, übt sie gerne durch einen erschöpfenden Liebesakt Rache.

TULAS RUNEN

Tulas Runen sind, wie alles, was von Tula kommt, ein zweischneidiges Schwert. Sie binden die Helden an die Hexe, wirken sich jedoch auch zu deren Gunsten aus.

Die Rune ähnelt der Blutrune (**Westwind 26**), jedoch mit einem Auge in der Mitte. Über die Position der Tätowierung lässt sich verhandeln, Tula bevorzugt jedoch Nacken oder alternativ Stirn oder Sonnengeflecht.

Die Rune gewährt den Helden einmal pro zunehmender Mondphase eine Nacht lang um 3 Punkte erhöhtes Charisma im Mondlicht. In der abnehmenden Mondphase können sie monatlich einmal einen Tag lang eine um 3 erhöhte KK genießen – jedoch nur im Sonnenlicht.

Zauber mit dem Merkmal *Herrschaft* sind gegen die tätowierten Helden dauerhaft um 6 erschwert. Beherrschungszauber sind für Tula allerdings um 3 erleichtert und auch über große Entfernungen ohne Sichtkontakt möglich. Ebenso kann sie durch Hellsicht einmal pro Tag für W6 Spielrunden durch die Augen jedes Helden sehen. Dies bietet sich als Aufhänger für andere Abenteuer an. In dieser Geschichte wird sie von der Beherrschung nur Gebrauch machen, wenn die Helden gegen sie vorgehen wollen. Sie wird sich die Wirkung der Runen aber durchaus zunutze machen, um während des Finales durch die Augen der Helden zu sehen.

SEGEL SETZEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am anderen Morgen bedankt sich Marada kühl bei Tula für die Gastfreundschaft und fordert euch zum Aufbruch auf, ohne sich weiter zu erklären.

„Wirst du meinem Rat folgen, Wölfin?“, fragt Tula, doch Marada antwortet nicht. Die Hexe wendet sich zu euch, blickt besonders ihre(n) Auserwählte(n) mit tiefem Blick an und lächelt dann schmal. „Ihr werdet weiter sein, was ihr seid. Wenn ihr meinem Willen dient, dient ihr den Runjas. Thorwal. Swafnir.“ Seltsamerweise widerspricht ihr nicht einmal Ögnir.

Wenn die Helden Tula sympathisch sind und umgekehrt, kann sie ihnen auch die Unterstützung eines der Hexenzirkel anbieten, die ihr unterstehen. Die Helden könnten natürlich auch aktiv nach zusätzlicher Unterstützung fragen. Wenn die Helden sich haben tätowieren lassen und auch sonst relativ gefügig waren, wird Tula dies gewähren. Pünktlich zum Finale im Dünthark erreicht sie dann eine Gruppe von fünf Hexen als Verstärkung.

Die Helden, Marada, Ögnir und die Gesandten kehren zu den Schiffen zurück und treffen sich mit den Anführern der anderen Fraktionen an Bord der *Seewölfin*.

Ögnir wird die anderen bitten, seine Identität nicht vor allen preiszugeben. Marada spricht kaum mit dem Halbgott, und wohl nur eine stolze Thorwalerin bringt es fertig, zornig auf einen halben Gott zu sein – doch die beiden verbindet eine längere Geschichte (zu erleben in **Helden einer Saga**).

Ein Gott an Bord!

Wenn die Helden trotz Rognis Bitte seine wahre Identität verkünden, wird dies die **Hoffnung** um einen Punkt anheben. Rogni wird dann allerdings recht bald spurlos (in Vogelgestalt) verschwinden. Die Hoffnung senkt sich allerdings nicht, es sei denn, jemand macht ein Drama aus dem Verschwinden. So ist Ögnir halt – und Thorwal ist näher als je zuvor.

Nun muss geplant werden, ob Tulas Vorschlag durchgeführt wird. Wird die Flotte Prem überfallen, um den Stein zu rauben?

Schwarzaxt und seine Piraten befürworten das, trotz der starken Hafenbefestigung. Doch viele Stimmen halten dagegen: Noch einen Keil zwischen Marada und Jurga, Friedlose und Freie zu treiben, könnte fatal sein. Kann man den Stein mit einem einzelnen Schiff heimlich entwenden?

Wer schon einmal in Prem war (zum Beispiel Hjalka, Marada), weiß, dass der Stein mindestens fünf Schritt hoch ist. Eine List, um den Stein zu stehlen, müsste schon nach Kräften mit Magie und einem überzeugenden Ablenkungsmanöver durchgeführt werden.

Es ist auch möglich, nur mit einem Teil der Flotte, vielleicht Schiffen ohne Drachenkopf, die man in Prem nicht zuordnen kann, einen nächtlichen, dreisten Überfall durchzuführen und schnell wieder zu verschwinden. Dabei ist jedoch die Gefahr zu scheitern und Schiffe der Flotte zu verlieren, besonders groß.

Hjalka Oddasdottir plädiert dafür, um den Stein mit Hetfrau *Thora Thurboldsdottir* zu verhandeln – sie wird die Gefahr ihrer Meinung nach einsehen und sich Tulas Runenspruch beugen. Es gibt jedoch auch hier zahlreiche, nicht zuletzt die Runasjáandi und die Friedlosen Piraten, die nicht an ein solches Vorgehen glauben. Den Helden steht es frei, eine eigene Lösung für das Steinproblem zu planen.

AUF NACH PREM!

„Und so feurig wie ihr legendärer Schnaps, so sind auch die Gemüter der Premier. Fang keinen Streit mit ihnen an, sonst wird es dir gehen wie einem elenden Zecher am Morgen nach dem Suff.“

—Kielschwein zu den Helden

Ein Stein und ein schlafendes Tier – eine Zusammenfassung

Auf Tulas Ratschlag hin müssen die Helden nun den Stein von Prem von dem Ort, an dem er seit Jahrtausenden steht, entfernen – durch List oder Verhandlungen mit den Premern. So befreit sich jedoch unglücklicherweise ein weiteres altes Übel, das durch die Tiergeister des Gjalskerlands dort gefangengehalten wurde: Der erste der Krakenmolche – frevlerisch im Gildenland geschaffen und auf die Fährte der Hjaldinger gesetzt – liefert sich einen Kampf mit den Helden.

Meisterpersonen Prems

● Thora Thurboldsdottir (*989 BF, rotblond, 1,88 Schritt, wirkt strenger, als sie ist. Die Nachfolgerin ihres Vaters, Thurbold Schlangenstecher, ist reisefreudig und sie viel mit ihrer Otta unterwegs. Zurzeit weilt sie jedoch aufgrund der Unruhen in ihrem Jarltum Premsholmr. Agenda: Der Schutz und Wohlstands Prems sind ihre oberste Pflicht, ihre Freiheit ist ihr aber ebenso wichtig.)

● *Frenjar der Weiße* (*965 BF, 2,03 Schritt, geht mittlerweile stark gebeugt, schlohweiße, wirre Haare und rote Augen, Druide)

● *Laske Lodgrensson*, genannt ‚Der Lange Laske‘ und *Eindara Lindgridsdottir* (etwa sechzigjähriges, sehr beliebtes Hohes Paar des Traviatempels zu Prem, Laske ist 2,17 Schritt groß, Eindara deutlich kleiner, beide rundlich)

● *Jurge Swafnirsrehd* (*977 BF, lange rote Haare, kurzer Bart, geachteter Seher unter Swafnirs Schutz, der schon seit langem auf der Suche nach Swafnirland ist. Er wollte mit Marada aufbrechen, ist jedoch von einer plötzlichen Krankheit zurückgehalten worden – ein Zeichen seines Gottes? Oberster Geweihter des Swafnirtempels, **Westwind 172.**)

Aufteilung der Flotte

Es mag einigen Mitgliedern der Flotte immer noch schwer fallen, Südthorwal anzusteuern, wo wesentlich mehr Leute leben als im Norden oder gar auf den Olportsteinen. Sie bringen schließlich den Nebel mit, der dem ganzen Land das Verderben bringen mag. Doch mit dem Stein von Prem ist eine Lösung in Sicht – und die Friedlosen lechzen nach dem Ende ihrer Irrfahrt.

Auf Skerdün können einige Schiffe zurückbleiben, vor allen Dingen mit Alten, Kranken, Kindern und Schwangeren an Bord, sowie Boote, die die Flotte verlangsamen, wie die schwimmenden Baracken der Sumpfleute.

Bei der Reise von den Olportsteinen zum Festland wird Tula der Flotte ihre Winddschinne noch ein Stück mitschicken. Zudem wird ihre eigene Otta mit schwarzen Segeln an anderer Stelle einige Schiffe von Jurga Trondesdottir und den Horasiern ablenken. In der allgemeinen Verwirrung beschäftigen sich die beiden Seemächte, die die Olportsteine bewachen, gegenseitig. Tulas und vermutlich auch Maradas favorisierter Vorschlag ist, dass die meisten der friedlosen Schiffe in Sichtweite von Manrek, dem südlichsten Olportstein, vor Anker gehen. Nirgends wird geduldet, dass die Flotte anlandet, zu nah folgt ihr der bedrohliche Nebel. Der Großteil der Flotte vor Anker erhält die Swafnirsrippe, um Hrangndottir auf Abstand zu halten. Die Helden brechen mit wenigen anderen nach Prem auf – gefolgt vom Nebel. Nachdem Tula dafür gesorgt hat, dass Jurgas Schiffe diese nicht aufgreifen und Fragen stellen – oder gar die Besatzungen zu Jurga nach Thorwal bringen – ist der Weg für die Helden und ein paar Schiffe Ihrer Wahl zum Festland frei.

„DAS FEUER VON PREM, DAS IST MIR GEHEHM ...“

Wir geben Ihnen, werter Meister, an dieser Stelle alle nötigen Informationen zu Prem an die Hand, damit Ihre Friedlosen den Stein – auf welche Weise auch immer – erlangen können.

PREM / PREMSHOLMR FÜR DEN EILIGEN LESER

Einwohner: ca. 3.100, davon gehören etwa 700 zu den Premier Seesöldnern.

Herrscher: Hetfrau Thora Thurboldsdottir

Garnisonen: 50 Krieger der Hetskari, 35 Kämpfer der Trutzburg, 20 Hafenwachen

Tempel: Rondra, **Swafnir**, Travia

Besonderheiten: Kämpferschule zur Trutzburg, Brennerei *Hjalske*, der Stein von Prem, wasserspeiender Mechanismus im Swafnirtempel (zwergische Mechanik), Kartothek im Haus der Hetleute

Helden: Isleif Eiriksson, Gründer der Stadt, gefallen im Kampf gegen einen riesigen Krakenmolch in der Drachenbucht vor Prem; Jurge Swafnirsgrehd, Auserwählter Swafnirs und oberster Priester der Stadt

Stimmung in der Stadt: die raue, aber gesellige Frei- beuter- und Handelsstadt, bekannt für ihr *Premier Feuer*, ist auch nicht unbeeinflusst geblieben von den Ereignissen auf den Olportsteinen der letzten Monate. Abergläubische Stimmung herrscht in der Stadt.

Entscheiden Sie, wie viele von den zehn Drachenschiffen der Seesöldner gerade in anderen Belangen unterwegs sind. Es ist möglich, dass Prem Schiffe Richtung Olportsteine ausgesandt hat, oder dass Schiffe patrouillieren, um die Küsten Thorwals zu sichern. Trotzdem ist der Hafen von Prem außerordentlich gut mit Geschütztürmen und einer Mauer gesichert, in der eine schmale Einfahrt nur ein einzelnes Schiff, das das Hafensilber in Höhe von 12 Silbertalern pro Schiff bezahlt hat, passieren lässt.

LASST MICH IN RUHE! – MEINE HELDEN WOLLEN EINFACH AN LAND GEHEN

Bevor der Nebel nicht besiegt ist, wird die Flotte keine Zuflucht an Land finden. Zwar ist sie groß genug, um sich mit Leichtigkeit gegen kleinere Siedlungen zu wehren, aber die Hetleute der Umgebung werden sich früher oder später zusammenschließen, um die Nebelbringer zu vertreiben. Notfalls wird Jurga auch die *Hjalskari* einsetzen, die Armee Thorwals. Dabei besteht die Gefahr für die Flotte, zwischen Festlandbewohnern und dem Nebel zerquetscht zu werden. Die meisten Anführer der Flotte sind sich dieser Gefahr bewusst. Sollten die Helden sich allein absetzen wollen, werden die Anführer der Flotte sie eindringlich um ihre Hilfe bitten.

WEGE IN DIE STADT

Egal, welcher Strategie die Helden anhängen, um den Stein zu erlangen, es lohnt sich, nahe Prem oder im Hafen von Prem anzulanden und sich umzuhören. Die Helden werden vom Anführer der Flotte gebeten, dies zu tun, da man in Prem vermutlich nicht ihre Gesichter kennt. Hierbei sind folgende Vorgehensweisen möglich:

● Die Helden und ihre eventuellen Begleiter landen abseits von Prem mit einem kleinen Boot an und betreten Prem von der Landseite. Dann werden sie die wenigsten Fragen beantworten müssen. Allerdings stellt sich die Frage, wie sie die Stadt mit einem fünf Schritt langen Monolithen wieder verlassen.

● Ein einzelnes Schiff zahlt das Hafensilber und geht in der Drachenbucht vor Anker. Hierbei wird allerdings nach dem Woher und Wohin gefragt, da die Wasserwege zurzeit als unsicher gelten.

● Die Flotte lässt verkünden, dass Marada die Wölfin von ihrer Irrfahrt zurückgekehrt ist und segelt in die Drachenbucht. Das würde Tulas Ratschlag widersprechen, die eher auf Heimlichkeit setzt, ist aber durchaus möglich.

● Ein offener Angriff ist aufgrund der starken Befestigungen nicht ratsam, wenn er nicht von Innen gründlich vorbereitet wird.

Die Stadt verfügt am nördlichen Ufer der Bucht über die Trutzburg Harvard auf dem Hügel Varhal mit einem Geschützturm. Dort ist auch die Kriegerschule untergebracht. Am südlichen Ende der Drachenbucht befindet sich ein weiterer, fünfzehn Schritt hoher Geschützturm. Jeder Turm bewacht die Hafeneinfahrt mit je einer schweren und zwei mittleren Rotzen. Seit dem Angriff der Horasier 1023 BF wird die schmale Einfahrt von einer doppelten Reihe aus Pfählen geschützt, die selbst bei Flut aus dem Wasser ragen. Die Pfähle sind durch einen Steg befestigt und können selbst von einem schweren Schiff nicht durchbrochen werden.

Die Geschütztürme sind stets auf die Einfahrt ausgerichtet.



ПАХ ПРЕМ – МІТ WEHENDEN ВАППЕРН

Sollten die Helden planen, offen in Prem einzutreffen, wird Maradas Wiederkehr für großes Erstaunen sorgen. Ihr zu Ehren wird in der Hetskrim ein Fest anberaumt. Dabei kann das Auftauchen eines Polypen im Metkrug sowie ein Meuchelversuch eines Vexlingers an der Hetfrau Premsdurchaus für unangenehmen Wirbel sorgen, und die Friedlosen müssen danach einige Fragen gründlich beantworten. Ob die Premier sich damit zufriedengeben oder die Unheilbringer aus der Stadt jagen, sei der Argumentationsfähigkeit der Helden überlassen.

Während eines solchen Gelages ließe sich jedoch eventuell der Diebstahl am Stein durchführen.

ПАХ ПРЕМ – WIE EIN DIEB IN DER PACHT

Gelangen die Helden unerkannt in die Stadt, können sie an allerlei Informationen und Gerüchte kommen. (+) steht hierbei für die Wahrheit und (–) für ein falsches Gerücht.

● Die Premier wissen nicht, was aus den Friedlosen der Olportsteine geworden ist (+). Vereinzelte Verwandte machen sich Sorgen, besonders, was die beinahe als heilig eingestuft Walwütigen angeht.

● Die Mechanik im Swafnirtempel ist mutwillig beschädigt worden (+). Schon seit drei Wochen stößt der Tempel

deshalb kein Meerwasser mehr aus der Kuppel. Es sind Boten zu zwergischen Mechanikern unterwegs (die dieses Wunderwerk gefertigt haben) (–).

● Dass ausgerechnet jetzt der Nebel aufzieht und der Tempel beschädigt wurde, ist ein Omen (mag sein).

● Über den Stein gibt es mehrere Gerüchte: Er sei eines Morgens vor vielen hundert Jahren einfach da gewesen, als sei er vom Himmel gefallen (–). Er sei schon von Anbeginn der Zeit hier gewesen (+, jedenfalls sehr, sehr lange).

● Vogelzugdeuter und Runenwerfer sind am Hafen zu finden. Im Moment ist ihr Handwerk sehr gefragt, jeder Kapitän lässt sich die Zukunft deuten, bevor er in die unsicheren Gewässer davonsegelt.

● Häufigster Besucher beim Stein ist *Frenjar der Heiler*. Alle nennen ihn *den Weißen*. Er lebt in einer einsamen Hütte am Rand der Stadt. Er weiß am meisten über den Stein (+).

● Unter dem Stein liegt ein abtrünniger Sohn Swafnirs begraben (–).

● Unter dem Stein soll ein gigantischer Krakenmolch liegen – der, der den Gründer Premsd Isleif Eiriksson getötet hat (+).

● Der Stein reicht meilenweit in die Erde hinein – was immer auf der anderen Seite Deres ist, dort kommt er wieder heraus (–).

DER STEIN VON PREM

URSPRUNG

Der Stein ist ein fünfeinhalb Schritt großer, schwarzer, spiegelglatter Monolith. Er ist etwa so breit wie ein Mann und wiegt mehr als das fünfzigfache (fünfeinhalb Quader), was einen Diebstahl gehörig erschwert, bzw. ohne den Einsatz von Seilzügen oder Magie unmöglich macht.

Die Herkunft des Monolithen ist keinem Menschen Aventuriens mehr bekannt. Niemand weiß mehr, dass der Stein bereits Odün und Tierkönigen in fernster Vergangenheit als Rückzugsort diente. Nach Madas Frevel waren im Vierten Zeitalter auch junge Völker wie Trolle in der Lage, die Mächte der Magie nach ihrem Belieben zu lenken. Um einen Rückzugsort vor diesem Chaos zu schaffen schufen die Odün den Monolithen aus den Knochen ihrer Mutter Sumu. So stand der Monolith im Zentrum des Dünthark, bis Natüru-Gon, der Tierkönig der Mammuts, ihn einst von dort zur Küste brachte, um Hranngdottir mit der magiebannenden Kraft des Steins zu vertreiben. Seit dieser Zeit verstecken sich Runen unter der Oberfläche, angebracht von unbekannten Helden. Als Artefakt der Odün des Gjalskerlandes hat der



Stein eine symbolische Verbindung zu den Tiergeistern, und kann durch deren Magie besonders gut angesprochen werden.

HEUTE

Heute steht der Stein an einer Stelle, die blank ausgetreten ist. Er wird als Schwurstein und als zeremonieller Ort genutzt, obgleich keiner seinen Ursprung kennt. Es gibt allerlei Schauergeschichten, dass er eine böse Kreatur binde, die unter ihm begraben läge. Tatsächlich liegen auch hier Wahrheit und Aberglaube nicht weit auseinander, denn die Tierkönige des Hochlands besiegten den verderbten ersten Krakenmolch, der Isleif Eiriksson tötete, und sperrten ihn unter den Stein. Aufgrund der magieraubenden Eigenschaften des Steins war der Krakenmolch darunter wie gelähmt – bis der Stein entfernt wird.

ZWECK

Der Stein von Prem absorbiert Magie und speichert sie in seinem Inneren. In früheren Zeiten gelang ihm das mittels einer Kraftlinie, die durch Prem lief. Mit der gespeicherten Magie konnten die ersten

Bewohner Prem's mit Hilfe der mächtigen Tiergeister des Gjalskerlands einen wirkungsvollen Bann gegen Charyptoroth aufbauen. Ein Kraftspeicher im Innern des Steins dient dabei als Quelle magischer Energie, die den Bann speist, der durch die Runen im Stein gewirkt wird. Seit Borbarad die Kraftlinien verschob, wird der Stein nicht mehr gespeist. Ab und an analysierende Helden und der darunter gefangene Tierkönig bringen nicht genug Astralkraft, um die machtvollen Runen in seinem Inneren zu aktivieren. Der Schutzwall gegen Charyptoroth bröckelte in der letzten Zeit und mit Erstarken Hranngdottirs bricht er nun endgültig ein. Der Stein muss also tatsächlich, wie Tula prophezeite, wieder dorthin gebracht werden, wo er von Kraftlinien gespeist werden kann.

Ein Ort ist besonders dafür geeignet: der Dünthark. Der Wald liegt einerseits nahe genug an Thorwals Küsten, andererseits wird er von einer mächtigen Kraftlinie gespeist, die von Olport zur Dunklen Halle (siehe **Westwind 181**) verläuft.

Ein zweiter möglicher Ort wäre die Runajasko in Olport. Hier sprechen aber zwei Argumente dagegen, wie man den Helden dort erklären kann: Die dortigen Magier wollen ihre Magie durch das absorbierende Artefakt auf keinen Fall stören oder an diesem Ort der Macht gar überladen lassen, was eine Katastrophe bedeuten würde. Zudem ist er im Dünthark näher an den Kräften, denen er in der Vergangenheit zugehörig war – den Geistwesen des Hochlands. Der Strömungs- beziehungsweise Kraftlinienkompass weist zudem klar nach Nordosten, wenn er sich in der Nähe des Steins befindet.

EINFLUSS AUF MAGIE

Zauber sind um 5 erschwert und kosten 1 AsP extra, wenn man sie im Umkreis von fünf Schritten um den Stein herum wirkt. Berührt man den Stein, erhöht sich der Aufschlag sogar auf 7 Punkte und kostet 3 AsP mehr. Dies gilt natürlich auch für Analysezauber. Diese Erschwernisse wurden bei Angaben zu entsprechenden Analysen bereits mit eingerechnet.

DER BANN

Verschiedene Zauberkundige versuchen schon seit langer Zeit, die Geheimnisse des Steins zu entschlüsseln. Den größten Fortschritt erzielte bisher der Weiße (Seite 117), dessen Studien sich aber im Kreis drehen, solange die Swafnirrippe den Bann nicht zu neuem Leben erweckt und ein Ziel durch den wahren Namen Hranngdottirs gegeben ist.

Aufbauend auf seinen umfassenden Vorarbeiten sind die Helden also nun in der Lage, den Stein zu untersuchen und eine Art alten Gesang zu rekonstruieren, um die bannende Macht des Monolithen gegen alles Charyptide und damit auch gegen Hranngdottir erneut zu entfesseln. Genau dies ist nun die Aufgabe der Flotte.

Unter Anleitung eines Magiers mit der Fähigkeit zur *Runenzauberei* (spätestens bei der Flotte wird sich jemand finden) können Kundige die angebrachten Runen zwar immer noch nicht verstehen, daraus jedoch durch Ableiten bekannter Runen und Runenlieder den Runengesang zur Aktivierung des Steins entschlüsseln.

ANALYSE

Gesteinskunde:

- 1 TaP* Der Monolith gleicht keinem bekannten Gestein Aventuriens.
- 4 TaP* Der Stein ähnelt am ehesten Gestein vulkanischen Ursprungs. Er ist sehr hart, man kann aber mit grobem Gewalteininsatz kleine Stücke aus dem Monolithen lösen.

Sinnenschärfe (bei Besitz des Strömungskompasses):

- 1 TaP* Der Zeiger des Kompasses pendelt sich sofort auf die Kraftlinien ein und weist nach Nordosten.

Geographie (bei Beobachten des Strömungskompasses):

- 1 TaP* Der Kompass weist aufs Land, nicht aufs Meer. Die Küstenlinie zieht sich jedoch auch nach Südosten.
- 3 TaP* Im Südosten liegt das Gjalskerland sowie der Golf von Riva.

ODEM +5:

- weniger als 4 ZfP* Der Stein ist nicht magisch.
- 4 ZfP* Der Stein ist magisch.
- 7 ZfP* Unter der spiegelglatten Oberfläche ist ein Band aus Runen eingraviert, das den Stein spiralförmig bedeckt.

ANALYS+7 oder BLICK DER WEBERIN:

- 1 ZfP* / 1 LkP* Der Stein erschwert die Anwendung von Magie.
- 4 ZfP* / 4 LkP* Der Stein absorbiert magische Kraft
- 7 ZfP* / 4 LkP* Er stellt einen Kraftspeicher enormen Potentials dar.
- 11 ZfP* / 5 LkP* Der Stein weist Spuren archaischer Zauber, aber auch von Runenzauberei auf. Wenn einem Helden die Stelenmagie der Trolle bekannt ist, kann er Ähnlichkeiten dazu feststellen. Das gleiche gilt für die animalische Magie der Tierkönige und die Rituale der Gjalsker Tierkrieger.
- 21 ZfP* Die unter **Zweck** beschriebene Wirkung wird offenbar.

Sinnenschärfe und OCULUS+5:

- 1 ZfP* Die Kraftlinien der Umgebung werden in Richtung des Steins gebeugt und von diesem teilweise verschluckt.
- 4 ZfP* Die Kraft aus dem Innern fließt in die Runen unter der Oberfläche.
- 7 ZfP* Der Stein gibt an seiner Spitze auch Magie, die durch das Runenband läuft, an seine Umgebung ab.

Hierbei können die Helden den Magier aus ihren Reihen oder eine geeignete Meisterperson (wie Hjördis oder ein Olporter Magier) mithilfe folgender Talente unterstützen, die zur Hälfte in die RkP* (*Runenzauberei*) einfließen können: *Gesteinskunde*, *Magiekunde*, *Musizieren*, *Prophezeien*, *Sagen und Legenden*, *Singen*.

Ritualkenntnis* geht also mit vollen RkP* ein, die Hilfstalente mit halben TaP*.

Wird dieser Gesang ausprobiert und in verschiedenen Varianten wieder und wieder intoniert, wird der Stein auf eine bestimmte Variante anspringen und zu vibrieren beginnen. Die Vibration kann dabei so stark werden, dass Holz reißt und Schäden am transportierenden Schiff entstehen. Den kompletten Gesang sollte man also nur dann anstimmen, wenn der Stein an Ort und Stelle seiner Bestimmung ist.

Bis zum Dünthark sollte der aktivierende Zauberkundige insgesamt **100 RkP*** angesammelt haben, um den Stein in dem Maße zu verstehen, dass er ihn aktivieren kann. Hineinfließen alle oben aufgeführten unterstützenden Proben, die Helden oder Meisterpersonen beitragen können.

Um diese anzusammeln, muss ein Runensänger **4 Zeiteinheiten** à 8 Stunden investieren, währenddessen er oder sie **eine Probe** auf das entsprechende Talent oder die Ritualkenntnis würfeln darf – also eine Probe alle zwei Tage.

Jeder Forschende darf sich pro Tag zwei verschiedenen Handlungen widmen, es ist also möglich, etwa eine *Ritualkenntnis*-Probe und eine *Singen*-Probe durchzuführen oder Proben auf zwei verschiedene Talente. Während dieser Zeit sind keine weiteren aufwendigen Tätigkeiten möglich. Gelingt die Rekonstruktion während dieser Zeit nicht, gehen die angesammelten RkP* nicht verloren, und ein weiterer Rekonstruktionszyklus beginnt. Maximal sechs Personen können am Stein arbeiten, ohne sich gegenseitig im Weg zu stehen.

Die letzten Schritte des Rituals erfolgen erst im Gjalskerland und sind an entsprechender Stelle beschrieben. Machen Sie ihren Spielern jedoch eines bewusst: Die Gelehrten sollten fieberhaft am Runenritual arbeiten, bis sie den Dünthark erreichen. Denn wenn das Ritual am Ziel noch

vollständig entschlüsselt werden muss, könnte dies, verfolgt vom Nebel, eine tödliche Verzögerung bedeuten.

GEFAHREN

So wenig magische Kraft der Stein im Moment beinhaltet, soviel ist dies jedoch, wenn ein einzelnes Schiff und einige wenige Menschen dieser ausgesetzt sind. Es wohnt ihm immer noch genug rohe Energie inne, dass er für die Flotte ein Fass mit Hylailer Feuer darstellt. Diese Astralenergie wird nicht mehr an den Bann abgegeben und sammelt sich somit im Monolithen. Wenn er während der Reise in den Norden seine Kraft entlädt, kann er damit Dutzende Menschenleben auslöschen.

Bei Entladung während der Reise gilt: Der Stein lädt sich immer etwas durch analysierende und runenzaubernde Magier unter den Friedlosen auf. Diese Ladung kann er in fulminicusartigen Schockwellen um sich herum verteilen, die zwischen 3W6 und 8W6 Schaden an jedem Umstehenden im Radius von 20 Schritt bis 50 Schritt verursachen, je nachdem, wie viel Kraft der Stein während der Fahrt angesammelt hat (Meisterentscheid).

Zu einer solchen Entladung kann es kommen, wenn ...

- eine Heldin oder Meisterperson bei einem Analysezauber patzt
- die Helden versuchen, den Stein grob zu beschädigen
- der Runenzauber entgegen der Warnung durch die bedrohlichen Vibrationen des Steins noch an Bord fortgeführt wird. Wird das Runenlied komplett rekonstruiert und durchgeführt, ohne dass der Stein auf der Kraftlinie steht, verströmt er all seine Energie in einer magischen Explosion. Danach kann er trotzdem zum Dünthark transportiert und dort aufgestellt werden – falls jemand überlebt haben sollte.

*) Wenn Sie es detailliert möchten, sind alle Proben beim Nutzen von *Runenzauberei* und der tiernahen und intuitiven *Ritualkenntnis* (*Brenchi-Dün*) um 3 Punkte erleichtert, während Proben einer kopplastigen Repräsentation wie der von Gildenmagiern um 3 erschwert sind. Dies gilt auch für die folgenden Proben auf Ritualkenntnis, sofern sie den Stein von Prem betreffen.

VIELE WEGE FÜHREN NACH BOSPARAN

Die Helden können in Prem verschiedene Lösungswege anstreben.

Zum einen können sie mit Hetfrau Thora verhandeln. Sie wird den Stein natürlich nicht freiwillig herausrücken, doch wenn die Helden außergewöhnlich überzeugend sein können oder bereits gefeierte Streiter für Thorwal sind, ist dies eine Möglichkeit. Die Bewohner von Prem werden jedoch sehr furchtsam sein, denn unter dem Stein soll etwas Schreckliches gebannt liegen. Auch das Hohe Paar des Traviatempels, der Lange Laske und Eindara Lindgridsdottir, werden auf Schärfe gegen das Entfernen des Schwursteins protestieren. Die Helden können in zähen Gesprächen (mit Unterstützung von Liturgien wie beispielsweise MONDSILBERZUNGE)

in *Überreden* 45 TaP* ansammeln (wird das Talent *Überzeugen* benutzt, zählen die TaP* doppelt). Es kann nur von zwei Helden jeweils eine Probe pro Stunde versucht werden, und nach drei Stunden zäher Verhandlung wird Thora sich brüsk verabschieden. Tulas Tätowierung kann hier sehr nützlich sein, wenn die Mondphase stimmt. Bevölkerung und Geweihte müssen ebenfalls mit CH- und *Überzeugen*-Proben gewogen gestimmt werden, schließlich geht es hier um ein Wahrzeichen ihrer Stadt. Geldspenden können dabei jedoch behilflich sein, in der Stadt haben sich zahlreiche Händlerfamilien und Krämerseelen niedergelassen.

Eine gut ausgespielte flammende Rede kann das Blatt auch wenden und nach Meisterentscheid eine Würfelprobe ersetzen oder erleichtern.

DER NEBEL IN PREM

Die Helden bringen den Nebel nach Prem. Die Stimmung in der Stadt ist ohnehin gedämpft – die Vorkommnisse an den Olportsteinen sind in aller Munde, und auch wenn der HPNC schon häufig die Pest an den Hals gewünscht wurde, gehören die Steine immer noch zu Thorwal und man sorgt sich um die Nebelplage.

Nun rückt mit den Helden auch in Prem ein Nebel heran, der seinesgleichen sucht. Zwar wird Hranngdottir Prem noch nicht überfallen, doch sie wird versuchen, einige Vexlinger und mit ihnen Quallenpolypen in die Hafenstadt zu bringen. Wenn die Helden das vermuten, können sie, mit Hilfe der Premier, Fremde stellen, die gerade erst in der Stadt angekommen sind (sofern sie glaubhaft vermitteln, dass sie selbst nicht ebenfalls verdächtige Fremde sind). Die aufgegriffenen Fremden (1W6) sind alle infiziert und suchen neue Mitglieder für den Schwarm.

Sollten die Helden rasch wieder abrücken, wird Hranngdottir einige Bewohner Prems zu ihrem Schwarm hinzufügen, ihre geballte Kraft jedoch erst einmal dem Stein und den Helden hinterhersenden.

DER SWAFNIRTEMPEL

Sollten die Helden an der defekten Mechanik des Swafnirtempels interessiert sein, sind die Geweihten durchaus gewillt, einen Zwerg oder Mechanikus (oder einen Helden, der überzeugend kompetent wirkt) an die Mechanik heranzulassen.

Diese bewirkt durch ein hydraulisches Pumpensystem, dass stündlich eine Meerwasserfontäne aus der Kuppel schießt, aus einer Öffnung, die dem Blasloch eines Pottwals ähnlich ist.

An einer besonders komplizierten Stelle, wo mehrere wasserdichte Verbindungen und ein Zahnradmechanismus verlaufen, ist eine Skraja in das zwergische Meisterwerk getrieben worden. Die örtlichen Handwerker haben bereits ihr Bestes getan, das System verliert jedoch Wasser und kann keinen Druck aufbauen. Repariert werden kann es mit einer um 12 Punkte erschwerten Probe auf *Mechanik* nur dann, wenn ein Ersatz für die zerstörten Metallzylinder und die Dichtungen gefunden wird (etwa durch *Grob schmied*, *Holzbearbeitung*, *Lederarbeiten* und *Metallguss*). Dies kann durchaus Tage in Anspruch nehmen. Denken Sie hierbei an den anrückenden Nebel und die in Prem agierenden Vexlinger. Falls die Helden die Fertigung mangels entsprechender Kenntnisse nicht selbst übernehmen können, werden ein alter Schiffsbauer und ein Händler aus Nostria die fehlenden Teile fertigen.

Wenn sie sich jedoch derart um Swafnirs Gunst bemüht gezeigt und den Premern ihr geliebtes Wahrzeichen wiedergegeben haben, gestalten sich Verhandlungen deutlich einfacher (die nötigen Proben sind jeweils um 3 erleichtert). Außerdem gibt der Swafnirtempel ein großes Fest, bei dem sämtliche Hafenwachen (allerdings auch mindestens der Held, der den Mechanismus repariert hat) abgelenkt sind.

SWAFNIRLANDFAHRER

Wenn die Helden ihre Herkunft nicht verschleiern, werden sie von Jurge Swafnirsgrehd angesprochen. Seit er einst von einem Wal nach einem Schiffbruch gerettet worden ist, sucht er ebenfalls das sagenumwobene Swafnirland. Daher hat er für Maradas Vorhaben in Prem erfolgreich unter den Gläubigen geworben, obwohl die Zeichen der Runjas sich nicht eindeutig zu diesem Thema aussprachen. Er selbst wurde durch ein schweres Fieber von der eigenen Teilnahme abgehalten, was vielleicht ein Wink Swafnirs war. Nun verlangt Jurge einen genauen Reisebericht und kann einen wichtigen Fürsprecher für das Anliegen der Helden darstellen.

Optional kann auch einer der Friedlosen der Flotte dereinst durch Jurges Worte auf die Fahrt gelockt worden sein, der durch den Nebel seine Liebste verlor. Der Durst nach Blutrache lässt ihn noch nicht mal vor einem Angriff auf einen Geweihten zurückschrecken, den es zu verhindern gilt. Auch dann wird sich Jurge vor Thora stark für die Helden einsetzen.

DER WEIßE

Die Helden können auch, um mehr über den Stein herauszufinden, Frenjar den Weißen aufsuchen, oder sie begegnen ihm am Stein selbst. Der alte Mann ist den meisten Premern unheimlich, doch seine Dienste als Heiler werden von Vielen geschätzt.

Er hat in den langen Jahren, in denen er den Stein untersucht und sich in seiner Nähe aufhält, um zu Göttern zu beten, deren Namen er nicht kennt, das Runenband bereits entdeckt. Zudem ist ihm beim morgendlichen Beobachten der Seevögel Ögnir in seiner Schwalbengestalt begegnet. Der Weiße hat Ögnir bereits das ein oder andere Mal getroffen und begrüßt die Helden unwirsch: „Ihr habt lange gebraucht. Und nun wollt ihr einem alten Mann das letzte Rätsel stehlen, das er noch nicht gelöst hat.“

Der Weiße wird weniger die Helden als vielmehr den Stein begleiten wollen. Sollten die Helden seine Hilfe ablehnen, wird er sich ihnen aufdrängen. Er will auf jeden Fall in der Nähe des Steins bleiben. Seine Kenntnisse des Monolithen können bis zum Finale sehr nützlich sein. Im offiziellen Aventurien wird er im Dünthark verschollen sein – und ob er dort beim Kampf fiel und seine letzten Kräfte dem Stein anvertraute, oder ob er überlebte und als Einsiedler und Wächter des Steins im Wald lebt, sei dabei Ihnen überlassen.

WIE STIEHLT MAN EINEN MONOLITHEN?

Den Stein zu bewegen (zur Erinnerung: 5,5 Quader, also 5.500 Stein Gewicht) ist eine große Herausforderung, erst recht, wenn es heimlich geschehen soll.

- Ein NIHILOGRAVO kann hier unglaublich praktisch sein. Hat aber aufgrund seiner Reichweite deutliche Grenzen.
- Ein SILENTIUM kann verdächtige Geräusche verschleiern.

● Der Stein ist nicht sonderlich tief in der Erde eingegraben, so dass die Helden den Sockel mit Schaufeln und Hacken freilegen können.

● Wenn die Helden nicht gerade über einen Erdschinn, einen Dharai oder eine Horde beherrschter Oger verfügen, müssen sie mit Kränen oder Flaschenzügen arbeiten. Verlangen Sie Proben auf *Mechanik* und *Holzbearbeitung* oder andere passende Handwerkstalente.

● Der Stein kann auf Holzstämme gelegt und vorsichtig gerollt werden. Dazu müssen die Helden ihn jedoch mit Seilen sichern und ihre Tat magisch verschleiern oder Wachen und Bewohner effektiv ablenken.

Fordern Sie die Kreativität der Spieler, machen Sie es Ihnen aber nicht zu schwer. Ob der Schwere der Aufgabe sollten einem einigermaßen durchdachten Plan nicht zusätzliche Steine in den Weg gelegt werden – dieser eine Stein reicht völlig. Wird der Stein gegen den Willen und ohne das Wissen der Premier entfernt und bei Nacht und Nebel aufs Schiff geschafft, ist damit jedoch die Ausfahrt aus dem Hafen noch keinesfalls sicher, da die schweren Rotzen auf den einzigen Durchlass zwischen den Pfählen ausgerichtet sind. Wenn die Helden schnell genug sind und keinen Argwohn erregen, können sie durchaus vor Entdeckung des Diebstahls freiwillig wieder herausgelas-

sen werden. Wenn die Premier den Raub jedoch bereits bemerkt haben, müssen die Helden auch hier mit Schwierigkeiten rechnen.

Auch, wenn die Helden das Einverständnis der Hetfrau erlangen haben, können einige kleinere Missgeschicke geschehen, Planken brechen, der Stein Richtung Hafenbecken ins Rollen kommen etc., bevor der Krakenmolch erwacht.

ÖGNIRS UMTRIEBE

Sollten die Helden den Stein stehlen und alles geht allzu glatt, nutzen Sie ruhig noch einmal Ögnirs Ambivalenz. Die Helden können dann klar und laut Goldzahn Rognis Stimme hören, die die Hafenwachen bittet, einmal beim Stein nachzusehen. Seine Intention ist klar: Das Geheimnis unter dem Stein erwacht und ohne den Einsatz wahrer Helden hätte Prem nun ein ernsthaftes Problem.

Sollten die Helden Rogni später zur Rechenschaft ziehen, wird er als Grund für seinen kleinen Verrat angeben, dass wahre Helden immer eine Herausforderung brauchen. Schließlich seien sie von ihm persönlich auserwählt.



CANAMATHAR ERWACHT

ÜBER DER SEE, UNTER DEM STEIN

Wenn die Helden es geschafft haben, den Stein zu bewegen, ob mit Einverständnis der Premier oder ohne, erwacht jedoch Isleifs Fluch zu neuem Leben:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Ihr seid noch nicht weit mit dem Stein gekommen. Nicht weit genug. Ein schabendes Geräusch lässt euch über die Schulter blicken. Das etwa einen Halbschritt tiefe Loch, aus dem ihr den Monolithen gewuchtet habt, sackt an den Rändern ab, vergrößert sich, Risse durchziehen die Erde bis hinunter zum Hafen. Ein Gerüst mit zum Trocknen aufgehängten Fischen fällt um, eine Hauswand sackt ab, das Dach senkt sich bedrohlich.

Die See geht hoch, Wellen schlagen auf den Hafen, die Drachenschiffe tanzen auf und ab und krachen mit den niedrigen Bordwänden gegeneinander.

Erst bricht am Hafen Geschrei aus, rasch laufen Alarmschreie durch Prem – dann jedoch wird all das übertönt von einem feuchten Gebrüll, das aus der Erde zu kommen scheint.

Aus dem Loch schieben sich dunkle Tentakel. Sie wuchten einen lurchartigen Kopf hinaus, der massige Leib dahinter lässt Gesteinsbrocken und Erde durch die Luft fliegen.

Verdammt! Auch mit diesem Aberglauben lagen die Premier also nicht vollständig falsch.

CANAMATHAR, ERSTER DER KRAKENMOLCHE UND ZWERGKRAKENMOLCHE

Der Erste der Krakenmolche wurde vor langer Zeit im Gildenland von Verehrern Charyptoroths geschaffen (**Efferd 40**) und bricht aus dem Loch heraus, in dem ihn die Kraft des Steins gefangengehalten hat. Als die Hjalddinger Prem gründeten, besiegelte diese Kreatur das Schicksal von Isleif Eirikson. Von Hranngar ausgesandt, um den die Kraftlinien bündelnden Stein zu stürzen, wurde er von Isleif und seinen Getreuen aufgehalten (Seite 104) – doch töten konnten sie das mächtige Wesen nicht. Es war ein Buckelwal, ein Kind Swafnirs selbst, der den Krakenmolch für seinen frevlerischen Dienst an Hranngar strafte. In der Bucht kämpften die Kreaturen, konnten einander aber weder töten noch festsetzen. So rief der Wal die Odün des Gjalskerlands, die das frevlerische Zerrbild ihrer selbst einfangen sollten.

Diese versiegelten Canamathar schließlich in einer Höhle, die direkt unterhalb des Steins lag.

Die Kraft des Steins, Magie in sich aufzusaugen und die Macht Charyptoroths zu bannen, lähmte den ersten Krakenmolch und hielt ihn dort unten gefangen. Nun – das Problem mit dem Stein von Prem hat sich für den Krakenmolch nun erledigt. Ohnehin gestärkt, seit der Stein an Kraft verlor, kann er jetzt aus seiner Gefangenschaft ausbrechen.

Canamathar

Canamathar ist der Erste seiner Art und damit deutlich intelligenter als seine Kinder. Durch sein Bündnis mit Hranngdottir ist er verletzlich gegenüber efferd- und swafnirgeweihten Waffen. Er ist durch den langen Aufenthalt unter dem Bann des Steins geschwächt. Dadurch ist er „nur“ anderthalbmal so groß wie ein ausgewachsener Krakenmolch und kann keinerlei Magie einsetzen. Er war durch die schwindende Macht des Steins von Prem aber in der Lage, seine Macht an einige Menschen des Gjalskerlands zu übertragen, wenn diese einen Pakt mit Charyptoroth eingingen und so zu Krakenmolchtierkrieger wurden. Diese verdorbenen Gjalsker, welche die Eifersucht auf die wahren Berührten der Odün in einen Pakt getrieben hat, werden später im Abenteuer noch von Bedeutung sein.

Größe: 6 Schritt Rumpf + 9 Schritt Fangarme

Gewicht: 7 Quader

INI 8+1W6**** **PA** 5

LeP 210 (15 LeP je Arm / 90 LeP am Rumpf)*****

Würgen: **DK** HNSP* **AT** 14** **TP** –

Biss: **DK** H **AT** –*** **TP** 1W6+9

GS 9 / 2 **RS** 3 **WS** 11 **AuP** 90 **AsP** 0 **MR** 14 / 19

Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Hinterhalt (10), Würgen (14), Umreißen (4)

* Ein Würgeangriff kann in allen möglichen Distanzklassen ausgeführt werden – beim Gelingen zieht der Riesenkrake ein Opfer in der nächsten Kampfunde heran, so dass sich die Distanzklasse auf H verändert.

** Der Krakenmolch kann mit 6 seiner 8 Fangarme 2 Gegner beschäftigen. Den ersten versucht er mit 3 Fangarmen an sein Maul zu führen und zu töten, den zweiten hält er ‚auf Reserve‘ oder verteidigt mit den restlichen seinen Leib. Unabhängig von den zupackenden Fangarmen entsteht kein Würgeschaden – das Opfer muss sich jedoch aus jedem einzelnen Arm befreien. Seit seinem Pakt mit Hranngar und seinem Bündnis mit deren Tochter kann er einzelne Tentakel in Nebel auflösen und völlig regeneriert nach einer Kampfunde wieder zusammensetzen. Gänzlich abgeschlagene Tentakel brauchen allerdings Wochen, um zu regenerieren. Einzig elementare Angriffe können den Nebeltentakeln zusetzen, wenn sie nicht stofflich sind. Sie können durch Verwehtwerden (Luft), durch Erstarren (Eis) oder durch Hitze (Feuer) Schaden erleiden.

*** Der Schnabel wird nur als Folge des Würgens gegen einen umklammerten Gegner eingesetzt.

**** An Land wird die INI halbiert.

***** Canamathar blutet Nebel, wenn er verletzt wird. Er flieht, sobald 60 LeP am Rumpf verloren sind oder 4 Arme abgetrennt wurden.

EPISCHER!

Wenn Sie den Kampf noch anspruchsvoller gestalten wollen, oder wenn viele Meisterpersonen eingreifen, kann Canamathar noch deutlich größer sein und unter dem Stein noch mehr Kraft gesammelt haben. Verdoppeln Sie etwa die Lebenspunkte der Arme und des Rumpfs und erhöhen Sie den Attackewert um 5.

PREM



LEGENDE

- 1 - Brennerci Hjalske
- 2 - Taverne Bei Hjalskes
- 3 - Pension Zur Trutz
- 4 - Rondratempel
- 5 - Burg Harvard (Hoher Wächter)
- 6 - Ottaskin der Sturmspeere
- 7 - Swafnirtempel
- 8 - Herberge Ottashjalm
- 9 - Drakkarskrim (Drachenhäus)
- 10 - Schänke Heimkehr
- 11 - Ottaskin Garsjalm und Segelmacherei
- 12 - Hafentaverne Alle Winde
- 13 - Traviatempel
- 14 - Der Spalt
- 15 - Herberge Bei Venske
- 16 - Taverne Am Stein
- 17 - Gasthof Premier Hof
- 18 - Hetskrim
- 19 - Hafeneinfahrt
- 20 - Geschützturm
- 21 - Taverne Drachenhals

PREM NACH CAPAMATHARS ANGRIFF

Wo der Stein gestanden hat, klafft nun ein riesiges Loch (wie links auf der zweiten Karte von Prem deutlich wird). Gestalten Sie den Kampf gegen den Unhold rasant. Lassen Sie die Helden die Tentakel erklimmen, ihn zwischen Häusertrümmern einquetschen, ihn von Schiffen oder Geschütztürmen aus beschießen oder Ähnliches.

NICHTS WIE WEG

Die Helden können natürlich auch ihre Hauptsorge dem Stein gelten lassen. Der Krakenmolch wird Prem ein wenig verwüsten und danach einige Pfähle im Hafenbecken zertrümmern, um in die Tiefe des Meeres zu schwimmen. Entweder die Helden kümmern sich vorher um ihre freie Fahrt, was bei dem Aufruhr in Prem kein Problem ist, oder sie entkommen im Fahrwasser des Krakenmolchs mit dem Stein.

Wenn die Helden sich den Premern stellen wollen, müssen sie sehr überzeugend darlegen, warum sie Isleifs Fluch befreit und die Zerstörung des Hafens in Kauf genommen haben. Sie können natürlich ihre Ehrenhaftigkeit im Kampf betonen, um als heldenhafte Rekker Gnade zu erfahren und den Stein mitnehmen zu können. Als Argument mag beitragen, dass der Stein, wenn er im Dünthark neue Kraft sammeln kann, auch den Krakenmolch dauerhaft von den Küsten Thorwals verbannen kann. Wenn die Helden mit Thora und den Premern verhandeln oder auf der Fahrt gen Norden kann der Weiße mit einigen Hintergründen zu Isleifs Fluch aufwarten. Auch er wusste nicht, dass der Krakenmolch unter dem Stein eingeschlossen lag – doch er kennt eine alte Geschichte, nach der ein Wal Isleif Eirikssons letzten Gegner besiegt hat, weil der Krakenmolch Hranngar verfallen war.



HETZJAGD ins GJALSKERLAND

„Das ist eine Falle!“

—Marada nach Sichtung eines verloren geglaubten Schiffes der Flotte, neuzeitlich

DER LETZTE TEIL DES WEGS

Die Friedlosen werden vom Strömungskompass an der Küste entlang nach Nordosten und schließlich über Land in den Geisterwald im Zentrum des Gjalskerlands geführt. Der Stein von Prem wird sich in einem Ritual dort mit den Kraftlinien verbinden und den Schutz der Küsten vor Charyptoroth wieder sicherzustellen. Erbarmungslos gehetzt von der Nebelflotte werden die Helden und die entschlossensten der Friedlosen im Dünthark einen letzten Kampf ausfechten, der über das Schicksal der Vexlinger entscheiden soll.

MEISTERPERSONEN

Alle Meisterpersonen, die mit den Helden auf Irrfahrt waren und noch am Leben sind, sind hier denkbar. Hinzu kommen:

- Frenjar der Weiße (Seite 107)
- Brennada brai Fjella (*1008 BF, 1,92 Schritt, stämmig, verflzt bis verwahrlost, Mammuttierkriegerin) Sie hat Kenntnis aller Tierkriegerrituale bis auf *Ruf des Odín*. Die Mammutherde, deren Mitglied sie ist, ist nicht durch dieses Ritual an sie gebunden. Sie lebt nur schon sehr lange unter den Mammuts, so dass diese ihr gegenüber eine Loyalität von 11 entwickelt haben.
- die Gesandtschaft aus Niellyn (Seite 117)



KURS NORDOST

Mit Hilfe eines fliegenden Vertrautentiers, Ögnir in seiner Vogelgestalt oder einem Verständigungszauber können die Helden samt Schiff und Stein wieder auf den Rest der Flotte bei Manrek an den Südlichen Olportsteinen treffen. Nun jedoch muss alles sehr schnell gehen. Ein paar Schiffe der Friedlosen, die langsam oder vor allen Dingen mit Kindern, Alten oder Kranken beladen sind, sind ja bereits in Skerdün verblieben. Für alle anderen beginnt nun eine wilde Hetzjagd entlang der Küste Thorwals. Verfolgt werden die Helden dabei eventuell von Ottajaskos aus Prem, von Jurgas Gefolgsleuten und natürlich ihrem alten Feind – Hranngdottir.

Die Nadel des Strömungskompasses schlägt deutlich aus, wenn dieser sich in der Nähe (100 Schritt Umkreis) des Steins von Prem befindet (siehe auch Analysekasten, Seite 105). Der Kreuzungspunkt der Kraftlinie von Olport in Richtung der Dunklen Halle mit zahlreichen lokalen Kraftlinien im Gjalskerland ist deutlich im Sand sichtbar. Gleichzeitig werden die Strömungen nach Nordosten deutlich angezeigt. Kompass, Kraftlinie, Dünthark und Stein wirken harmonisch zusammen. Jedoch weiß Hranngdottir durch die Vexlinger auf der Flotte, dass ihr Gefahr droht, und bietet gegen die Helden alles auf, was sie hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das schwer beladene Drachenschiff pflügt durch die Wellen. Gischt benetzt den schwarzglänzenden Stein, um den sich Hjördis, der Weiße, Rogni und andere Magier und Runensänger der Flotte scharen. Der Nebel kommt näher. Er gibt ein Geräusch wie ein tiefes Atmen von sich und kriecht dann mit Tentakeln auf die Flotte – und das Festland von Thorwal – zu. Er sieht nun beinahe aus wie ein lebendes Wesen. Die See lärmt, doch für einen Moment treten diese Geräusche in den Hintergrund. Ihr horcht auf Laute aus dem Nebel. Schiffe – Trommeln – Hörner – Schreie? Nein, eure eigenen Einbildungen halten euch zum Narren.

Doch eines glaubt ihr im Nebel ausmachen zu können: Etwas erhebt sich aus den Fluten, groß wie ein Schiff seht ihr die Silhouette im Nebel aufsteigen. Wie gewachsen sieht es aus, nein, verwachsen, und Wasser und Pflanzen der Tiefe tiefen an dem Ding herab, während es in den Nebel davonschwebt.

ISKIR UND DIE HORNLIBELLE

Erneut sehen die Helden Iskir Ingibjarssons Hornlibelle, vermutlich, ohne sich einen Reim darauf machen zu können. Iskir ist nun, da Hranngdottir sich dem Ufer genähert hat, zur Nebelflotte gestoßen, macht sich zu den Verbündeten auf, die er im Gjalskerland um sich sammeln konnte, und bereitet sich auf die Ankunft der Wölfin vor. Dass sie ins Gjalskerland will, weiß er nicht genau, doch die Dämonenarche kann fliegen. Und wo auch immer Marada im Norden hinsteuert, Iskir wird ihr folgen können.

Vorsichtig hat Iskir seine Netze ausgelegt, und einige zweifelnde Thorwaler sowie einige Krieger des Hochlands folgten seinem Ruf. Die Gjalsker fürchten den Walgott Zwanfir als den Totengott, in dessen Magen

die Toten auf das Ende der Zeiten warten müssen. Die meisten Gjalsker hegen zwar auch für Seeschlangen keine besondere Sympathie, aber einige Getreue konnte Iskir dennoch für sich einnehmen.

Von seinen Gefolgsleuten bei der friedlosen Flotte, den Nachfahren Hrangars, sind die meisten vermutlich auf der Insel der Verlorenen gefallen. Es hat jedoch nicht jeder sein Leben für Egil gegeben, und so konnte Iskir an Informationen über Hranngdottir gelangen, seit die Flotte in Skerdu an Land gegangen ist. Diese Dämonin war ihm bislang nicht bekannt, und wie Egil weiß er noch nicht, wie er sie für seine Zwecke nutzen kann. Er ist jedoch bereit, ihren Zielen zu folgen und die Ankunft des Steins im Dünthark zu verhindern. Wenn die Küstenlinien für seine alte Göttin wieder offen sind, verspricht er sich davon viel.

ENTLANG THORWALS KÜSTEN

DIE ROUTE – EINE ZUSAMMENFASSUNG

Die Reise geht, in Küstennähe, von Prem nach Manrek, zwischen den Südlichen Olportsteinen und den Steilküsten Thorwals hindurch, bis die Flotte westlich von Olport wieder ein Stück aufs Meer gelockt werden kann. Ab hier wird Hranngdottir es darauf anlegen, die Flotte zu versenken. Sie hat über den Schwarmverstand der Vexlinger an Bord die Gefahr für sich selbst erkannt und setzt nun all ihre Mittel für einen Angriff auf die Flotte ein. Möglicherweise kann hier Hilfe aus Prem, Olport oder von Jurga das Zünglein an der Waage sein (auch, wenn diese vielleicht zunächst aufbricht, um die Friedlosen zu stellen). In der weiten Bucht von Swafnirsrast enden die thorwalschen Steilklippen bei der Trollfeste Amanma Rudh (**Westwind** 120), wo Hranngdottir einen geballten, rücksichtslosen Überfall ausübt. Hier werden die Helden den Stein von Prem in letzter Sekunde an Land retten können. An dieser Stelle endet die Irrfahrt der Friedlosen. Hier bieten wir Ihnen, werter Meister, erneut an, einige Ereignisse auszuwürfeln oder diese nach eigenem Gefallen zu einem Spannungsbogen zu komponieren.

DIE LETZTE FAHRT

Das Nachhalten der Ressourcen macht zu diesem Zeitpunkt nicht mehr viel Sinn, da seit Skerdu bereits viele Seeleute in Sicherheit sind. Schätzen Sie als Meister die kommenden Verluste einfach grob ab, um ihren Spielern am Ende der Handlung mitteilen zu können, wie viele Friedlose sie gerettet haben. Bedenken Sie zudem, dass die Helden oder Meisterpersonen auch mit der Entschlüsselung des Runengesangs beschäftigt sind.

OHNE STRÖMUNGSKOMPASS

Wie bereits erwähnt, können die Helden auch ohne den Kompass zum Ziel gelangen – dann jedoch müssen sie den Worten des vor langer Zeit ermordeten Swafnirerwählten Alfgar folgen. Dieser erkennt sein Schicksal – da sein Geist jahrtausendlang in den Strömungen am Grund des Meeres verbracht hat, spürt er, welchen Weg die Rippe nun mit dem Stein zusammen nehmen muss; danach wartet Erlösung auf ihn. Mindestens ein Held ist bei dieser Art von Navigation jedoch im Dialog mit Alfgar gebunden und kann keine tieferen Einblicke in den Stein erhalten. Zudem ist es deutlich schwieriger, nach Alfgars Angaben zu navigieren, weshalb Hranngdottirs Überfälle auf die Heldenflotte erleichtert sind. Addieren Sie dann zu jedem Würfelwurf bezüglich der Zufallsereignisse während der Hetzjagd 5 hinzu.

Beachten Sie, dass die Flotte vermutlich von einigen Ottas aus Prem sowie von Jurgas Anhängern verfolgt wird, die ebenfalls Antworten auf ihre Fragen und die Verantwortlichen für das Chaos in Prem suchen – diese können sich in besonders brenzligen Kämpfen natürlich als Rettung in der Not erweisen und sich gegen diese offensichtliche Bedrohung durch den Nebel auf die Seite der Friedlosen stellen. Sollten die Helden den Wal während der Irrfahrt verschont haben (Seite 54), wird er ihnen hier einmalig sehr imposant beistehen. Er kann etwa die Seeschlange attackieren und in die Tiefe reißen oder eine angreifende Otta voller Vexlinger mit seinem massigen Leib zerschmettern.

Die *Shafirs Feuer* sollte spätestens zu diesem Zeitpunkt auf den Grund des Meers der Sieben Winde geschickt werden, ob durch ein selbstmörderisches Rammmanöver des Wals oder die Bemühungen der Friedlosen.

MÖGLICHE EREIGNISSE WÄHREND DER HETZJAGD

Würfeln Sie ein- bis dreimal mit 1W20 oder suchen Sie sich passende Ereignisse aus:

1 1W6+1 Schläfer an Bord erwachen. Sie sind jedoch verwirrt und benötigen 1W6 Spielrunden, um handlungsfähig zu sein. Die Helden und andere Mitreisende können sie, wenn sie schnell handeln, enttarnen und töten oder ins Kabelgatt werfen.

2-3 Eine schwarze Seeschlange, eine Gesandte Charyptoroths, taucht in einiger Entfernung auf und schlängelt sich immer wieder nahe der Flotte aus dem Wasser. Volltreffer aus einer Rotze, mächtige Axthiebe oder Kampfmagie vertreiben sie recht rasch. Ansonsten wird sie abwarten, ob ein kleineres Schiff zurückfällt und dieses in die Tiefe reißen. Die schwarze Seeschlange unterscheidet sich von den Kampfwerten her nicht von einem gewöhnlichen Exemplar ihrer Gattung, ist aber wesentlich intelligenter. Sie wird in späteren Abenteuern noch thematisiert werden.

Schwarze Seeschlange

Biss: INI 10+W6 **AT** 8 **PA** 0

TP 1W+12 **DK** HNSP

LeP 300 **RS** 3 **WS** 15 **MR** 14 **GS** 10

AuP 150

Besondere Kampfregeln: Sehr großer Gegner

4-5 Attacke der Nebelrochen! 3W6 Nebelrochen aus der Luft dringen auf die Flotte ein.

6-7 Der Nebel versucht, die Schiffe voneinander zu trennen. Er agiert auch mit Nebeltentakeln, aus denen sich Nebelalpe lösen und Todesqualen.

8-9 Die Forschungen am Stein lassen diesen bedrohlich vibrieren. Je mehr der Weiße singt, desto stärker revoltiert der Monolith. Eine Entladung (siehe Seite 106) droht, wenn die Helden nicht umgehend handeln.

10-11 Die feindliche Flotte greift an. (Analog zu Seite 48, wobei Ressourcenverlust nicht mehr wichtig ist, außer, um festzuhalten, ob und wie viele Schiffe auf dem Weg sinken und ob es friedlose Kämpfer zu retten gibt. Es gilt primär, das Schiff mit dem Stein zu verteidigen.)

12-13 Eine Otta wird vom Nebel abgeschnitten. Als sie nach etwa zwei Stunden wieder auftaucht, sind zwei Dutzend Leute davon verschwunden, die restlichen an Bord infiziert. Sie rammen die Seewölfin.

14-15 Einer feindlichen Otta gelingt es, ein Enterkommando aus Vexlingern auf eines der Schiffe zu bringen. Kämpfe an Bord folgen, bei denen den Besiegten Polypen in den Mund gesetzt werden.

16-17 Die *Shafirs Feuer* versenkt mit ihren Rotzen ein Langboot oder kleinere Schiffe. Wie nimmt die Flotte die Ertrinkenden an Bord? Oder werden sie zurückgelassen?

18-19 1W6+2 Schläfer erwachen auf der Flotte und gehorchen den Befehlen des Schwarms: Sie sollen die Helden und Marada hinterrücks töten. Scheuen Sie sich nicht, auch den Helden ans Herz gewachsene Meisterpersonen zu enttarnen (Bewahren Sie jedoch noch ein oder zwei Überraschungen fürs Finale auf S. 121 auf).

20 2W6+3 Schläfer erwachen auf der Flotte und gehorchen sofort den Befehlen des Schwarms. Hinterrücks werden sie eine Möglichkeit suchen, Kapitäne, Anführer und Helden zu töten.

ABWARTEN! –

Ein Held oder eine wichtige Meisterperson als Schläfer

Falls einer Ihrer Spieler es besonders reizvoll findet, einen Verräter an Bord zu spielen, bedenken Sie ihn ruhig mit einer solchen Rolle, wenn es das Mächtigkeitsgewicht nicht allzu sehr kippen lässt. Auch eine Meisterperson, die das Vertrauen der Helden erlangt hat, kann sich in letzter Sekunde als Verräterin offenbaren. Lassen Sie dies jedoch noch nicht während der Hetzjagd geschehen. Auch, wenn nun alle Schläfer erwachen, kann sich der Held oder die Meisterperson zurückhalten und weiter den Freund mimen. Erst beim Finale sollte er oder sie die Maske fallen lassen, allein schon, damit der Spieler weiter am Spiel teilnehmen kann und nicht während der Hetzjagd enttarnt und beseitigt wird. Wenn Sie es Ihren Spielern nicht antun wollen, eine liebgewonnene Heldin oder eine besonders wertvolle Meisterperson zu Boron zu schicken, mag es auch beim Finale noch unerwartete Heilungsmöglichkeiten geben, die gewöhnlichen Vexlingern verwehrt bleiben.

АМАПМА РУДН

Nach drei Tagen auf See schält sich schließlich die Küste wieder aus dem Dunst. Die alte Trollfestung, die von den Gjalskern als Kultstätte genutzt wird, ragt dort auf, wo flache Küste an die Steilfelsen stößt.

Knochen bedecken den schmalen Streifen Küste vor den Felsen. Die Knochen der hier ins Meer geworfenen Leichname der Gjalsker (**Westwind 127**) werden das ganze Jahr über angespült.

Etwa an dieser Stelle wird die Reise der friedlosen Flotte enden. Grüne oder je nach Jahreszeit graue oder schneebedeckte Ebenen erstrecken sich ins Gjalskerland hinein, und der Kompass weist nach wie vor nach Nordosten.

Das Schiff, das den Stein von Prem trägt, wird von dieser Last bereits stark in Mitleidenschaft gezogen. Zudem zielen die Angriffe des Feindes primär darauf, den Stein auf den Meeresboden zu befördern. Ein Rotzenschuss, eine heftige Vibration des Steins oder ein heimtückisches Riff an der Steilküste lässt Planken brechen. Wasser schießt ins Schiff, und die Helden müssen alles daran setzen, den Stein zum Ufer zu retten.

Das Ende einer Otta

Am Anfang ist das Drachenschiff, das den Stein transportiert, 100 Schritt vom Ufer entfernt. Jeder Held darf genau eine Probe ausführen *oder* einen Zauber mit einer Zauberdauer von nicht mehr als einer Spielrunde sprechen. Jede gelungene Probe macht TaP* Schritt gut. Jeder Zauberspruch, der das Schiff vorwärts bringt, macht 2x ZfP* Schritt gut.

- Wasser schöpfen (*KO-Probe*)
- rudern (*Boote fahren, Seefahrt*)
- Löcher stopfen, beispielsweise mit Werg oder Stoff (*Boote fahren, Holzbearbeitung*)
- mit Magie das Wasser zurückhalten oder ein Loch stopfen (HARTES SCHMELZE und WEICHES ERSTARRE)
- mittels einer Wettermeisterschaft oder eines AEOLITUS in der Variante *Sturm* dem Segel noch etwas unter die Arme greifen

Schlussendlich kommt es jedoch, wie es kommen muss:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im ewig nebligen Dämmerlicht taumelt das Schiff in Schräglage zur Küste. Ihr hört, wie ein Fels den Bug aufreißt. Der Stein ächzt in den Tauen, die ihn am Boden des Drachenboots festhalten. Als eines der Seile reißt, bricht der Monolith ein Loch in die Planen. Er wird untergehen, und er ist viel zu schwer, als dass ihr ihn daran hindern könntet.

Außerdem habt ihr genug mit euch selbst zu tun. Ladung droht, euch über Bord zu werfen. Die restlichen Tause geben nach. Das Schiff gibt ein entsetzliches sterbendes Geräusch von sich, es birst in mehrere Teile und schleudert euch hinaus in Wellen, Kälte und scharfkantige Steine.

Der Stein sinkt auf den Meeresboden, verkeilt sich jedoch in Felsen, so dass er etwa einen Meter über die Wasseroberfläche hinausragt. Jeder Held erhält 1W6 Schaden, als er in den Fluten und inmitten der Felsen aufkommt. Je nachdem, wie nah die Flotte bei Amanma Rudh strandet, können sie auch hier auf Knochen stoßen. Die Helden können sich durch folgende Proben durch die Brandung an Land retten:

Pro 10 Schritt, die noch zum Ufer fehlen, muss ein Held eine *Schwimmen-* oder *Körperbeherrschungsprobe* ablegen (um sich auf den Steinen balancierend vorwärts zu bewegen). Andere Helden können aus prekären Situationen gerettet werden, indem ein rettender Held sie mittels einer *KK-Probe* mitnimmt. Dabei schlagen sie allerdings an den einen oder anderen Stein und sowohl Retter als auch Geretteter erhalten 1W3 Punkte Schaden. Wenn ein Held weder aus eigener Kraft vorankommt, noch mitgenommen wird, verliert er 2W6 Punkte Ausdauer (durch die Anstrengung) und 1W3 Lebenspunkte (durch Schürfwunden), und kommt nicht recht von der Stelle. Er muss die entsprechende Probe erneut würfeln.

Schiffe mit wenig Tiefgang oder Beiboote können den Helden ebenfalls zu Hilfe eilen.

DER REST DER FLOTTE

Auch andere Schiffe landen nun an oder geraten ebenfalls in Seenot und werden von ihrer Besatzung verlassen. Die Flotte löst sich auf, doch an Land müssen die Überlebenden noch zusammenhalten. Fügen Sie ruhig einige emotionale Szenen ein, in denen liebevoll gewonnene Meisterpersonen vor Nebel, Rochen und anderen Widrigkeiten gerettet werden

müssen, wenn die Helden selbst noch genügend Kraft haben, um solche Heldentaten zu vollbringen. An dieser Stelle kann es natürlich auch tragisch werden – der Kapitän, der ein leckgeschlagenes Schiff nicht verlässt, die Thorwalerin, die sich lieber selbst tötet, als dem Nebel anheimzufallen und ähnliche Szenen sind möglich.

GESTRANDET

Der Stein ragt unbeweglich aus dem Wasser, nur ein NIHILOGRAVO oder ähnlich mächtiges übernatürliches Wirken könnte ihn bewegen, aber sicher nicht bis ins Landesinnere – und der Kompass weist nun hartnäckig nach Osten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ist es nun zu Ende?

Der Nebel schließt seinen Kreis um euch. Würden doch noch Trolle in den Gebeinen dieser Festung leben – vielleicht könnten sie den Stein aus dem Wasser holen ... Vielleicht könnten sie euren verblichenen Kampf übernehmen, und ihr könntet euch ausruhen. Vielleicht wird man aber auch einfach bald eure Knochen an diesem Strand finden.

Ein Hornstoß reißt euch aus den Gedanken. Er trägt weit durch Nebel und Dämmerung. Beinahe erwartet ihr Trolle, aber was ihr seht, ist noch viel wunderlicher. Es sind sicherlich sechs gigantische Kreaturen; mit Beinen wie Baumstämmen, Fell wie zottige Bären, Augen wie schwarzen Käfern über einem pelzigen Rüssel. Weiß glänzen ihre geschwungenen Stoßzähne in der Sonne, die am Horizont fahl durch den Dunst linst. Es sind Kreaturen wie aus einer alten Geschichte – und ihr Pfad führt sie genau in eure Richtung.

Natüru-Gon, Gott der Gjalsker, Tierkönig der Mammuts, der einst den Krakenmolch unter den Stein von Prem bannte, entsendet seine Kinder, um den Stein im Gjalskerland in seine Obhut zu nehmen. Auf einem der Mammuts sitzt zudem Brennada brai Fjella, eine Mammut-Tierkriegerin, die so vollkommen verwildert ist, dass sie vom Fell ihres Reiters kaum zu unterscheiden ist.

Vor wenigen Wochen hielt sie sich im Schatten des Dúnt-hark auf, um eine weitere Initiation zu erfahren. Bei ihrem Gang in die Geisterwelt befahl ihr ihr Odün, bei Amanma Rudh auf diejenigen zu warten, die ihrer Hilfe bedürften. Sie gehorchte und behielt die Küste seither im Auge. Mit ihrer und der Hilfe der Mammuts sollte es gelingen, den Stein von Prem wieder aus dem Wasser zu ziehen.

Der Nebel jedoch ist nicht untätig, und so formieren sich an Land die Nebelalpe (Seite 146), die der Flotte auch bereits auf Narken zusetzten. Während handwerklich geschickte Helden helfen können, an Land gespülte Trümmer und Taue aus den angelandeten Schiffen zu einem Transportgeschirr für den Stein zusammenzuknüpfen, können sich Kämpfer mit den Friedlosen zusammenschließen und einen Schild-wall gegen die nebulösen Alptraumkrieger bilden.



MIT DEM STEIN VON PREM GEN OSTEN

SCHÜTZT DEN STEIN!

Sollten die Helden den Transport des Steins den Meisterpersonen überlassen, gehen wir davon aus, dass nach der Vorbereitung einer Schlachtreihe und dem gegenseitigen Belauern der Schildwall noch etwa 15 Kampfrunden gehalten werden muss, bis die Mammuts losziehen können.

Sollten die Helden ihr handwerkliches Können beisteuern, verringert sich die Anzahl der Kampfrunden pro 5 TaP* um 1. Pro Held sind nur zwei Proben erlaubt, jedoch auf unterschiedliche Talente, beispielsweise *Fesseln/Entfesseln*, *Lederarbeiten*, *Holzbearbeitung*.

Im Schildwall können die Helden die Sonderfertigkeit *Formation* nutzen. Entscheiden Sie analog zu Seite X, wie es den Meisterpersonen im Kampf ergeht, und würfeln Sie den Kampf dann nur für Ihre Helden aus. Diese können es aber durchaus mit mehreren Gegnern gleichzeitig zu tun bekommen, sofern ein Rekker an ihrer Seite fällt und sich ihre Schilde nicht mehr überlappen. Auch hier könnten Krieger

Jurgas oder Verfolger aus Prem helfend eingreifen. Sie sind zwar misstrauisch gegenüber Maradas Flotte, sehen aber deutlich, wer in Swafnirs Namen Unterstützung benötigt.

Auch, wenn nicht alle Thorwaler über die Sonderfertigkeit *Formation* verfügen, können doch alle Krieger und sogar viele Bauern in Thorwal einen Schildwall bilden. Diese können dann die regeltechnischen Vorteile der *Formation* nicht nutzen, aber auch dann hat der Wall die taktischen Vorteile eines soliden Bollwerks aus Lindenholz.

Schließlich treibt die Mammuttierkriegerin ihre Herde an, die Taue ächzen, halten jedoch stand, und die Mammuts schleifen den Stein über das felsdurchsetzte Grasland. Die Nebelalpe wagen einen letzten Ausfall. Eine Liturgie, ein paar motivierende Worte oder eine mutige Tat können die Friedlosen anspornen, diesem standzuhalten. Danach weichen die Gegner erst einmal zurück. Hranngdottir wagt es noch nicht, diesen Teil ihres Schwarms weiter vom Meer zu entfernen.

EINE REISE DURCH DIE NACHT

Etwa fünfzig Meilen, variierend dadurch, wie gut die Helden sich während der Hetzjagd geschlagen haben, liegen noch vor dem Tross der Friedlosen. Die Nacht bricht herein, und der Nebel bleibt an der Küste wabernd zurück. Fünfzig Meilen sind für Verletzte, für Erschöpfte, für Verzweifelte ein langer Weg, zumal sie nicht recht wissen, wie weit die Reise noch geht, nur wohin der Kompass zeigt. Doch der Stein und die sechs seltsamen Zugtiere, Kreaturen des hohen Nordens, halten die Gemeinschaft zusammen.

Brennada brai Fjella wird kaum auf Fragen antworten, und wenn radebrecht sie in schwer verständlichem Thorwalsch. Generell ist sie ein schweigsamer, einsamer Mensch, der schon lange keine Zeit mehr unter seinesgleichen verbracht hat. Die Helden können aus ihr herausbekommen, dass ihr Odün ihr den Weg zur Küste gewiesen hat.

Das Land steigt an – der Weg ist beschwerlich, und die am schwersten Verwundeten werden auf die Mammutrücken verfrachtet, damit sie nicht dem Nebel zum Fraße zurückgelassen werden müssen.

Wenden Sie auf diesem Weg die Erschöpfungsregel aus **Wds 139** und **Wde 163** an, um festzuhalten, wie viele Pausen der Trupp auf dem Weg ins Dünthark einlegen muss (die Friedlosen legen einen Eilmarsch ein, erhalten also pro Stunde 2 Punkte Erschöpfung). Nehmen Sie die Fähigkeiten der Helden, sich auf den Beinen zu halten, als Durchschnittswert für die ganze Schar. Wenn der erste Held am Ende seiner Kräfte angekommen ist, muss der Tross rasten.

In einem Gewaltmarsch, durch die Nacht, mit einer oder zwei Pausen und mit sehr wenig bis gar keiner Verpflegung, benötigt der Tross vermutlich etwa 10–14 Stunden, um zum Dünthark zu gelangen. Machen Sie dies von der Anzahl der Pausen, der Anlandungsstelle und dem Grad der Verwundung der Helden abhängig.

Wenn der Tross rastet, kann der Nebel wieder versuchen, ihn einzukesseln. Bevor es soweit ist, muss entweder rasch aufgebrochen werden, egal, wie weit die Regeneration fortgeschritten ist – oder eine Gegenmaßnahme getroffen werden (z.B. WETTERMEISTERSCHAFT, ALLER WELT FREUND oder ähnliche Liturgien, die Dämonen vertreiben – diese wirken jedoch nicht im gleichen Maße auf die Vexlinger, die sich dennoch in einem solchen Fall zurückhalten werden, um sich nicht vom Rest des Schwarms zu trennen).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Tag bricht wieder herein, doch auch diesmal ist es ein dämmeriger Tag, und Nebelfinger ziehen bereits über das Land. Ihr seht kleine Wäldchen, runde, blaue Seen im kargen Land und hofft jedesmal, dass ihr das Ziel eurer Reise vor euch seht. Doch unverdrossen führt euch die verwilderte Kriegerin weiter vorwärts, und die Nadel des Kompasses zeigt geradeaus.

Ein Rabe kreist schon seit Sonnenaufgang über euch. Ein Wolf lässt sich auf einer Hügelkuppe sehen und starrt zu euch herunter. Besteht dieses Land denn nur aus Felsen, Gras und wilden Tieren? Eure Führerin hebt auf ihrem Mammot die Hand wie zum Gruß, bevor der Wolf wieder hinter der Hügelkuppe verschwindet.

Mit einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe können die Helden immer wieder den Raben und den Wolf bemerken. Anscheinend folgen sie dem Tross der Friedlosen.

Es dauert auch nicht lange, bis sich, aus dem Haerad Niellyn südlich des Dünthark kommend, eine Ansammlung von grimmig dreinblickenden Hochlandkriegern auf Ponys dem Tross entgegenstellt.

DIE GESANDTSCHAFT AUS NIELLYN

● *Gon Partach bren Yarrodh* (*996 BF, 1,78 Schritt, dunkler Hahnenkamm aus verfilzten Haaren, Schädel an den Seiten kahlgeschoren) ist der Yalding von Niellyn. Er ist klug und gewandt und hat Muskeln in Form seiner Begleiter dabei. Dennoch hat er einst, wie sein Name sagt, die Gon'da Gon Palenkel gewonnen und darf sich Gon, der Starke, nennen.

● *Shindarr brai Lurga* (*1000 BF, 1,87 Schritt, schlank mit rotem Haar, gelblichen Augen und rauchiger Stimme) ist eine Brenacha-Dün, eine Schamanin aus Niellyn. Sie hat einen Wolf als Begleiter dabei. Es ist das Tier, das in ihrem Auftrag die Helden beobachtet hat.

● *Corrja brai Dhurna* (*989 BF, 1,66 Schritt, klein und zart, mit vogelartig dünnen Armen und Beinen, aber einem beißenden Humor, einer sehr präsenten Nase und einer schrecklich unangenehmen Stimme) ist eine Rabentierkriegerin, welche die Helden bereits in ihrer Rabengestalt beobachtet hat. Ihr schwarzes Haar ist von grauen Strähnen durchsetzt. Sie ist an sehr unüblichen Stellen von zahlreichen silbernen Ringen durchstoßen und der Schmuck, den sie am ganzen Körper trägt, klirrt bei jedem Schritt.

● *Caerfynh bren Baraya* (*1015 BF, 1,89 Schritt, massig, bullig, mit stachelig aufgerichteten, weiß gekalkten Haaren und einem wahrhaft unansehnlichen Gesicht), ein Wildschweintierkrieger, versteht sich instinktiv sofort mit Schwarzaxt, wobei die beiden ihre Zuneigung dadurch bekunden, dass sie gegenseitig ihre Ahnen beleidigen. Er folgt seinem jähzornigen Odün in alle möglichen prekären Lagen, was auch seine zahlreichen Narben und die mehrfach gebrochene Nase belegen. Er ist jedoch nicht halb so dumm, wie er aussieht – Schweine sind schließlich schlau.

● *Zurakka brai Dhurna* (*995 BF, 1,95 Schritt, sieht ihrer Rabenschwester sehr ähnlich, nur dass sie größer und muskulöser ist), Corrjas Schwester, ist eine Stammeskriegerin aus Niellyn. Sie tendiert dazu, sich schützend vor Corrja zu stellen.

● Hinter diesen fünf Gjalskern warten fünfzehn weitere Krieger in Lederkilts und mit nacktem Oberkörper – die Haare lang und zu Zöpfen verfilzt, die Haut voller blauer Muster, in den Händen Speere, kurze Schwerter und Schilde oder Äxte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Nebelbringer!“, fährt euch die Schamanin auf Thorwalsch an. „Die unehrenhaften Toten folgen euch und wollen euch zur Rechenschaft ziehen! Ihr bringt sie her!“

Die Gjalsker sind zu wenige, um es mit den sicherlich zweihundert Kämpen eures Trosses aufzunehmen. Doch sie stehen hier, als gelte es, euch nur mit einer Geste der Schwelle zu verweisen. Sie sind fremdartig, wild, hochgewachsen – und sie sehen so aus, als seien sie zu allem entschlossen, wenn ihr nicht gehorcht. Außerdem wachsen einem von ihnen plötzlich Haare aus dem Mund, seine weiß gekalkten Haare stellen sich zu grotesken Stacheln auf und sein Gesicht wächst zu einer widerlichen Schweineschnauze.

Brennada gleitet von ihrem Reittier, das sich auf den Knien niedergelassen hat. Sie sagt einen einzigen Satz auf ihrer Sprache. Daraufhin starren sie und der Yalding von Niellyn einander an.

Die eintretende Stille wird schließlich von Schwarzaxt durchbrochen, der den bulligen Krieger mit dem Wildschweinkopf anblickt, sein Hjalsmesser zieht

und brüllt: „Sohn einer Wildsau, dein Vater hat bei einem Schwein gelegen! Ihr lasst uns durch, oder ihr badet in eurem eigenen Blut!“

Der Tierkrieger gibt ein Geräusch von sich, als würde er an einer plötzlichen Wut ersticken, und will sich auf Schwarzaxt werfen, der ihm mit der freien Hand winkt, er möge kommen – da durchzuckt ein einziges Wort des Yaldings die Luft wie ein Peitschenhieb. „Still!“

Er wendet sich mit zusammengekniffenen Augen euch zu. „Brennada sagt, Natûru-Gon gibt euch Geleit. Erklärt das!“

Schwarzaxt wird seinen Seelenverwandten Caerfynh weiterhin wütend anstieren, doch die Helden, Marada und andere Anführer der Friedlosen haben nun Gelegenheit, knapp zu erläutern, warum ihr Weg sie durchs Gjalskerland führt. Partach wird sich überzeugen lassen, zumal er Brennada vertraut. Jedoch sehen das nicht alle Gjalsker so, und Iskir hat bereits ihre Angst vor dem Totengott Zwanfir genutzt und auch hier Getreue gesucht – dies ist jedoch Partach nicht bekannt, nur Caerfynh weiß, dass sein Bruder einem Fremden gefolgt ist.

EPISCHER!

Wenn Sie ein wenig mehr übernatürliches Einwirken wünschen, kann an dieser Stelle auch ein weißes Mammut, Tierkönig und oberster Gott der Hochlandbewohner, auf der Kuppe eines Hügels auftauchen und die Gjalsker allein durch sein Auftreten sehr rasch dazu bringen, dem Tross die Erlaubnis zu erteilen, den Dûnthark zu betreten. Wenn der Nebel den Helden sehr dicht folgt, könnte er sich auch dort auflösen und zurückziehen, wo Natûru-Gon auftaucht.

Wenn Sie kein weiteres Eingreifen von Göttern oder Tierkönigen wünschen, können Sie die Verhandlungen natürlich auch ganz den Helden und Brennada überlassen.

DER VERBOTENE WALD

Die Gjalsker können feststellen, dass der Kompass genau auf den Dûnthark, ihren Geisterwald weist, der am Horizont schwarz und bedrohlich aufragt. Das Betreten des Geisterwalds ist allen Sterblichen, die keine Schamanen sind, verboten. Partach weiß, dass der Wald dies selbst entscheiden kann und nicht den Schutz von Menschen benötigt. So mancher schon wurde von der uralten Präsenz und unheimlichen Macht des Waldes in die Flucht geschlagen.

Dennoch widerstrebt es dem Yalding, einen Tross Thorwaler ins Herz des Gjalskerlands vorzulassen.

Er wird ihnen einen Eid abnötigen, sich im Dûnthark ehrenhaft zu verhalten – wenn es sein muss, ehrenhaft zu sterben, um nicht zu Nebel zu werden – und ihr Bestes zu geben, um

den widernatürlichen Nebel vom Hochland zu vertreiben. Wollen die Helden solch einen Eid nicht leisten, folgt eine harte Diskussion, die nur mit insgesamt 25 TaP* auf *Überreden* (pro Held eine Probe) beendet werden kann – oder mit Gewalt.

Wenn die Friedlosen den Eid leisten, hält Partach hernach den Tross nicht lange auf – er entsendet Rabentierkriegerin Corrja nach Niellyn, um das Dorf gegen den Nebel in Alarmbereitschaft zu versetzen. Die Krieger, die er mitgebracht hat, weist er an, den Helden im Dûnthark zur Seite zu stehen.

„Und danach wollen wir hier keine fischäugigen Thorwaler mehr sehen!“, sind seine Abschiedsworte.

Auch die Schamanin Shindarr untersucht den Stein, murmelt Worte und unterhält sich mit dem Weißen, bevor sie Partach eröffnet, dass auch sie die Helden begleiten wird.

DIE LETZTEN MEILEN

Der Monolith nimmt immer mehr Macht in sich auf. Von nun an kann es häufiger zu Entladungen des Steins kommen, die sich durch ein kurzes Aufleuchten des Runenbands ankündigen. In einem FULMINICTUS-artigen Effekt entladen sich 2W6 TP im Umkreis von fünf Schritt um den Stein herum.

Der Weiße, selbst vom Objekt seiner lebenslangen Forschungen getroffen, treibt zur Eile an.

Nun gilt es: Die letzten zehn bis fünfzehn Meilen zum Dûnthark müssen in einem Gewaltmarsch zurückgelegt werden (beachten Sie hier **WdS 139**), damit der Stein, der mittlerweile ein dumpfes Summen von sich gibt, nicht den gesamten Tross in einer magischen Entladung vernichtet.

Doch auch Hranngdottir nimmt die Herausforderung an: Sie entsendet 2W6 Todesqualen (Werte Seite 147). Diese wagen sich zwar nicht weit aus der Nebelwand hervor, der Nebel verdichtet sich jetzt jedoch mit großer Geschwindigkeit und versucht, die Friedlosen einzukesseln. Langsam gewöhnt er sich an das Land; und die abergläubische Furcht der Einwohner des Gjalskerlands, die Nebel als Quell allen Übels identifiziert, nährt Hranngdottirs Nebelalpe. Der Dûnthark verschwindet hinter einer feuchtgrauen Wand.

✂ Durchhacken zum Dûnthark

An dieser Stelle möchten wir Ihnen erneut verschiedene Lösungswege an die Hand geben.

● Der Nebel lässt sich mit Hilfe der Methoden vertreiben, die die Helden auch bereits auf den Schiffen anwenden konnten (Seite 44).

● Wenn eine Todesqualle nahe genug herangekommen ist, kann der Weiße eine Entladung des Steins auslösen – wenn die Helden geschickt sind und die anderen mittels *Taktik* oder *Kriegskunst* koordinieren, können sie durch das Ausnutzen von Felsen als Deckung menschliche Opfer verhindern.

● Wenn Sie Gefallen an Ögnirs Eingreifen haben, kann auch er wieder mit seinen Tricks nachhelfen. An Land kann er nicht auf die mächtigen Kräfte seines göttlichen Vaters zugreifen, doch Verwandlungen und Illusionen sind sein Steckenpferd. Er kann beispielsweise einen zweiten Stein ‚erschaffen‘ und den Angriff des Nebels somit aufspalten. Oder er verwandelt Kämpfende kurz vor einem tödlichen

Streich in eine Schwalbe, die sich erst in Sicherheit zurückverwandelt. Auch er selbst kann in Schwalbengestalt hinter die Reihen des Feindes vordringen, auskundschaften oder verwirren.

● Auch die Odûn des Gjalskerlandes können vom Stein bereits alarmiert sein, und entsenden Vertreter zu seinem Schutz – Wölfe, Raben, Hirsche, Füchse und sogar ein Wollnashorn nehmen den Kampf gegen die Quallen auf.

● Natürlich können es die Helden und die verbliebenen Kämpfer, allen voran Schwarzaxt, auch ganz profan mit den Todesquallen aufnehmen. Wenn sie jedoch zu lange brauchen und vom Rest des Trosses abgehängt werden (was nach 20 KR der Fall ist), werden sie ebenfalls von Vexlingern und Nebelalpen eingekesselt.

● Wenn Sie oben noch nicht auf Natûru-Gon zurückgegriffen haben, können Sie ihn auch hier als letzte Rettung in den Kampf eingreifen lassen. Wenn also Erschöpfung und Verwundungen ihren Tribut fordern und den Helden das Letzte bereits abverlangt wurde (und Sie nichts gegen eingreifende übernatürliche Wesen haben), kann an dieser Stelle ein gigantisches weißes Mammut in den Kampf eingreifen. Das Fell ist wie von Raureif überzogen, die Stoßzähne, in denen Muster wie Schnitzereien aufblitzen, wüten unter den Feinden. Zu seinen Füßen verzieht sich der Nebel, die Gjalsker Krieger kämpfen mit frenetischen Schreien gegen die Angreifer. Nach einem Sieg wendet der Tierkönig der Mammuts sich ab und

schreitet über das Hochland davon. Die Gjalsker sind soeben ihrem höchsten Gott begegnet und mobilisieren noch einmal alles, um Natûru-Gons Willen zu erfüllen.

● Als Alternative zum persönlichen Eingreifen Natûru-Gons könnte sich auch eines von Brennadas Mammuts von seinem Geschirr befreien und kämpfen. Sein Fell erscheint aus den Augenwinkeln reinweiß – an den Stoßzähnen blitzen Runen auf. Nach dem Kampf jedoch bricht das Mammut erschöpft zusammen und sieht wieder wie ein gewöhnlicher, eindrucksvoller Gigant aus.

So oder so sollte der Weg zum Dûnthark nun erst einmal frei sein. Die Helden gelangen am Nachmittag am knorrig-verwachsenen Rand des Geisterwalds an.

DER MÛHEN LOHN

Die Helden haben sich bis hierhin **400 Abenteuerpunkte** verdient.

Sie erhalten **Spezielle Erfahrungen** auf *Überreden* oder *Schleichen* (je nachdem, wie sie in Prem vorgegangen sind), *Sagen und Legenden* sowie *Mechanik*. Für analysierende Helden sind sicher noch *ANALYS* oder *Magiekunde* angebracht.

DIE SCHLACHT AM DÛNTHARK

„Angst ist gut, Angst lässt dich denken, und wer denkt, bleibt am Leben.“

—Gon Partach bren Yarrodh, Yalding von Niellyn

EINE SCHLACHT ZU GEWÏNNEN – ZUSAMMENFASSUNG

Im Dûnthark fechten die Friedlosen ihre letzte Schlacht gegen Hranngdottir aus. Der Stein wird am Kreuzungspunkt im Zentrum des Waldes aufgestellt und verteidigt, das Ritual wird durchgeführt, Swafnirs Hilfe gerufen und Hranngdottirs Macht gebannt. Auch Iskir und seine im letzten Moment eingreifenden korruptierten Gjalsker werden in die Flucht geschlagen. Hier endet es – im Dûnthark.

DIE LETZTEN SCHRITTE

Das Innere des Waldes besteht aus völlig ineinander verknotetem Urwald, so dass die Mammuts bald aufgeben müssen. Hier gibt es kein Weiterkommen! Die Tiere müssen hier zurückgelassen werden. Der Stein jedoch wird bereits vom Knoten der Kraftlinien angezogen und kann nun von wenigen Menschen weitergezogen werden. Er schleift nicht mehr tiefe Furchen in die Erde, sondern gleitet wie ein Schlitten über Wurzelwerk und herabgefallene Äste.

Während die Stele ihrem Bestimmungsort zugeführt wird, beginnt sie mit einem tiefen Geräusch zu brummen. Wenn man sie berührt, erhält man als Entladung der magischen Kraft 2W6 Schaden. Der anrückende Nebel vermischt sich mit den tiefhängenden Wolken, vom Stein zucken Lichtblitze durch den Wald, und plötzlich zerreißt der Himmel in Blitzen und gellendem Donner. Alles antwortet auf die Ankunft des Steins: Tiere, Pflanzen, das Wetter – und natürlich steht auch das Dûnthyr, die Geisterwelt, an diesem Ort völlig Kopf. Im Sand des Kompasses ist die Kraftlinie deutlich zu erkennen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Wald knarrt und murmelt um euch herum. Es ist stockfinster, obwohl nicht einmal Nacht ist. Fackeln erleuchten den Weg nur mühsam. Ihr Schein wird von den Nebelfingern, den tiefhängenden Wolken, den frutzenverzierten Bäumen geschluckt. Blitze blenden euch immer wieder – oben auf den Baumkronen prasselt nun Regen herab, doch hier unten ist es trocken, und es ist, als könntet ihr eine tiefe, schwarze Stille durch den Lärm des Gewitters und der Menschen um euch herum hören. Ihr ringt nach Luft. Vielleicht wird sich der Ort gegen euch wenden. Vielleicht werdet ihr den Wald nie mehr verlassen.



Noch bevor sich die Bäume öffnen, liegt euch der Geruch in der Nase. Schwer duftende Kräuter bedecken den Boden. Die letzten Bäume, die ihr passiert, sind blattlos, verwachsen, versteinert. Ihr fühlt die kalte Rinde unter euren tastenden Fingern.

„Hier ist es. Es ist so bestimmt“, flüstert der Weiße. Eine Lichtung von über fünfzig Schritt erstreckt sich vor euch. Im Norden der Lichtung liegt ein gigantischer Schädel, die Augen geschlossen, bis zur Nase im Erdreich versunken. Ist es ein Felsen oder die Überreste eines Riesen? Keine Pflanzen haben darauf Fuß gefasst. Die Nase allein ist so riesig, dass die Nüstern wie mannshohe Höhlen vor euch gähnen.

„Kein Fremder setzte seinen Fuß hierher. Das ist das Herz unseres Landes. Ihr seid die Ersten“, sagt die Schamanin, und in ihrer Stimme klingt etwas wie Bedauern mit.

AM ZIEL

Auf dieser Lichtung dreht sich nun die Kompassnadel wieder und wieder um sich selbst – der Bestimmungsort des Steins ist erreicht, das Zentrum der Kraftlinien.

Die Vexlinger halten sich noch zurück. Ihr Plan ist es, das begonnene Ritual so zu stören, dass der Stein von einer magischen Explosion zerrissen wird. Dann gibt es keine Möglichkeit, den Bann zu erneuern. Steht der Stein auf den Kraftlinien, ist der heikle Moment gekommen. Es scheint möglich, dass der kleinste Fehler Menschen, Stein und Bäume zerreit.



DER D  NTHARK

Der Geisterwald der Gjalsker ist ein heiliger Ort und nur Brenchi-D  n, Schamanen der Gjalsker, d  rfen ihn f  r gew  hnlich betreten. Nur unter heiligem Eid und aufgrund der absoluten Notsituation werden die Friedlosen nun in den Wald hineingelassen. Die Brenacha-D  n Shindarr wird   ber ihr Verhalten im Wald wachen.

Der D  nthark ist lebendiger als andere W  lder. Waldschrate, Humuselementare und Geisterwesen von Tieren, B  umen und Ahnen gehen darin herum und treiben normalerweise jeden, der sich unberechtigt n  hert, in die Flucht. Doch auch wenn der Wald den Helden und ihrer seltsamen Fracht erlaubt, sich in ihm zu bewegen, k  nnen die Erscheinungen darin den ein oder anderen   ngstigen, vielleicht auch verletzen, wenn er sich frevelhaft verh  lt.

Dornenranken k  nnen sich nach den Helden ausstrecken und erst kurz vor ihren Fukn  cheln innehalten. Ab und an ist in der Dunkelheit etwas zu sehen – eine Gestalt, ein Gesicht, ein Schatten, bleiche Haut – der Wald besitzt seine eigenen Schrecken, und die Helden m  ssen eine MU-Probe erschwert um *Aberglaube* oder *Totenangst* w  rfeln, um weiterzugehen. Gelingt es ihnen nicht, k  nnen sie nur mit einer um die misslungenen Punkte erschwerten *Selbstbeherrschung* oder nach einer gelungenen Probe auf *Heilkunde Seele* durch einen Gef  hrten zum Weitergehen veranlasst werden.

Doch der Wald kann auch heilende Kr  fte entfalten. W  hrend sie in ihm unterwegs sind, f  llt die Ersch  pfung von den Friedlosen ab (Ersch  pfung und Ausdauer wird komplett regeneriert). W  hrend des Kampfes geben die Kraftlinien jedem K  mpfenden pro KR 1W3 LeP zur  ck, schlieen aber keine regeltechnischen Wunden (wie etwa Knochenbr  che) in dieser kurzen Zeit. Dies betrifft nat  rlich nicht die d  monischen Eindringlinge. Alle Zauber mit dem *Merkmal Heilung* und *Verst  ndigung* sind um 5 Punkte erleichtert.

DAS RITUAL

Auch hier möchten wir Ihnen, werter Meister, den Aufbau des Rituals zur Bannung Hranngdottirs und die Möglichkeiten von Freund und Feind darlegen, damit Ihre Helden ihr Bestes geben können, um einen günstigen Ausgang zu erwirken. Wir geben Ihnen auch hier mögliche Ereignisse an die Hand, die Sie verwenden können, um den Verlauf des Finales, Schwierigkeit als auch Tödlichkeit zu variieren.

Die Helden können mit dem Ritual beginnen, sobald sie den dafür erforderlichen Runengesang entschlüsselt haben (siehe Kasten Seite 105-106).

In der zukünftigen Entwicklung des offiziellen Aventuriens wird von einem Erfolg des Rituals ausgegangen werden. Der Grad des Erfolgs und besonders das Schicksal der Friedlosen hängt aber von den Taten der Helden ab.

DÄMONEN ZU BANNEP ...

Mächtige Liturgien, beispielsweise des Praios, können das Machtgleichgewicht hier im Dünthark empfindlich stören. Der ganze Wald ist von Magie, fremden Kräften und dem Chaos der Kraftlinien erfüllt. Praiosliturgien wie ZERSCHMETTERNDER BANNSTRAHL stören das Ritual empfindlich, und ein Geweihter, der trotz der Warnung der Zauberkundenden eine solche Liturgie anstimmt, wird notfalls bewusstlos geschlagen.

Werden andere, nicht magiefeindliche Liturgien oder Zauber durchgeführt, führt beispielsweise ein Avesgeweihter die Liturgie ALLER WELT FREUND durch, ruft die Lapislazuliflöte und verwandelt damit die Hörreichweite in geweihten Boden, greifen die Schergen des Nebels dennoch an – und erleiden dann konstant Schaden auf dem geweihten Boden. Silja beherrscht diese Liturgie jedoch nicht.

AUFGABEN IM FINALE

Das Finale ist in drei Szenarien unterteilt: Das **Aufrichten des Steins**, das eigentliche **Ritual**, das **Halten eines schützenden Schildwalls**. Die Teilnehmer können zwischen den Szenarien auch wechseln.

Die drei Szenarien wiederum gliedern sich in **Phasen**, die jeweils gleichzeitig in die nächste Phase übergehen. Den Takt für den Wechsel gibt das zweite Szenario, der eigentliche Bannzauber, vor – das Ritual geht jeweils in die nächste Phase, wobei dann auch das Aufstellen des Steins und der Kampf in die nächste Phase gehen.

Jedes einzelne Szenario durchläuft also jeweils drei zeitliche Phasen, die im Folgenden näher erläutert werden.

ABFOLGE DER PHASEN

An dieser Stelle fassen wir den Aufbau des Finales kurz zusammen:

In der **ersten Phase** richten einige Helden und/oder Meisterpersonen den Stein in der Mitte der Lichtung auf. Wie sie das tun, kann ganz unterschiedlich sein. Sie können die versteinerten Bäume und Seilzüge zu Hilfe nehmen, auch magisch oder mit der Hilfe von Waldschraten, Zugtieren oder Ähnlichem agieren. Während sie den Stein aufstellen, bereiten die Magier, Druiden, Hexen, Schamanen, Skalden, Runensänger etc. ihr Ritual vor, die Kämpfer bilden einen Schildwall um die Lichtung und treten den ersten Gegnern entgegen.

Die **zweite Phase** wird durch den Beginn des Bannrituals eingeläutet. Nun sollten die Helden, die den Stein aufgestellt haben, sich von diesem entfernen, da sie durch die unkanalisierte magische Macht nicht unbeträchtlich Schaden nehmen können. Es gilt nun, die Ritualteilnehmer zu schützen.

In der **dritten Phase** wird der Kampf am härtesten sein – die Dämonenarche *Hornlibelle* unter Iskirs Kommando erscheint über dem Dünthark und entsendet Verstärkung.

ORGANISATION DES FINALES

Wir empfehlen, den Fokus der Erzählung in jedem Szenario einige Kampfrunden verweilen zu lassen, um dort Erfolge zu sammeln. Wenn Sie jeden Spieler an jedem Szenario Teil haben lassen wollen, können Sie Spielern Meisterpersonen für die Szenarien an die Hand geben, an denen der Held nicht teilnimmt. Wenn also ein Runenkundler der Helden das Ritual leitet, könnte Shindarr oder Hjördis an die anderen Spieler vergeben werden. Ein Held kann diesen auch die Leitung überlassen, wenn er sich nicht für diese Aufgabe berufen fühlt. Dazu geben wir Ihnen im Folgenden die relevanten Werte. Weitere Werte für typische Meisterpersonen entnehmen Sie dem Anhang. Wenn kein einziger Held an einem Schauplatz teilnimmt, müssen Sie diesen nicht ausspielen. Gehen Sie dann davon aus, dass die entsprechende Aufgabe mit knapper Not erledigt wird, dass aber die anderen Helden an ihren Schauplätzen umso härteren Gefahren ausgesetzt sind.

Bedenken Sie, dass die Friedlosen beim Finale pro KR 1W3 LeP regenerieren. Die Lebenskraft des Dünthark wird ihnen für diesen schicksalhaften Moment überantwortet.

ICH BRAUCHE KEINE REGELN!

Wenn Ihnen die Regelmechanismen des Finales zu aufwendig erscheinen, bietet es sich an, dieses erzählerisch abzuwickeln und nur die konkreten Handlungen der Helden an entscheidenden Stellen repräsentativ für den gesamten Verlauf detailliert auszuspielen. Orientieren Sie sich in diesem Fall an den Erfolgen und Misserfolgen der Helden, wenn sie die Konsequenzen von Schlacht und Ritual am Ende abschätzen.

EINEN STEIN AUFZURICHTEN

Mögliche Beteiligte: Silja Aversa, Brennada, Freja Geronstottir, Mardox, Sohn des Marmosch. In diesem Szenario sind viele helfende Hände gefragt. Es gibt aber nur eine Person, die alle Tätigkeiten organisiert. Nur diese Person sammelt in Folgenden TaP* an, kann aber nach den Regeln für unterstützende Proben (WdS 15) von anderen unterstützt werden, oder ist auf gelungene Aktionen ihrer Helfer (etwa KK-Proben) angewiesen, die Sie nach eigenem Ermessen und den Plänen Ihrer Spieler folgend verlangen können. Wenn sich kein Held findet, wird Silja Aversa die Organisation übernehmen (*Orientierung*: 11/15/15, TaW 14; *Mechanik*: 11/11/11, TaW 8).

STEIN AUFRICHTEN PHASE I

Die Kraftlinie muss gefunden werden, was auch nichtmagischen Helden gelingen kann, da die Linien sichtbare Spuren im Dünthark hinterlassen haben: Pilze und schwach fluoreszierendes Moos wachsen auf der großen und den beiden kleinen Linien, die hier sternförmig zusammenlaufen. Die Pflanzen erscheinen selbst in der Dunkelheit besonders lebendig. An einer Stelle kann sogar ein Rinnsal bemerkt werden, das bergauf läuft.

Dies kann mit *Sinnenschärfe*, *Magiekunde*, *Orientierung* und *Geographie* gelingen, oder mit einem ODEM ARCANUM. Der Haupt-Suchende darf **einmal pro Spielrunde** auf ein Talent seiner Wahl würfeln und sollte dabei, um die richtige Stelle zu finden, **20 TaP*** ansammeln. Mit Hilfe eines passenden Zaubers müssen nur die Hälfte dieser Punkte angesammelt werden.

Danach muss eine Vertiefung gegraben und der Stein darin, vermutlich mit Hilfe von Seilen, die um den Felsen oder die versteinerten Bäume geschwungen werden, errichtet werden, da er seine Wirkung am besten erzielt, wenn er senkrecht auf den Kraftlinien steht, wie auch schon in Prem.

Lassen Sie die Helden oder Silja auf *Fesseln/Entfesseln* oder *Mechanik* würfeln. Nun dürfen sie **pro Spielrunde einen Wurf** tätigen und müssen dabei **30 TaP*** übrigbehalten.

Die magisch begabten Helden und Meisterpersonen werden mit dem Ritual bereits beginnen (müssen), wenn der Stein sich grob auf den Kraftlinien befindet, egal, ob aufgerichtet oder nicht. Alle W6 Kampfrunden entsendet der Stein einen Schockstoß mittels kleiner FULMINICTUS-Zauber an die, die ihn berühren (2W6 TP).

Die Rippe

Einmal aufgerichtet muss jetzt nur noch die Swafnirrippe in eine Vertiefung im Stein eingefügt werden (sofern die Helden nicht vorher daran gedacht haben), die genau dafür geschaffen zu sein scheint. Notfalls kann ein Magier die Ritualhelfer auf die Rippe aufmerksam machen. Ohne karmale Komponente kann der Bann seine volle Macht nicht entfalten. Wie die Helden durch die Runen oder Tula bereits erfahren haben, kann die Rippe Swafnirs Macht bereitstellen. Eine misslungene FF-Probe zieht beim Einsetzen jedoch einen FULMINICTUS nach sich oder gar eine Art KULMINATIO mit 1W20+5 SP, wenn das Ritual bereits in Phase 2 eingetreten ist.

STEIN AUFRICHTEN PHASE 2

Der Stein sollte nicht mehr angefasst werden, wenn das Ritual in Phase 2 übergeht, denn dann besteht für denjenigen, der ihn anfasst, Lebensgefahr. Er erleidet ähnlich wie bei einem KULMINATIO 1W20+5 SP. Achten Sie also auf die Kampfrunden, die Phase 1 des Rituals beansprucht. Danach muss der Stein, liegend oder stehend, losgelassen werden, und die Helden können sich in den Kampf gegen die Vexlinger stürzen.

Wenn der Stein in Phase 2 noch liegt, stürzt sich der Weiße in die Blitze und richtet ihn mit einer letzten heldenhaften Kraftanstrengung und dem Investieren seiner letzten AsP in einen MOTORICUS auf.

Diese Tat führt jedoch zu seinem Tod, letztlich kann sich hier natürlich auch einer der Helden aufopfern. Die magischen Heilfertigkeiten des Weißen fehlen nach dem Kampf natürlich schmerzlich.

In dieser Phase sollten sich Helden, die bislang damit beschäftigt waren, den Stein aufzurichten, den anstürmenden Feinden zuwenden. Beim Stein gibt es nun nichts mehr für sie zu tun.

Ein Ritual DURCHZUFÜHREN

Mögliche Beteiligte: Shindarr, Der Weiße, Hjördis, Tomke Swafnildsdottir, Janda Ketildsdottir, Mikar Runaristar

Ein Zauberkundiger muss zum Ritualleiter bestimmt werden, dennoch ist er auf Hilfe anderer magischer Traditionen angewiesen. Der daraus folgende Ansatz für den Bann ist daher eher intuitiv, eine krude Mischung aus Runengesang und schamanistischer Beschwörung. Zur Teilnahme ist eine magische Begabung sehr von Vorteil, aber nicht zwingend erforderlich. Gelehrte, Skalden und Handwerker sind ebenfalls willkommen, werden aber wahrscheinlich auf ihre Lebenskraft zur Speisung des Rituals zurückgreifen müssen. Um den Runengesang anzustimmen, müssen die Teilnehmer des *Saga-Thorwalsch* oder *Hjaldingschen* mächtig sein. Dies dürfte bei Vielen, wie etwa der Schamanin, nicht der Fall sein. Die Klangfolge ist aber recht einprägsam und kann von denjenigen, die den Stein und die Runen bereits untersucht haben, vermittelt und dann auswendig gelernt werden (einfache KL-Probe).

Das Ritual beginnt bereits, während der Stein aufgerichtet wird. Dabei müssen die zauberkräftigen Helden und Meisterpersonen versuchen, die rohe Energie des Steins zu kanalisieren, um keine größere magische Entladung hervorzurufen. Dies geschieht durch anstimmen des Runengesangs und durch das Ritzen von Runen.

Wenn sich kein Held findet, wird Shindarr (*Ritualkenntnis* (KL/INIFF): 13/16/11, TaW 15; *Singen*: 16/14/14, TaW 7; AsP 38; LeP 32) das Ritual leiten, da sie mit den örtlichen Astralmächten vertraut ist. Dabei steht dem Helden oder der Schamanin die ganze Zeit ein Runenkundiger wie Hjördis oder ein Olporter Magier (Werte im Anhang ab S. 147) zur Seite.

Das Ritual gliedert sich in folgende Phasen:

RITUAL PHASE I

Als Vorbereitung werden Runen in den Boden geschrieben, in die steinernen Bäume und den Fels geschlagen, Salzwasser wird im Kreis um den Stein vergossen. Letzte Absprachen werden getroffen – das Ritual ist unwägbare, und sein Ausgang mindestens genauso ungewiss.

Währenddessen können Helfer sich rein handwerklich mit dem Ziehen der Runen, dem Malen von Tiersymbolen und des Salzwasserkreises beschäftigen (*Malen/Zeichnen, Holzbearbeitung, Steinmetz oder Tätowierer*). Diese gelten dann als unterstützende Proben (**WdS 15**) für den Ritualleiter.

Um die Vorbereitung (und somit die Dauer der ersten Phase) zeitlich festzuhalten, lassen Sie den Ritualleiter **jede Spielrunde** eine Probe auf Ritualkenntnis KL/IN/FF würfeln. Letztlich müssen **50 RkP*** angesammelt werden [Alle Proben beim Nutzen von *Runenzauberei* und der tiernahen und intuitiven *Ritualkenntnis (Brenchi-Dün)* sind um 3 Punkte erleichtert, während Proben einer kopflastigen Repräsentation wie der von Gildenmagiern um 3 erschwert sind.]

Je länger die Vorbereitungen dauern, desto mehr Zeit haben die Helfer für das Aufrichten des Steins, aber umso wahrscheinlicher wird ein Angriff des Nebels und desto länger muss später der Schildwall stand halten.

Die Vorbereitungen kosten noch keine AsP, auch wenn bereits Runen geschnitten werden.

Der Ritualleiter kann schließlich durch einen UNITATIO unterstützt werden, der an diesem Ort um 5 Punkte erleichtert ist. Nun ist die Zeit gekommen, diesen zu wirken.

Dauer

Notieren Sie die Anzahl der nötigen Spielrunden.

RITUAL PHASE 2

Auf den Kraftlinien angekommen, beginnen die Runen auf dem Stein zu leuchten und erhellen die Lichtung mit fahlem Licht.

Wenn das Runenlied angestimmt wird, sollten sich alle lebenden Wesen auf einen Radius von fünf Schritten um den Stein herum zurückziehen. Aus den Wolken schlagen Blitze in den Stein ein, aus der Spitze des Steins schießen Entladungen in die Wolken. Wenn der Monolith nicht aufgerichtet wurde, gibt es alle **1W6 Kampfrunden** gefährliche Querschläger, die Freund und Feind mit Schaden wie ein KULMINATIO bedenken (würfeln Sie hierzu 1W20, wenn einer der Helden die gleiche Zahl würfelt, fährt der Kugelblitz in seine Richtung, Ausweichen möglich, Schaden beträgt 1W20+5, **Liber 149**).

Dauer

Die Dauer dieser Phase und damit des Rituals wird durch die Vorbereitung bestimmt. Es dauert dreimal so viele Kampfrunden, wie vorher Spielrunden zur Vorbereitung nötig waren.

ERFOLGSWERT

Der Erfolg des Rituals wird folgendermaßen bestimmt:

Die Zaubernden stimmen sich in einen Rhythmus des Runengesangs ein, unterstützt von Skalden, Geweihten und Gelehrten, die in das Lied einfallen können, auch wenn sie nicht magisch begabt sind. Mögliche Proben sind *Singen, Tanzen, Magiekunde, Musizieren, Sagen und Legenden*. Diese können als unterstützende Proben gewürfelt werden. Außerdem profitiert dieser eventuell durch einen UNITATIO.

Der Ritualleiter und seine Helfer dürfen nun **eine einzige** Ritualkenntnisprobe ablegen, mit dem Wert ihrer Ritualkenntnis auf die Eigenschaften IN/CH/KO, um den Stein zu aktivieren. Vereinfachen Sie die Ritualkenntnisprobe und sowie die unterstützenden Proben um die Qualität des *Wahren Namens* Hranngdottirs. [Alle Proben beim Nutzen von *Runenzauberei* und der tiernahen und intuitiven *Ritualkenntnis (Brenchi-Dün)* sind um 3 Punkte erleichtert, während Proben einer kopflastigen Repräsentation wie der von Gildenmagiern um 3 erschwert sind.]

Zusätzlich darf der Ritualleiter eine unmodifizierte Probe auf *Singen* ablegen, die ebenfalls addiert wird und durch unterstützende Proben auf Singen verstärkt werden kann. Das Ritual fordert vom Ritualleiter zu diesem Zeitpunkt 25 AsP. Diese können allerdings durch einen UNITATIO umverteilt werden. Addieren Sie die übriggebliebenen RkP* und TaW* *Singen* aus Phase 2. Diese bestimmen den **Erfolgswert** des Rituals (siehe unten).

RITUAL PHASE 3

Zu diesem Zeitpunkt wird Iskir mit der Hornlibelle auftauchen, um das Ritual zu verhindern, das gerade in die heiße Phase geht.

Um sich trotz der massiven Ablenkung auf das Ritual zu konzentrieren, müssen alle Teilnehmer, die den Runengesang anstimmen, auch jene ohne Magiebegabung, alle 3 Kampfrunden dieser Phase *Selbstbeherrschung* würfeln. Jede misslungene Probe zieht einen Punkt vom **Erfolgswert** ab. Behält ein Zauberer mindestens 7 TaP* übrig, ist er sogar in der Lage, gleichzeitig im Kampfgetümmel zu zaubern, was allerdings um drei Punkte erschwert ist, wenn er nicht über die Sonderfertigkeit *Simultanzaubern* verfügt.

Wird ein Zaubernder verletzt, ist noch einmal eine solche Probe fällig, es gilt die übliche Erschwerung auf die *Selbstbeherrschung (WdZ 14)*, auch hier wird bei Misslingen ein Punkt des **Erfolgswerts** abgezogen. Beim Tod eines Ritualteilnehmers werden sogar 1W6 Punkte abgezogen. Zu diesem Zeitpunkt ist der Ritualleiter nicht mehr entscheidend und nur noch einer von vielen.

Dauer

Die Dauer dieser dritten Phase entspricht der Dauer der zweiten.

EINEN KAMPF AUSZUFECHTEN

Beteiligte: Marada, Schwarzaxt, Caerfynh, Narbe, Hjerolf Zorgasson, Jadra Ketilsdottir. Jedes Schwert ist willkommen.

KAMPF PHASE I

Schwarzaxt ruft in den Schildwall und umgibt den Stein im Radius von zwanzig Schritt mit etwa 125 Kriegern. Der Rest (falls es einen Rest gibt – Meisterentscheid je nach Verlauf der vergangenen zwei Tage) bildet die zweite Reihe und muss nachrücken, wenn jemand aus der ersten Reihe fällt.

Um den Schildwall verdichtet sich nach einigen Spielrunden gespannten Wartens der Nebel, und dahinter schlagen die Vexlinger mit ihren Waffen auf die Schilde wie ein Mann. Vor dem Schildwall der Vexlinger bildet sich eine unüberschaubare Anzahl Nebelalpe, sowie 1W6 Todesquallen. Nebelrochen werden von Vogelschwärmen und Geistwesen angegriffen und vertrieben.

Nun ist es an der Zeit, die eigenen Leute zu positionieren und den Kampf vorzubereiten. Würfeln Sie eine einzelne Probe auf Kriegskunst durch den Anführer der Gruppe. Wenn dies kein Held ist, übernimmt das Marada (*Kriegskunst*: 15, 14, 13, TaW 13). Diese Probe kann durch helfende und motivierende Helden (*Überreden*, *Kriegskunst*, CH) unterstützt werden. Die TaP*/2 dürfen später vom Wurf auf den Kampfverlauf abgezogen werden.

Schön ausgespielte Reden können ebenfalls Punkte dazugeben. Spätestens nach 15 Spielrunden greifen die Schergen des Nebels an, wenn das Ritual bis dahin noch nicht vorbereitet wird, muss diese Zeit mit dem Blut der Verteidiger erkauft werden.

KAMPF PHASE 2

Spätestens beim Anstimmen des Runengesangs greift Hranngdottir an.

Marada zieht nun Tyrfig, das Schwert, das Blut braucht, bevor man es wieder in die Scheide stecken kann. Sie kämpft sich vor den Schildwall und schreit ihren Hass in die Dunkelheit. Die magische Klinge, verbunden mit ihrer inneren Wut, verleiht ihr eine ungeheure Kampfkraft. Sie führt die Schlacht an, und auch ihre Verbündeten sollten Tyrfigs hinterhältigen Biss meiden.

Passen Sie die Anzahl der Anstürmenden der Kampfkraft der Helden an, um ein spannendes Gefecht zu ermöglichen. Sie sollten hier die Schlacht aus der persönlichen Sicht der jeweiligen Helden erzählen. Dadurch vermeiden Sie, das ganze Getümmel genau festlegen zu müssen.

Es sind natürlich auch Tabletop-Ansätze (z. B. mit Figuren aus *Schicksalspfade*, dem Miniaturespiel für *Das Schwarze Auge*) möglich oder die Verwendung der Massenkampfregeln, zu finden in *AvAr 134-145* (oder alternativ im Abenteuer *Mit wehenden Bannern 172-175*).

Außer den von den Spielern gelenkten Meisterpersonen und Helden gibt es natürlich noch zahlreiche Friedlose, Vexlinger und Anhänger Iskirs, die den Kampf hin- und herwogen lassen. Wir empfehlen, den Verlauf des Kampfs außerhalb der unmittelbaren Umgebung der Helden und damit den potentiellen Ausgang mit den folgenden Mechanismen zu bestimmen.

Würfeln Sie vor der Schlacht mit 1W20+10, um das Schicksal der nicht von Spielern gesteuerten Meisterpersonen zu bestimmen und eine Grundlage Ihrer Schlachtbeschreibung zu erhalten. Modifizieren Sie dann das Ergebnis wie unten angegeben. Bis zu einem gewissen Grad sind die Helden aber in einer solchen Schlacht den Mächten des Schicksals ausgeliefert und der generelle Verlauf durch den Wurf festgelegt. Dieser kann aber natürlich durch die Helden noch beeinflusst werden und ist nicht in Stein gemeißelt.

- 1 Die Friedlosen schlagen sich glorreich. Es gibt Verluste in Höhe von etwa 20 Menschen. Der Schildwall hält stand bis zuletzt.
- 2-3 Marada führt einen glücklichen Ausfall an und tötet mit Hilfe der ihren dabei die meisten Todesquallen sowie 2W20 Nebelalpe. Der Schildwall bricht erst am Ende der zweiten Phase ein. Es gibt Verluste von etwa 30 Friedlosen.
- 4-5 Die Friedlosen verteidigen die Lichtung bravourös. Die aus der Hornlibelle hereinbrechenden Gjalsker und die letzten erwachenden Schläfer fallen ihnen jedoch in den Rücken und fordern 40 Tote.
- 6-8 Die Verteidiger halten meist stand, die Vexlinger formen aber einen Eberkopf, eine Keilformation, und durchbrechen kurz den Schildwall. Dabei kesseln sie zwanzig Friedlose ein. Die Angreifer infizieren die meisten von ihnen mit Polypen, so dass sie nun auf der Seite des Schwarms kämpfen. Diese 20 Krieger sind verloren – und zusätzlich fordert der Kampf 40 Tote.
- 8-10 Ein Patt! Der Kampf wogt ohne nennenswerte Erfolge auf beiden Seiten hin und her und fordert beständig Opfer. Der Schildwall wird aufgrund der schieren Übermacht der Feinde immer enger und führt schließlich zu einem wilden Kampf auf der Lichtung, bei dem 50 Krieger ihr Leben lassen. Die RkP* der Zaubernden werden um 3 verringert.
- 11-12 Der Schildwall bricht so früh ein, dass das Ritual empfindlich gestört wird. Die RkP* der Zaubernden werden um 5 verringert. Es gibt 50 Tote und weitere 10 Menschen werden im Verlauf der Schlacht mit Polypen infiziert.
- 12-14 Die Nebelalpe versetzen eine Seite des Schildwalls in Angst und Schrecken. Friedlose fliehen in den Wald und werden dort getötet. Die Nebelalpe verursachen eine schreckliche Entladung des Steins. 3W20 TP breiten sich auf 10 Schritt Radius aus. Insgesamt sterben 70 Friedlose, die RkP* werden um 7 verringert.
- 16-18 Es gibt zahlreiche Tote, der Schildwall bricht an einer Stelle zu früh ein und den Todesquallen gelingt eine Attacke auf den Stein. Um ihn dennoch zu stabilisieren, müssen sich mehrere Menschen in die Blitze werfen und sterben dabei. 80 Friedlose überleben den Ausgang der Schlacht nicht. RkP* -8.
- 19 Es gibt furchtbare Verluste zu beklagen. 100 Friedlose lassen ihr Leben, während des Rituals wird die Hälfte der Zaubernden getötet und lässt ihre letzte Lebenskraft in das Ritual fließen.
- 20+ Die Schlacht im Dünthark endet in einer entsetzlichen Niederlage. Das Ritual wird mit letzter Kraft zu Ende geführt, der Kampf fordert das Leben der meisten, einige werden sterbend am Boden liegend von den Gjalskern aus Niellyn gefunden und wieder gepflegt. Fast alle Friedlosen, die an der Schlacht teilgenommen haben (mindestens 150), sind tot.

Modifikatoren:

- Der Wurf wird um $TaP^*/2$ aus der Probe auf *Kriegskunst* aus Phase 1 verringert.
- Wenn die Helden der Vexlinger-Splittergruppe geholfen haben, ziehen Sie vom Würfelwurf 3 Punkte ab.
- Haben die Friedlosen Unterstützung erhalten (Tiere, Niellyn, Jurga, Prem etc.), modifizieren Sie den Wert um -1 pro unterstützende Gruppe.
- Sind die Friedlosen durch die Ereignisse während der Reise bereits stark angeschlagen? Dann addieren Sie einen Punkt zum Würfelwurf hinzu.
- Wenn Waldschräte oder Elementare aus dem Dünthark eingreifen, kann dies den Würfelwurf um bis zu -2 modifizieren.
- Ein Held mit dem Vorteil *Glück* kann sein Glück verwenden, um Sie noch einmal würfeln zu lassen, wenn Sie dies möchten.
- Je nachdem, wie sich die Helden in den Phasen 1 und 2 geschlagen haben, variieren Sie den Wurf um bis zu +/- 2.
- Schnelles Eingreifen, etwa, wenn der Wall an einer Stelle bricht oder Schläfer erwachen und den Verteidigern in den Rücken fallen, kann eine erworfene Katastrophe abwenden.
- Besonders heldenhafte Taten der Helden sollten das Ergebnis ebenfalls modifizieren oder aber die Konsequenzen abmildern.

DER LETZTE VERRAT

Irgendwann sollten sich auch eventuell befallene Helden und wichtige Meisterpersonen (der Liebste einer Heldin, Hjalka, Anführerin der Gebeugten, o.ä.) enttarnen, falls Sie das noch im Repertoire haben. Wenn sie es noch nicht getan hat, kann sich hier auch Narbe, Schwarzaxts rechte Hand, als Schläferin entpuppen.

Lassen Sie den Schildwall an einigen Stellen brechen und dem Chaos anheimfallen. Er kann sich mittels gelungener *Kriegskunst*- und CH-Proben wieder finden, der Radius wird jedoch mit jedem Gefallenen enger und enger ... Die benötigten Spielrunden der Ritualteilnehmer aus Phase 1 bestimmen die Zeit (in Kampfunden mal drei wie oben), die der Schildwall standhalten muss!

KAMPF PHASE 3

Iskirs Hornlibelle ist als Schemen zwischen Baumkronen und Gewitterwolken auszumachen. Die Vögel können ihr nichts anhaben. Das Ritual strebt seinem Höhepunkt zu, eventuell zucken Blitze und Steinsplitter über die Lichtung oder Kämpfende verlieren LeP durch den gierigen Stein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Etwas schiebt sich vor die dunklen Wolken. Eine Ahnung von etwas Bösem greift nach euch, mitten im Kampf. Es riecht nach Algen und Salz, nach fauligen Muscheln und Tiefe.

Flügel sirren über den Baumkronen, peitschen Blätter von den Zweigen und in eure Gesichter.

[Name eines kampfstarken Helden] schlägt einen Gegner mit Wucht zurück – ein kurzer Blick in die Höhe lässt dich trotz all der Dinge, die du erlebt hast, an deinen Sinnen zweifeln. Dort oben hängt ein gigantisches, insektenartiges, fliegendes Geschöpf, die sechs Beine eng an den Körper gezogen, das Maul mit den verwachsenen Mandibeln weit geöffnet. Flügel flirren schneller darüber, als du ihnen folgen kannst, und dennoch scheint es unwahrscheinlich, dass sie diesen massigen Leib in der Luft halten können. Etwas tropft aus dem Maul herab! Schleimig landet es auf einem Schild.

Nun schreien auch andere, starren hinauf. Eine Thorwalerin wird ohne Wimpernzucken von einem Vexlinger enthauptet, ihr Kopf fällt zu Boden, und ihre Augen scheinen immer noch fassungslos in die Höhe zu starren.

Ein Kriegsschrei von oben – Menschen befinden sich in diesem Ding! Etliche Gestalten springen aus dem Maul, von Seilen gehalten oder Schwingen getragen. Was ist dies für eine neue Dämonenausgeburt?

Iskir versucht nun, von oben Krieger innerhalb des Schildwalls herabzulassen, die den Kämpfenden in den Rücken fallen, und vor allen Dingen das Ritual stören und die Magiewirkenden töten sollen. Es ist an den Helden, den zusammenbrechenden Schildwall den Verbündeten zu überlassen und sich um die Gjalsker zu kümmern. Die Dauer dieser dritten Phase entspricht der Dauer der zweiten.

Verblendete Gjalsker Durrone und Durro-Dün

Iskir nutzte die Angst der Gjalsker vor dem Totengott Zwanfir, um einige Stammeskrieger auf seine Seite zu ziehen. Die meisten Gjalsker verehren Zwanfir trotz ihrer Furcht vor den Toten und danken ihm für die Aufnahme der Seelen ihrer Verstorbenen. Iskirs Gjalsker kennen jedoch nur noch die Angst vor dem schrecklichen Todeswal.

Ein Dutzend Kämpfer seilt sich von der Hornlibelle ab, zwei Schädeleulenkrieger schweben herunter. Sie tragen nichts bis auf ihre Lederkilts und ihre Waffen. Wilde Zöpfe, Kriegsbemalung und zahlreiche Hautbilder machen sie zu einer angsteinflößenden Erscheinung. Das traditionelle Schlangenhautbild um den Bauchnabel, welches zu Ehren ihrer Göttin Sindarra gestochen wurde, ist verändert und zeigt nun bei allen eine Seeschlange.

Der Anführer der Truppe ist der Sumpfkraakenmolchkrieger Strundoch bren Rekdorch (*1004 BF, 2,01 Schritt, schütteres strähniges Haar, ölige Haut, gefühllos, Minderpaktierer der Charyptoroth).

Wahre Helden

Beachten Sie, dass die Schlacht im Großen und Ganzen durch die Taten der Helden beeinflusst werden sollte. Lassen Sie die Helden im letzten Moment den tödlichen Hieb eines Gegners gegen eine wichtige Meisterperson abwenden, lassen Sie einen Helden die entscheidende Lücke im



DIE HORNLIBELLE

Schildwall füllen, lassen Sie einen geeigneten Helden das Ritual anführen, lassen Sie die Helden zu den Rekkern des Dünthark werden!

Verblendeter Stammeskrieger der Gjalsker

Eigenschaften:

MU 15 KL 10 IN 13 CH 11
FF 11 GE 14 KO 15 KK 15

Stoßspeer:

INI 15+W6 AT 18 PA 13 TP 2W6+2 DK S

Kriegsbeil:

INI 15+W6 AT 17 PA 14 TP 1W6+4 DK N

Fäuste:

INI 16+W6 AT 16 PA 11 TP 1W6+1 (A) DK H

LeP 35 AuP 41 MR 3 RS 0 GS 8 WS 8

Ausweichen 15

Mögliche Vorteile/Nachteile: Bluttausch

Mögliche Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I+II, Festnageln, Finte, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampf im Wasser, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Umreißen, Wuchtschlag, Waffenlose Manöver: Gerade, Schmetterschlag, Tritt

Talente: Selbstbeherrschung 11

Varianten: **Sumpfkraakenmolchierkrieger** (Haut des Odün: Sie verwandeln ihre Hände in Tentakel, die im Kampf einen TP(A) mehr anrichten, außerdem sind sie in der Lage, sich durch ihre Haut zu tarnen – eine Entdeckung ist um RkP* erschwert), **Schädeleulentierkrieger** (Haut des Odün: Sie verwandeln ihre Hände in Vogelkrallen, die im Kampf echte TP statt TP(A) anrichten, außerdem sind sie mit Hilfe von Schwingen in der Lage, kurze Strecken zu schweben), beide Varianten verfügen über: **AsP** 14, Ritualkenntnis (Durro-Dün) 8, Eiseskälte 7, Höllenpein 5

Verhalten im Kampf: Hornlibelle verlassen – Schamanen der Feinde suchen und töten – dabei jeden Widerstand sofort niedermachen; das ist die Taktik der Angreifer. Dabei kämpft jeder auf Barbarenart für sich. Aufgrund ihrer wilden Entschlossenheit und dem Überraschungsmoment sind die Gjalsker auch als Einzelkämpfer gefürchtete Gegner.

Sie fürchten, dass das Ritual die Seelen vieler Hochlandbarbaren in den Schlund des Todeswals stürzen lassen wird und geben alles, um dies zu verhindern.

Ein Held in schwindelnder Höhe

Wenn eine Heldin zur *Hornlibelle* an einem der Seile hochklettert oder fliegt, geht sie ein enormes Risiko für ihr Leben ein. Sollte sie jedoch trotz aller drohenden Abstürze und Angriffe der *Hornlibelle* und ihrer Bewohner überleben, ist es ihr möglich, einen Blick auf Iskir zu werfen.

Vermutlich wird sie den letzten Hjaldinger nicht erkennen, es ist dunkel, chaotisch, verstörend auf dem Rücken einer Dämonenarche, doch sie könnte danach zumindest wissen, dass es ein Thorwaler war, der die Kreatur gelenkt hat. Das insektoide Maul der *Hornlibelle* ist geöffnet, darin steht Iskir und sieht dem Kampf am Boden zu. Sollte Iskir bemerken, dass er beobachtet wird, wird er alles daran setzen, die Heldin zu töten.

Die Ausgestaltung der Dämonenarche ist an dieser Stelle nicht Thema, und wir verzichten aus Platzgründen darauf – zumal es wenig wahrscheinlich ist, dass Helden aus dem Kampfgetümmel am Grund zur *Hornlibelle* hinaufklettern. Auf Seite 125 finden Sie einige Angaben, ansonsten orientieren Sie sich an Beschreibungen einer Dämonenarche in **Bahamuths Ruf**, **Blutige See** und **Efferd**.

Was am Ende übrig bleibt

Der **Erfolgswert** (Seite 123) bestimmt nun den Erfolg des Rituals, und bedenken Sie dabei gegebenenfalls den Würfelwurf, der den Ausgang des Kampfes bestimmt (Seite 124). Mit Ende der Phase 3 wird das Ritual den Stein verändern.

Bei einem **Misslingen** droht der Stein, sich mit seiner eigenen Energie zu zerreißen. Steinsplitter platzen ab und enthüllen die Runen darunter. Die Splitter verursachen 3W6 TP in einem Radius von zehn Schritten. Die Ritualteilnehmer müssen den Stein mit insgesamt 100 AsP oder LeP (im Falle von Nicht-Magiern) speisen. Es kostet die allerletzte Kraft, vermutlich sogar Leben, um den Stein zu aktivieren und zu kontrollieren.

Bei einem Ergebnis von

● **unter 3** droht der Stein, sich mit seiner eigenen Energie zu zerreißen. Steinsplitter platzen ab und enthüllen die Runen darunter. Die Splitter verursachen 2W6 TP. Die Zaubernenden müssen insgesamt 50 AsP aufwenden, um den Stein unter Kontrolle zu halten.

● **3-7** droht der Stein, sich mit seiner eigenen Energie zu zerreißen. Steinsplitter platzen ab und enthüllen die Runen darunter. Die Splitter verursachen 1W6+2 TP. Die Zaubernenden müssen insgesamt noch 30 AsP aufwenden, um den Stein unter Kontrolle zu halten.

● **8-12** droht der Stein, sich mit seiner eigenen Energie zu zerreißen. Steinsplitter platzen ab und enthüllen die Runen darunter. Die Splitter verursachen 1W6 TP. Die Zaubernenden müssen insgesamt noch 20 AsP aufwenden, um den Stein unter Kontrolle zu halten. Als Alternative wird er 1:1 Lebenskraft nehmen, wenn die AsP aufgebraucht sind.

● **13-17** droht der Stein, sich mit seiner eigenen Energie zu zerreißen. Steinsplitter platzen ab und enthüllen die Runen darunter. Die Splitter verursachen 1W3 TP. Jeder Zaubernende muss noch einen AsP oder einen LeP abtreten, um den Stein damit zu speisen.

● **17-21** haben die Zaubernenden den Stein völlig unter ihrer Kontrolle. Die äußere Schicht läuft herab, als wäre sie flüssig und enthüllt die Runen darunter. Der Stein verbindet sich beinahe sanft mit den Kraftlinien und fordert keinen weiteren Einsatz von AsP.

● **21+** haben die Zaubernenden den Stein völlig unter ihrer Kontrolle. Die äußere Schicht läuft herab, als wäre sie flüssig und enthüllt die Runen darunter. Der Stein verbindet sich beinahe sanft mit den Kraftlinien und jeder Zaubernende fühlt 10 AsP zu ihm zurückkehren. Die Lebensenergie aller nicht-dämonischen Lebewesen auf der Lichtung steigt um 10 LeP (dazu zählen Iskirs abgeseilte Gefolgsleute, jedoch nicht die Vexlinger).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich gibt der Stein ein Geräusch wie ein tiefes dumpfes Ächzen von sich und sinkt tiefer in die Erde. Die Runen auf seiner Oberfläche flirren. Als sie aufflammen, wirft euch eine Welle von den Beinen, schleudert euch über Wurzeln, Steine, über eure Feinde ... Es fühlt sich an, als würden eure Ohren und Augen zerbersten – dann ist plötzlich alles still. Dunkel und still.

Das erste Geräusch, das ihr wieder wahrnehmt, nachdem ihr glaubt, tot zu sein, ist ein Kreischen. Es ist sehr leise, aber ihr sinniert kurz darüber, dass es vermutlich ohrenbetäubend laut ist, und dass eure Sinne überlastet sind. Wie durch dichten Nebel dringt die Wirklichkeit wieder auf euch ein. Das Kreischen wird lauter. Über euch zucken Blitze. Dieses *Ding* ist über euch und windet sich vor Schmerzen. Es kreischt. Es ist ein fliegendes Gebilde aus Holz. Ein Schiff, ein Baum, ein Trümmerhaufen, der auf euch herabstürzen wird. Es bäumt sich in der Luft auf – ein Blitz erhellt es. Dann wird es von einem Wind erfasst und davon gewirbelt.

Ihr seid müde. Überall stöhnen und schreien Stimmen. Eine Frauenstimme ruft um Hilfe. Ein Verwundeter schreit seine Todesangst heraus. Und plötzlich ist alles wieder laut, und ihr wisst, dass ihr wohl doch noch nicht sterben werdet.

Wenn die Helden sich nun umsehen, ist Hranngdottir geschlagen. Die *Hornlibelle* und Iskir haben die Flucht ergriffen. Der Nebel ist zurückgetrieben. Die Todesqualen platzen auf, und den zusammengebrochenen, sterbenden Vexlingern laufen die sich verflüssigenden Quallen aus Augen, Nasenlöchern und Mund.

Doch auch unter den Friedlosen gibt es Tote und viele Verwundete. Der Dünthark verliert seine Blätter (wenn es nicht ohnehin Winter ist). Aus der Rinde sickert Harz, Pflanzen sind zertrampelt, verwelkt. Die Lebenskraft des Dünthark ist schwach nach dem Ritual, doch vielleicht hat er damit dem einen oder anderen Helden das Leben gerettet.

WAS IST MIT INFIZIERTEN HELDEN UND GELIEBTE MEISTERPERSONEN?

Wenn Sie es als Meister wünschen, können Sie das grausige Schicksal der Vexlinger für einen Helden oder eine geliebte Meisterperson abwenden.

Wenn sie mit der Option spielen, dass Ögnir den Friedlosen beisteht, kann er die betroffene Person in das letzte Aufflammen des Steins hineinziehen und ihn so und mittels seiner halbgöttliche Präsenz läutern.

Ist Rogni in Ihrem Abenteuer nur ein gewöhnlicher Landstreicher, kann der Weiße die Energie des Steins in den Helden oder die geliebte Meisterperson kanalisieren und die Qualle austreiben. Bei beiden Optionen bereitet der Abschied der Qualle dem Betroffenen große körperliche Qualen: 2W6+5 SP. Es ist der Heilkunst seiner Freunde überlassen, ob Körper, Geist und Seele den Schaden überleben.

MEINE HELDEN SCHEITERN – WAS JETZT?

Obwohl wir auf den letzten Seiten immer wieder angedroht haben, dass der Stein zersplittert, wird er das letztlich nicht tun, und Iskirs Bemühungen bleiben in dieser Hinsicht fruchtlos. Im offiziellen Verlauf Aventuriens wurde der Stein im Dünthark von Rekkern um Marada aufgerichtet und damit der Schutz der Küsten vor Charyptoroth wieder gestärkt. Es kann natürlich sein, dass der Stein Risse erhält, dass eventuell sogar Stücke herausbrechen. Es kann sein, dass die Helden scheitern, vielleicht gar sterben, aber es wird sich ein Held oder eine Meisterperson für die letzte heroische Tat finden, den Stein aufzurichten und zu aktivieren.

Auch die Zahl der geretteten Friedlosen, von einer Handvoll bis zu vielen Hundert, hängt maßgeblich vom Erfolg der Helden ab.

EPİLOG

DER BANN

Der Stein von Prem hat sich mit den Kraftlinien verbunden und speist mit ihrer Kraft und entlang ihres Weges einen Bann gegen alle dämonischen Kreaturen aus der Domäne der Charyptoroth. Damit wirkt der Bann im Dünthark und entlang der mächtigen Kraftlinie, die von Olport zur Dunklen Halle verläuft (**Westwind 181**). Auf der Karte unten sehen Sie den genauen Verlauf. Der Bann entfaltet in einem Abstand von 150 Meilen um die Kraftlinie herum seine volle Macht, die jenseits dieser Grenze schnell verblasst. Damit sind bei weitem nicht alle Orte in Thorwal gesichert. Vor allem die Städte Thorwal und Prem liegen außerhalb des Schutzes und bilden dadurch den neuen Fokus des Wirkens von Hranngars Anhängern.

Der Stein selbst wird künftig von Brenchi-Dün (Schamanen) der Gjalskerländer bewacht. Auch Tierkrieger halten sich zu deren Unterstützung bereit. Die Macht des Steins vertreibt zwar nicht den (alltäglichen) Nebel, aber doch die verdorbenen Geister in seinem Innern. Dadurch sehen die Kinder des Hochlandes den Monolith als Geschenk Natûru-Dôns.

WIRKUNG

Dämonen, Daimonide, Paktierer und Vexlinger aus der Domäne der Charyptoroth können das Bannland nicht betreten oder müssen sich unter unerträglichen Schmerzen daraus zurückziehen, sofern ihre MR bei 18 oder darunter liegt. Der Bann wirkt hier ähnlich wie ein Schutzkreis, den Beschwörer während ihres Handwerks ziehen.

DER FEIND ÜBERLEBT

Iskir hat mit der *Hornlibelle* die Flucht ergriffen, die Dämonin Hranngdottir ist in die Niederhöhlen zu ihrer Mutter zurückgeschleudert worden. Als Schatten ihrer selbst existieren jedoch noch einzelne Schiffe der Nebelflotte sowie einige Besessene auf den Nördlichen Olportsteinen und auf Aguaduron. Sie sind allerdings stark geschwächt und werden nur selten Vorstöße wagen, um den Schwarm zu vergrößern. Als Bedrohung im Nebel bleiben sie der Region Thorwal aber erhalten. Das Schicksal der Vexlingerkolonie auf Gandar wird sich in zukünftigen Publikationen entscheiden.



Sollten die Helden bei **Feind meines Feindes** ein Bündnis mit der Splittergruppe geschlossen haben, werden dies die einzigen Überlebenden des Schwarms sein.

WUNDEN LECKEN

Die Helden können sich um Verwundete, Überlebende und Tote kümmern. Möglicherweise benötigen sie selbst Hilfe. Der Dünthark ist ihnen wohlgesonnen, Hilfe aus Niellyn kann nahn – lassen Sie die Helden ihre Wunden lecken, ihre Toten betrauern und ihren Sieg feiern.

Der Dünthark schenkt ihnen weiterhin eine verbesserte Regeneration in den nächsten Stunden. Bedenken Sie bei der Versorgung der Verletzten, dass weiterhin alle Zauber mit den *Merkmale Heilung* und *Verständigung* um 5 Punkte erleichtert sind.

Für Tierkrieger kann die Nähe zu ihrem Odün bewirken, dass sie eine Visionsqueste einfacher bestehen. Die Proben während des Rituals sind alle erleichtert um 3 Punkte.

ÜBERLEBENDE

Die Schlacht im Dünthark und das gesamte Abenteuer sollten die folgenden Meisterpersonen überleben. Tun sie es nicht, ist das natürlich denkbar, damit weicht Ihre Gruppe jedoch vom offiziellen Aventurien ab: Marada Gerasdottir, Iskir Ingibjarnson, Schwarzaxt, Caerfynh, Silja Aversa und Tula von Skerdu.

Goldzahn Rogni ist nach der Schlacht verschwunden. Allerdings werden die Helden noch eine Zeitlang von einer aufdringlichen Schwalbe umflattert.

Im Folgenden gehen wir kurz auf das weitere Schicksal der Meisterpersonen ein.

Silja Aversa

Die Avesgeweihte kümmert sich so gut sie kann um ihre Schützlinge. Sie fühlt sich verantwortlich für das Scheitern der Fahrt, ist aber auch stolz, dass ein niederhöllisches Übel mit ihrer Hilfe gebannt werden konnte. Sie spricht vor dem Obersten Hjalding und erwirkt eine Begnadigung aller Friedloser, die an der Fahrt teilgenommen haben. Diese erhalten die Erlaubnis, sich Land in Thorwal zu nehmen, solange dies niemand anders für sich beansprucht. Letztlich führt dies natürlich zu weiteren Konflikten, aber dies soll nicht mehr Siljas Problem sein. Es gilt noch, einige Bauern zur Schollenflucht zu überreden und unbekannte Gebiete zu entdecken – dem Horizont entgegen.

Marada Gerasdottir

Die Rekker des Dünthark können mit Marada Gastfreundschaft im Niellyn erfahren. Die Wölfin wird hier aufgenommen und sich bald mit ihren Getreuen zu ihrer Ottajasko zurückziehen. Swafnirland ist für sie gestorben, und sie hegt vorerst auch keine politischen Ambitionen mehr. Zukünftige Ereignisse um Iskirs Mächtschaften werden sie aber zwingen, zurückzukehren. Sie wird noch eine bedeutende Rolle in der Zukunft Thorwals spielen.

Asleif „Foggwulf“ Phileasson

Die Flotte bringt einen Hinweis auf den Verbleib des alten Foggwulf ans Festland. Er wird wieder eine wichtige Rolle in der zukünftigen Entwicklung Thorwals spielen.

Iskir

Der Bann trifft Iskir hart und stört seine Pläne. Hranngar hat nun keinen Einfluss mehr auf seine Heimatstadt Olport, zudem lockert sich Charyptoroths Macht im Perlenmeer (**Bahamuths Ruf**). Iskir, als Nicht-Paktierer auch nicht vom Bann betroffen, muss also daran arbeiten, die Herzen des thorwalschen Volkes für Hranngar zu gewinnen oder ihnen die Augen mit Gewalt zu öffnen. Er zieht nach Thorwal (Stadt), denn hier erreicht er die meisten Nachfahren der Hjaldinger, und der Bann der Kraftlinien ist schwach. Auf dem Meer kann Iskir die *Hornlibelle* nutzen. Seine Handlungen werden in künftigen Publikationen thematisiert werden.

Hjalka Oddasdottir

Sollte sie nicht infiziert worden sein oder anderweitig während der Irrfahrt umkommen, stirbt sie während der Schlacht im Dünthark.

Rasquirio della Gandar

Er teilt Hjalkas Schicksal. Sein Tod war jedoch weniger heldenhaft.

Schwarzaxt

Der Pirat nennt sich nach dem Tod Hjalkas selbst Jarl der Nördlichen Olportsteine und Hersir aller Friedlosen. Viele Irrfahrer wollen kein Land in Thorwal, sondern Reichtümer auf dem Meer und sind bereit, sich Schwarzaxt anzuschließen. Er baut Narkenhavn als seinen Stammsitz aus und nimmt Kaperfahrten und Plünderungen im Meer der Sieben Winde wieder auf. Nach ihrem eigenen Überfall auf Elenvina scheint die Oberste Hetfrau derweil gewillt, ihn vorerst gewähren zu lassen. Damit endet die Ära der thorwalschen Zurückhaltung, und einige Ottas kehren zu den Ursprüngen zurück, als die Thorwaler noch gefürchtete Kaperfahrer waren.

Schwarzaxt wird Strafexpeditionen der Horasier und der weit zaghafteren Mittelreicher immer wieder in den vexlingervereichten Gewässern der Olportsteine entgehen. Die verantwortlichen Kapitäne haben inzwischen gehörigen Respekt vor den Überlebenden der Nebelflotte, und das Festland Thorwals ist weit besser gegen Angriffe gesichert als vor dem letzten Konflikt mit dem Adlerthron. Schon bald besingen Skalden Schwarzaxts kühne Taten und seine Opfer und Feinde verfluchen seinen Namen, so sie nicht auf dem Grund des Meeres liegen.

Tula von Skerdu

Die Pläne der mächtigen Hexe bleiben undurchsichtig. Sie wird weiterhin ihre Fäden ziehen, um ihr Thorwal in die Richtung zu lenken, in der sie es haben will – und diese Richtung wird sicher nicht die sein, auf die Iskir Kurs hält. Sie wird in Zukunft Helden wie die dieses Abenteuers be-

auftragen (vielleicht ist ihr einer der Helden gar durch ein Hautbild hörig), mehr über Hranngars Machenschaften in Thorwal herauszufinden und verbleibende Vexlinger auf ihren Schiffen im Nebel aufzuspüren, um sie auf den Grund des Meeres zu schicken.

DER LOHN DER MÜHEN

Die Helden werden in Niellyn nun immer gern gesehene Gäste sein. Im Hochland nennt man sie ‚Vertreiber des Nebels‘, man möchte ihnen ein Hautbild, einen Runenstein, auf den rechten Oberarm stechen als Zeichen dieser Würde. Die Helden können nun zu ihren Auftraggebern zurückkehren, ihren Lohn einheimsen und vielleicht noch etwas mehr für ihre Mühen heraus schlagen. Auch Jurga wird erfahren wollen, was sich zugetragen hat, wenn Helden ihr in Treue verpflichtet sind. Aber auch, wenn sie Jurga aus Neugierde einen Besuch abstatten wollen, oder um ihr zu berichten, wird sie sie selbstverständlich empfangen.

Marada lässt eines ihrer drei Schiffe, die schwer beschädigte *Grauwölfin*, instandsetzen und schenkt die wendige Otta den Helden für ihre beispiellosen Taten. Orientieren Sie sich für die Werte an der *Purpurblitz* (Efferd 113).

Auch, wenn Marada nicht mehr danach strebt, Hetfrau der Hetleute zu werden, will sie weiterhin für Thorwal streiten und bittet die Helden, ihr beizustehen, sollte das Land nochmals ihrer aller Hilfe bedürfen.

Wenn Ritual und Schlacht nicht gerade in einer Katastrophe geendet sind, haben sich die Helden viele Freunde gemacht und der eine oder andere mag sich gar durch eine Lebensschuld verpflichtet fühlen. Sie werden also problemlos eine Mannschaft für die *Grauwölfin* aus den Reihen der Überlebenden zusammenstellen können. Diese will allerdings auf Dauer auch versorgt werden, was einen Aufhänger für weitere nautische Abenteuer darstellt.

Kampfstarke Rekker mit einem guten Schiff kommen Schwarzaxt für seine Vorhaben nun ebenfalls gut zupass. Er verspricht den Helden die Insel Berik, wenn sie sich ihm anschließen. Diese Insel kann von den Helden von Vexlingern gesäubert und dann neu besiedelt werden, wenn Ihre Gruppe Lust auf ein Aufbauabenteuer hat und eine Heimat für ihre Ottajasko sucht. Ob dies an der Seite von Schwarzaxt oder in Konkurrenz zu diesem geschieht, sei den Helden überlassen.

So oder so haben sich die Helden ein Horn mit Met verdient, und endlich auch etwas Frieden!

Den Helden gebühren **700 Abenteuerpunkte**.

Sie erhalten eine **Spezielle Erfahrung** auf eine Eigenschaft, je nachdem mit welcher Tätigkeit sie sich maßgeblich während des Finales befasst haben. Die Steinnrichter erhalten nach Wahl eine vergünstigte Steigerung von KK oder KL, die Ritualteilnehmer auf CH oder IN und die Kämpfer auf KK, GE oder KO. Zudem erhält jeder magiebegabte Charakter spezielle Erfahrungen auf *Singen*, den UNITATIO sowie verwendete weitere Zauber. Dazu kommt die verbilligte Erhöhung der *Ritualkenntnis* um 1 Punkt. Durch Errichten des göttergefälligen Banns darf zudem jeder Geweihte eine Liturgie seiner Wahl, die eine bannende Wirkung hat (wie etwa EXORZISMUS) zu halbierten Kosten erlernen. Alle anderen Helden dürfen verbilligt die Sonderfertigkeit *Formation* erwerben und erhalten **Spezielle Erfahrungen** auf *Kriegskunst* und auf ihr *Hauptwaffentalent*.

Desweiteren gönnen wir allen Helden noch **Spezielle Erfahrungen** auf *Lebensenergie*, *Ausdauer*, *Mechanik*, *Magiekunde* sowie *Sagen und Legenden*.



SIPPEN, OTTAJASKOS UND FREMDLÄNDER

Dieser Abschnitt dient dazu, die einzelnen Fraktionen der Friedlosen, der Anhänger Maradas und weiterer Abenteuerlustiger vorzustellen, mit denen die Helden später auf Ge-
deih und Verderb der offenen See ausgeliefert sein werden.

Es ist ausreichend, wenn Sie, werter Meister, die einzelnen Gruppen und Meisterpersonen nur kurz erwähnen und den Helden überlassen, mit wem sie sich näher beschäftigen wollen. Oder sie stellen nur die Gruppen vor, die Sie selbst am interessantesten finden. Weitere Gruppen können nach und nach eingebracht werden, auch erst während der Flucht. Wenn es bei manchen Gruppen aufgrund von mangelndem Interesse seitens der Helden bei einer bloßen Erwähnung bleibt, ist dies auch nicht problematisch. Mit den bedeutenden Gruppierungen werden die Helden ohnehin im Laufe der Handlung in Kontakt kommen. Betrachten Sie die folgende Liste eher als Auswahlmöglichkeit. Dadurch bleibt die Übersicht über die zahlreichen Gruppierungen erhalten und die Spieler können selbst entscheiden, wie viel soziale Interaktion mit Meisterpersonen sie wünschen. Von einem Vorstellen aller Gruppen und Meisterpersonen gleich zu Beginn der Handlung möchten wir Ihnen abraten, um Ihnen und Ihren Spielern Verwirrung und Verwaltungsaufwand zu ersparen.

Zu welcher Gruppe die Helden gehören, hängt maßgeblich von deren Hintergrund ab.

Macht bedeutet Kampfstärke, magische beziehungsweise karmale Macht und allgemeinen Einfluss auf den Rest der Flotte aufgrund von Stellung oder vergangenen Taten. Dieser Wert kann sich ändern, wenn etwa die Helden gezielt eine Gruppe protegieren. Unter **Ottajaskos** sind die begleitenden Schiffsverbände genannt, sollten sich die Helden für Details einer Gruppe interessieren. Es gibt auch Anhänger einer Gruppe, die keiner Ottajasko angehören. Wenn Sie die Regeln aus **Efferd 124** nutzen, erfahren Sie die Qualität der jeweiligen Mannschaft durch den Wert Q.

Bei der Flucht haben sich die Gruppen durchmischt und finden sich auf nahezu allen Schiffen, was viel Konfliktpotential bietet. Natürlich gibt es nichtsdestotrotz Hochburgen einzelner Gruppen, wie die *Veidimader* für die Gebeugten, oder Maradas Otta *Silberwölfin* für die Freien.

FRIEDLOSE PIRATEN

Diese Gruppe besteht vor allem aus Überlebenden der Säuberung der Nördlichen Olportsteine durch HPNC und Jurgas Rekker. Doch auch einige in jüngster Zeit ausgestoßene Thorwaler haben sich ihnen angeschlossen. Den bunt gemischten Haufen verbindet vor allem die Liebe zur Freiheit, verbunden mit einem Mangel an Skrupel. Sie respektieren weder Reichtum noch Status, nur Stärke und Ruhm zählen.

Verhalten gegenüber Fremdländern: meist feindselig; unbekannte Thorwaler und Fremdländer werden sich ihren Respekt erst erkämpfen müssen; Hass gegenüber Horasiern
Sprecher: Schwarzaxt (Seite 140)

Persönlichkeiten:

● Narbe (*1011 BF, hässliche, pockennarbige Bogenschützin, sehr zynisch, Schwarzaxts engste Vertraute)

● Snorri Snaebjörnson (*988 BF, grimmiger Firungeweih-ter, weißbärtig und ständig mit einem Firunsbärfell bekleidet, eine Lebensschuld bindet ihn an Schwarzaxt, der ihn vor dem Tod durch die Hand von Glorianas Schergen bewahrt)

Ottajaskos: *Schwarzaxt-Ottajasko* (blutrünstig, 1 Otta, die *Vig*, Q: 17); *Nordlicht-Ottajasko* (Hetfrau Helma Horn-Ton, besteht ausschließlich aus Friedlosen der mindestens 3. Generation, 1 Vidsandr, die *Trollweib* Q: 15); *Geschwister Ögnirs* (eher eine zusammengewürfelte Piratenbande als eine echte Ottajasko, 2 Knorren, Q: 14)

Verbündete: Friedlose Bauern und Fischer

Feinde: Horasier, Die Gebeugten

Macht: +

FRIEDLOSE BAUERN UND FISCHER

Bauern und Fischer auf Narken und den Nachbarinseln bilden diese Gruppe. Während der unmittelbaren Flucht von Narken und am Tag darauf treffen weitere einfache Siedler auf kleinen Booten auf die Flotte, so dass die Bauern und Fischer bald die kopfstärkste Gruppe bilden.

Die meisten von ihnen können leidlich mit Hjalmsmesser oder Axt umgehen, sind aber den hartgesottenen Piraten meist deutlich unterlegen. Die Grenzen zwischen Fischern und Piraten verlaufen auf den Inseln ohnehin fließend. Die Siedler bieten Piraten oft zumindest Unterschlupf und werden im Gegenzug von diesen geschützt. Oft durchziehen auch familiäre Bande beide Gruppen. Die Siedler haben sich inzwischen mit den Horasiern arrangiert, sind aber immer noch hasserfüllt ob der Taten der Südländer in der Vergangenheit. Die Bauern und Fischer verteilen sich bei der Flucht auf einige Knorren, sowie den Holken *Admiral Tinpow* (siehe unten) und die *Trollweib*, ein Vidsandr, der kürzlich von der Nordlicht-Ottajasko aufgebracht worden ist.

Verhalten gegenüber Fremdländern: misstrauisch und zurückhaltend; feindselig gegenüber Horasiern.

Sprecher: Der alte Tjarf (*963 BF, Hersir der Narksson-Sippe, ein Greis mit klapprigen Beinen) gibt sich einfältiger, als er ist, und sorgt so gut er kann für seine Leute und hält sich meist auf der *Trollweib* auf. Agenda: Sorgt dafür, dass seine Leute über die Runden kommen und geht Ärger aus dem Weg.

Persönlichkeiten:

● Ein Traviaakoluthenpaar aus Nostria: Travine (*996 eine äußerst beliebte Matrone) und Travenlieb (*998, ihr Hänfling-Ehemann) siedeln auf Narken und wollen dort den Friedlosen Frieden spenden

Sippen: Narksson-Sippe (um nur eine von vielen zu nennen, lebte vom Fischfang). Die Fischer und ihre Knorre haben Q: 14.

Verbündete: Friedlose Piraten; die Freien; die Gebeugten (die Bauern und Fischer stehen unter dem Schutz aller drei Fraktionen und stellen somit ein Bindeglied dar)

Feinde: Horasier, Sumpfleute (ein unbestimmtes Misstrauen)

Macht: –

DIE FREIEN

Hier sammeln sich die Traditionalisten vom Festland, vor allem Maradas treue Anhänger. Auch wenn Marada nicht viele ihrer ehemals zahlreichen Parteigänger für die Fahrt gewinnen konnte, stellen ihre Gefolgsleute die kampfstärkste Gruppe dar.

Verhalten gegenüber Fremdländern: zurückhaltend, aber freundlich; nach Tapferkeitsbeweis offen und freundschaftlich

Sprecherin: Marada die Wölfin (Seite 139)

Persönlichkeiten:

● Heidruna ‚Stimmlein‘ Ragnildsdottir (*1012 BF, eine schöne Skaldin mit unzähligen rotblonden Zöpfen, ehemalige Geliebte von Harfner)

● ihr Lehrmeister Solvi Starkadson (*969 BF, graublond Haare, begnadeter Skalde und Dichter der Tyrfinn-Saga)

● Mikar ‚Runaristar‘ Olgisson (*981 BF, Saufbold mit mächtigem Schnauzbart, der auch im Vollrausch fantastische Hautbilder sticht und durch rauen Runengesang Zauber darin verweben kann)

● die Schwestern Jadra und Janda Ketilsdottir (*1005 BF und *1006 BF, die eine Swafnirgeweihte, die andere eine Magierin der Runajasko in Olport)

Ottajaskos: *Hjörnen-Ottajasko* (Die *Silberwölfin* und 1 weitere Otta, Maradas Stamm-Ottajasko, Q: 19 und Q: 17); *Gérons-Ottajasko* (Hetfrau Freja Géronsottir, besonnen, 1 Otta, Q: 16); *Waldturm-Ottajasko* (Hetmann Hjerolf ‚Rotbäckchen‘ Zorgasson, sehr traditionsbewusst, 1 Otta, Q: 16)

Verbündete: Runasjáandi, Friedlose Bauern und Fischer

Feinde: Die Gebeugten; keine Feindschaft, aber großes Misstrauen gegenüber den Friedlosen Piraten

Macht: ++

DIE GEBEUGTEN

Hierbei handelt es sich vor allem um Anhänger der Obersten Hetfrau und der von ihr eingesetzten Jarlin Hjalka Oddasottir. Die Jarlin und ihre Jarlskari sind mit einem mächtigen Winddrachen, der *Veidimader* (Waidmann), angereist – ursprünglich, um Marada von Schandtaten in ihrem Jarltum frühzeitig abzuhalten. Zu ihnen gesellen sich Südthorwaler, die sich der Flotte aus Neugier oder Ruhmessucht angeschlossen haben. Selbst nennt sich diese Gruppe ‚Die Getreuen‘.

Verhalten gegenüber Fremdländern: offen, teils sogar kumpelhaft oder derb

Sprecherin: Hjalka Oddasottir (*972 BF, dickliche, besonnene Kriegerin, trägt Flügelhelm, besuchte einst die Kämpferschule zu Prem, Jarlin der Nördlichen Olportsteine). Agenda: Wahrt Jurgas Interessen, ist die Stimme der Thorwaler auf dem Festland, die für sie von größerer Bedeutung sind als die Friedlosen der Flotte.)

Persönlichkeiten:

● Steinir ‚Harfner‘ Geirsson (*1012 BF, ein schöner Skalde mit wallendem blondem Haar, ehemaliger Geliebter von Stimmlein)

● Mardox, Sohn des Marmosch, genannt ‚der Alf‘ (*902 BF, fassförmiger Richtschütze, die Zöpfe des hellgrauen Bartes sind inzwischen von der Seeluft verfilzt, kann Wasser eigentlich nicht leiden, niemand weiß, was ihn an Bord der *Veidimader* hält)

● Tomke ‚Windschreierin‘ Swafnildsdottir (*968 BF, die Bormagierin der *Veidimader*);

● Thorme Egilsson, genannt ‚Strupp‘ ob seines wilden Bartwuchses und seiner üppigen Körperbehaarung (*984 BF, Hetmann der Nebelspringer-Ottajasko, interpretiert jede Niederlage irgendwie als Sieg und stößt damit sogar auf allgemeine Zustimmung; gilt als ausgemachter Glückspilz und damit als lebende Legende; beliebt bei allen Gruppen und daher ein Bindeglied)

Ottajaskos: *Jarlskari* auf dem Winddrachen *Veidimader* (eine schwere Aale voraus, vier mittelschwere Rotzen pro Breitseite, zwei Hornissen achtern, Q: 17); *Nebelspringer*-Ottajasko (1 Otta, Q: 18)

Verbündete: Die Fremden, die Horasier, Friedlose Bauern und Fischer

Feinde: Friedlose Piraten, Die Freien

Macht: +

DIE FREMDEN

Nicht nur Thorwaler, auch einige Südländer wollten die Reise nach Swafnirland wagen. Die Glücksritter, Abenteurer, Schollenflüchtigen, Meuterer oder Heilssuchenden werden von den Thorwalern einfach nur ‚die Fremden‘ genannt. Ein besonderer Teil der Gruppe ist den Helden wahrscheinlich bereits von der Anreise bekannt: die *Paradiesvogel*. Sie verteilen sich auf die ganze Flotte, finden sich aber besonders auf der *Paradiesvogel* und dem Holken *Graf Tinpow*.

Verhalten gegenüber Fremdländern: sehr verschieden, meist aber eins der beiden Extreme – offenherzig oder verschwiegen

Sprecherin: Silja Aversa (Seite X)

Persönlichkeiten:

● Die Paradiesvögel (siehe Abschnitt **Auf Vogelschwingen** auf Seite X)

● Nadwedja Barbojew (*1000 BF, strenge Züge, Dutt, bornländische Händlerin, erhoffte sich Handel mit Swafnirland, auf ihren Vorteil bedacht, besitzt die *Graf Tinpow*, kann innerhalb der Flotte fast alles organisieren, wenn der Preis stimmt, verbirgt ein gutes Herz unter ihrem geschäftstüchtigen Gehabe und nimmt viele Flüchtende auf ihrem Schiff auf)

● Anchas bren Juchtan (*1009, sehniger Gjalskerländer Ottiertierkrieger mit verfilzten, roten Haaren und heller Haut, wollte sich dem Totengott Zwanfir stellen, sein Reich erkunden und dadurch zu unsterblichen Ruhm gelangen)

● Alrik von Sturmfels (*1005 BF, kantig, schwarze Haare, scheinbarer Abenteurer und verbriefter Krieger aus Albernia, eigentlich ein Spion aus Al'Anfa mit dem Namen Horento Enquez, der sicherstellen sollte, dass Maradas Vorhaben keine Gefahr für die Perle des Südmeers darstellt).

Die Beschreibung all jener, die mit der *Paradiesvogel* eingetroffen sind, finden Sie auf Seite X.

Besatzungen: *Paradiesvogel* (1 Kogge [thor. Kuggr], Q: 13), *Bornländer* (1 Holken, die *Graf Tinpow*, je zwei leichte Rotzen pro Breitseite, Q: 15)

Macht: 0

KLEINE GRUPPIERUNGEN

HORASIER

Diese Gruppe stößt erst während der Irrfahrt hinzu, während eines möglichen Kurzzenarios auf Seite 55, oder wann immer Sie, werter Meister, ein solches Aufeinandertreffen als passend erachten. Auch ist es nicht unwahrscheinlich, dass sich diese Gruppe gar nicht erst der Flotte anschließen kann, da sie von den Friedlosen verjagt oder geentert werden. Die Gruppe hat nach den verruchten Taten der Horasier während des Krieges und der Bevormundung durch die HPNC in der Zeit danach allen Grund, den Hass der Thorwaler zu fürchten. Dennoch fürchten sie, allein mit dem Nebel dem Vergessen entgegen zu fahren und streben daher einen Zusammenschluss mit der Flotte an. Sie werden bei Verhandlungen zunächst verlangen, die Führung zu übernehmen, notfalls akzeptieren sie aber fast alle Bedingungen der Führer der Flotte und damit der Helden, so demütigend sie auch sein mögen.

Die Horasier mussten aus ihrer Niederlassung Neu-Goldhelm, dem ehemaligen Goldsholmr auf Gandar, fliehen, als die Niederlassung der HPNC dort von Nebelalpen überannt worden ist. Nur wenigen gelang die Flucht, vor allem Zivilisten und nur wenige Seesoldaten.

Sprecher: Rasquirio della Gandar (*965 BF, schütteres graues Haar, Gouverneur von Gandar, Thorwaler in durch und durch horasischer Kleidung) fühlt sich in beiden Kulturen zuhause, wurde als Raskir Asleifsson geboren, verhasster Kollaborateur und daher selbst zur Friedlosigkeit verdammt, fürchtet ständig Attentate auf sein Leben. **Westwind 174.** Agenda: Sein persönlicher Vorteil und sein Wohlergehen gehen ihm über alles.

Persönlichkeiten: -

Besatzungen: Gerade einmal zwei Karavellen mit leichter Bewaffnung: die *Nordmeer* (je eine leichte Rotze pro Breitseite) und die *Rose* (eine Hornisse auf dem Achterdeck), Q: 14

Macht: 0



SUMPFFLEUTE

Das verwahrloste Völkchen ist aus den Brinasker Marschen (**Westwind 69**) angereist, um dem Nassen Gott einen Dienst zu erweisen – ob sie damit Efferd, Swafnir oder eine düstere Wesenheit meinen, weiß wohlmöglich niemand so genau. Die giftigen Dämpfe der heimatischen Moore und Sümpfe haben ihnen das Hirn vernebelt, sagt man, oder die Tatsache, dass sie kein frisches Blut für ihre Ahnenlinie bekommen. Tatsächlich weisen fast alle Mitglieder dieser Gruppe geistige oder körperliche Missbildungen auf und wirken sehr einfältig.

Iskir, der Letzte Hjaldinger und auch dessen Vertreter in der Flotte, Egil Rotaug, stehen in hohem Ansehen bei den Sumpfleuten, obwohl diese nahezu sämtliche hjaldingsche Traditionen inzwischen vergessen haben. Sie fangen sogar Wale an den Küsten ihrer Heimat. Dieser Frevel ist noch keinen aufrechten Thorwaler aufgefallen – bisher.

Ihr Anführer Gottrufer Rik ist im Besitz einer geweihten Muschel (Seite 55), die Salz- in Trinkwasser verwandeln kann. Dieses Geheimnis hüten die Sumpfleute streng und sind nicht bereit, ihren kostbarsten Schatz mit dem Rest der Flotte zu teilen.

Verhalten gegenüber Fremdländern: extrem zurückgezogen; sie haben nur Interesse an Fremden, wenn sie der Gemeinschaft frisches Blut für ihre Nachkommenschaft als Mütter oder Väter bieten. Sie wissen sich aber gegen Feinde zur Wehr zu setzen.

Sprecher: Gottrufer Rik (*1002 BF, widerliche Zähne, trägt stets grobe Wolle, und setzt „Wa?“ ans Ende jeden Satzes) ist der Priester des Nassen Gottes und folgt seinem Ruf gen Westen. Tatsächlich ist er als Geweihter des Efferd zu zählen, versteht sich aber nur auf rudimentäre Liturgien des Gottes (alle der Stufe I). Agenda: „Alles für meine Jungs und Mädels, wa?“. Die anderen Gruppen sind ihm recht egal.

Persönlichkeiten: kennt man einen, kennt man alle
Ottajaskos: ein paar ‚Marschsegler‘, Mischungen aus Knorre und Hausboot, erstaunlich hochseetüchtig und selbst zum Walfang geeignet, Q: 11

Verbündete: keine, aber die Nachfahren Hranngars könnten mit ihrer Botschaft leicht großen Einfluss auf die Sumpfleute ausüben.

Feinde: Friedlose Bauern und Fischer (ein unbestimmtes Misstrauen), die Runasjáandi und Swafnirkinder hegen einen besonderen Hass auf Walfänger, sollten sie von diesem Frevel erfahren.

Macht: –

RUNASJÁANDI (SEHER DES ÜBERNATÜRLICHEN)

Unter dieser kleinen Gruppe sammeln sich selbsternannte Propheten, gläubige Swafniranhänger, darunter auch zwei Geweihte, asketische Eremiten und allerhand Spinner. Auch die ein oder andere Godi, Seidkona (Hexe) oder Maga. Sie alle eint die Motivation, aus höheren, spirituellen Gründen nach Swafnirland segeln zu wollen, Swafnirs Ruf folgend und den Elementen trotzend. Viele Angehörige dieser Gruppe, etwa einige Druiden ohne große magische Macht, stammen von der verwunschenen Insel Berik. Seriöse Geweihte

und Magier sind eher Teil der anderen Gruppen. Einzig das Runenschiff (Runaotta) *Vindursmidr-Ottajasko* stellt einen ernstzunehmenden Machtfaktor innerhalb der kleinen Gruppe dar. Diese Ottajasko sollte auf Bitte der Runajasko (**Westwind 59 / HmW 140**) an der Fahrt nach Swafnirland teilnehmen.

Verhalten gegenüber Fremdländern: die meisten Runasjáandi gefallen sich in ihrer mysteriösen und unnahbaren Rolle und geben sich entsprechend, andere sind schlicht verrückt. Der Schiffbund der Runaotta bildet eine unerschütterliche aber auch abgeschlossene Gemeinschaft.

Sprecher: Hjördis ‚Eulenkind‘ Helmasdottir (*1007 BF, hellblonde Haare auf Gjalskerart verfilzt, Eulenfedern im Haar, eisblaue Augen; schlank, scharfe und schöne Gesichtszüge, ist mit schwarzen Leinengewändern bekleidet, Bogenschützin, Vertrauter: Vederli) ist eine Eulenhexe. Sie beherrscht viele Hexenzauber und -flüche, die sich im Kampf einsetzen lassen, sowie Wetterzauber kompetent (orientieren Sie sich an den Werten eines thorwalschen Magiers), eher gesellschaftliche Hexenzauber rudimentär. Sie verbirgt die Tatsache, die Flotte nicht nur auf Wunsch der Runajasko zu begleiten, sondern auch auf Tulas Geheiß zu beobachten. Mit der Flucht hat Hjördis aber auch jeden Kontakt zu ihrer Meisterin verloren. Sie gibt wenig über sich Preis. Agenda: Versucht so viel Wissen über den Feind zu sammeln wie möglich und einzig in Tulas Interesse zu handeln.



HJÖRDIS HELMASDOTTIR

Persönlichkeiten:

● Hakkon Haukesson (*989 BF, sein ganzer Körper ist mit Hautbildern und Runen übersät, mächtiger Schnauzer, Stigma: eisblaue Augen ohne sichtbare Iris, Bordmagier der *Vindursmidr*, Abkömmling eines Eisdschinns).

Ottajaskos: Die *Vindursmidr-Ottajasko* (Hetfrau Hjördis ‚Eulenkind‘ Helmasdottir) stammt von der Insel Dibrek und nimmt als Gesandte der Runajasko an der großen Fahrt teil, 1 Runaotta – mit Zauberrunen versehen, die Zauberkundigen des Schiffsbundes sind im sogenannten Ottagaldri (**WdA 164**) in der Lage, mit der Lebenskraft der Mannschaft zu zaubern, Q: 18); die übrigen Runasjáandi verteilen sich auf die Flotte.

Verbündete: Die Freien, Swafnirkinder

Feinde: niemand will sich eine Gruppe Zauberkundiger zum direkten Feind machen

Macht: +

SWAFNIRKINDER

Die *Swafskari*, ein Bluttausch, steckt in allen Thorwalern. In manchen ist sie jedoch besonders stark ausgeprägt. Diese sogenannten Swafnirkinder oder Walwütigen müssen außerhalb der Gesellschaft hausen, um ihre Sippen durch ihren unbändigen Jähzorn nicht zu gefährden. Sie müssen sich durch eine blutrote Swafnirruna als Hautbild auf dem rechten Handrücken und durch ein rotes Stirnband kennzeichnen, damit ein jeder vor ihrer Walwut gewarnt ist.

Aus unerfindlichen Gründen werden seit einer Generation immer mehr Swafnirkinder geboren, als würde der Walgott seine Krieger sammeln. Maradas Ruf zur Reise nach Swafnirland hat gerade viele Walwütige erreicht und sie davon überzeugt, ihre Isolation zu verlassen. Sie wollen ihrem Dasein einen tieferen Sinn geben als das Dahinvegetieren als quasi-heilige Irre. Im Gegensatz zu früheren Zeiten wurde niemand von diesem Ruf ausgeschlossen, auch keine Friedlosen und Walwütigen.

Besonders viele Walwütige stammen von der Insel Gevri auf den Südlichen Olportsteinen, wo eine Kolonie der Swafnirkinder existiert. Von hier stammt auch der Anführer der Gruppe, Björngar Bärenschänder.

Die Walwütigen müssen trotz ihrer Unberechenbarkeit zunächst keine Angriffe vom Rest der Flotte fürchten. Zum einen sind sie unbarmherzige Kämpfer, zum anderen gilt es als großer Frevel an Swafnir, einen seiner Gezeichneten zu erschlagen. Außerdem begleitet sie der Swafnirgeweihte Olfinn der Raue, der sich darauf versteht, ihre Wut mit der Kraft seines Gottes zu besänftigen.

Verhalten gegenüber Fremdländern: Die Walwütigen gehen Fremdländern so weit wie möglich aus dem Weg – und allen anderen Menschen auch.

Sprecher: Björngar Finnleifsson, genannt ‚der Bärenschänder‘ (*1003, kahl und braunbärtig, zahlreiche Narben entstellen den feisten Kopf, gedrungen und halslos muskulös – man könnte ihn fast für einen Zwergen halten) folgte als erster Walwütiger Maradas Ruf und motivierte viele, es ihm gleich zu tun. Berühmter Söldner, der gelernt hat,

seine Swafskari halbwegs zu kontrollieren und als Waffe einzusetzen. Nachdem er aber ein Dutzend Gefährten seines Banners in Rausch erschlagen hat, begab er sich für zwölf Winter freiwillig nach Gevri. Agenda: Will immer noch Swafnirland erreichen. Begegnet Bedrohungen mit maximaler Härte.

Persönlichkeiten:

● Olfinn der Raue (*997 BF, Geweihter des Swafnir, rauer, schlechtgelaunter Seebär aus Gevri, der immer nur Umstehende anschnauzt und sich beklagt, dabei aber erstaunlich gut mit den Walwütigen zurechtkommt und diese zu bändigen versteht. Agenda: Wird immer bei seinen Schützlingen bleiben.)

● Swanhild (*1020 BF, zwei blonde Zöpfe, schmal und schüchtern, wurde als Kind bereits zu den Swafnirkindern gebracht. Bei der Flucht von Narken nimmt sie ihr rotes Tuch ab und verbindet ihre Tätowierung wie eine Wunde, um auf einem anderen Schiff unterzutauchen. Sie ist ein wandelndes Fass Hylailer Feuer, s. Seite 54)

Ottajaskos: Die Swafnirkinder bemannen drei Knorren (Q: 12 – 15). Wohl die einzigen Schiffe der Flotte, die nicht völlig mit Menschen überladen sind. Obwohl die Walwütigen gelernt haben, miteinander auszukommen und ihren Mitmenschen aus dem Weg zu gehen, sind blutige Tragödien als Folge der Entbehrungen der Flucht unvermeidlich.

Verbündete: Runasjáandi

Feinde: keine direkten, aber niemand will viel mit ihnen zu tun haben

Macht: 0

НАЧФАХРЕН ХРАННГАРС

Die Nachfahren Hranngars werden zunächst nur von einer Handvoll Thorwaler gebildet, die sich von Iskirs Einflüsterungen haben verblenden lassen. Sie wollen der vermeintlich wahren Göttin der Thorwaler, der Seeschlange Hranngar, zu neuer Macht verhelfen und glauben, dass Hranngar reiches Plündergut und Macht über Wellen und Wogen schenkt.

Der neidische Gott Swafnir gönnte seiner ewigen Feindin die tapfere Anhängerschaft der Hjaldinger nicht, verführte sie mit einem paradiesischen Eiland und betrog diese, auf dass sie sich im ewigen Überlebenskampf mit dem Meer messen und Swafnir dabei sogar preisen müssen. Swafnirland enthält er ihnen seither vor. Mit Hilfe ihrer alten neuen Göttin wollen sich die Nachfahren Hranngars mit der Axt in der Hand erobern, was ihnen vom betrügerischen Walgott vorenthalten wird. Beachten Sie, dass diese Gruppe Hranngar nicht als die Dämonin sieht, die sie ist, sondern als missverständene Göttin. Daher finden sich auch keine Paktierer in ihren Reihen.

Unter Egil Rotaug mischen sich die Nachfahren als geheime Gruppe unter die Mannschaften der Flotte. Egil selbst hält sich zunächst meist in der Nähe von Marada auf, später auf verschiedenen Schiffen. Er gewinnt immer mehr Anhänger, nur den wenigsten offenbart er aber die erschreckende Philosophie der Gruppe.

Verhalten gegenüber Fremdländern: Sie geben sich nicht offen zu erkennen. Sollten sie sich doch offenbaren müssen, kennen sie keine Fraktionen, sie kennen nur Freunde und Feinde Hranngars.

Sprecher: Egil ‚Rotaug‘ Torhallasson (Seite 138)

Persönlichkeiten:

● Grima Grimasdottir (*1017 BF, blutjunge Verehrerin Egils und seiner Lehren, Egil nutzt sie, wenn er ein schönes, unschuldiges Gesicht braucht, um seine Ideen durchzusetzen)

● Thorwulf der Graue (*1005 BF, kantig, Dreitagebart, frühzeitig ergraut)

● Still und Laut (*1006 BF, die groben Leibwächterinnen Egils, werden ihren Namen gerecht, exzellente Kriegerinnen der Schule in Thorwal, Werte wie Veteranen der Seekrieger).

Verbündete: zunächst keine, es sei denn, Egil gelingt es, die Sumpfleute auf seine Seite zu ziehen.

Feinde: alle, wenn sie sich zu erkennen geben würden

Macht: 0



DRAMATIS PERSONAE

TULA VON SKERDU

Erscheinungsbild: Die hünenhafte, alterslose Hexe ist von einer Aura aus Gefahr und Fremdartigkeit umgeben. Sie wirkt dank ihrer düsteren Ausstrahlung abstoßend wie anziehend zugleich – und das nicht nur auf das andere Geschlecht.

Ihr Schädel ist kahl rasiert bis auf einen roten Zopf. Dafür bedecken auch für Thorwal ungewöhnliche Runentätowierungen ihr Haupt. Sie kleidet sich in Leder und Wolle, häufig verziert mit den für Thorwal typischen gewundenen Mustern. Ihren wuchtigen Halsreif aus Gold legt sie nie ab. Dazu trägt sie verspielten Schmuck, der im krassen Kontrast steht zu den Vogelknöchelchen und -krallen im Pelzmantel und dem Kinderschädel am Gürtel.

Hintergrund: Die Herrin der gemiedenen Insel Skerdu ist die beinahe unumstrittene Anführerin der thorwalschen Hexen. Nur wenige Töchter Satuarias wagen es, sich ihr entgegenzustellen, befiehlt Tula doch eine Ottajasko, die sie mit Zauberrunen an sich gebunden hat. Früher ließ sie häufig die Schwarzen Segel ihres Drachenschiffs gen Al'Anfa setzen, um dem alten Feind ihre Volkes zu schaden. Die Bedrohungen der letzten Jahre, erst durch die Horasier und dann durch Hranngar, lassen ihr aber dazu keine Zeit mehr.

Die uralte Hexe nimmt sich, was sie braucht, ohne zu fragen. Jedes Jahr wird ihr ein junger Mann oder eine Jungfrau aus Skerdun zum Opfer gebracht. Diese werden jedoch nicht den Sieben Winden oder finsternen Göttern geopfert, sondern mit machtvollen Runen tätowiert, die sie in dunkler Liebe zu ihr entflammen lassen. Diese Runenkrieger stellen die Mannschaft ihrer schwarzen Otta sowie ihre Leibgarde. Tula ist es gewohnt, dass ihr Respekt und vor allem Furcht entgegen gebracht werden. Das Schicksal Einzelner rührt sie wenig, und doch sieht sie sich als Hüterin der thorwalschen Lande und deren Bewohner. Wer, wenn nicht eine Hexe von ihrer Macht und ihrem Alter hätte die Fähigkeiten, diese verantwortungsvolle Aufgabe zu erfüllen? Dank ihres Runenorakels weiß sie mehr über die Zukunft Thorwals, und um die Bedrohungen der Weltzeitwende, als viele andere und beeinflusst das Schicksal immer wieder, um Hranngar entschlossen die Stirn zu bieten.

Motivation: Tula schickt Marada zum Sammelpunkt auf die Nördlichen Olportsteine, obwohl sie weiß, dass sie Hranng-

dottir damit rufen werden. Sie manipuliert sogar die Prophezeiung, damit Marada dieses Schicksal erfüllt. Warum handelt sie so?

Das Schicksal des Volkes der einstigen Hjaldinger liegt ihr am Herzen. Sie sieht in den Runen, dass *Arg*, ein altes Übel, bald erwachen wird. Daher versucht sie, dem Nebel ein Ziel zu geben, das auf dem Weg nach Westen liegt, um ihn vom Festland abzulenken.

Der Streit zwischen Jurga und Marada um die Herrschaft in Thorwal ist ihr herzlich egal, aber Marada bietet sich als perfektes Werkzeug an, um die Dämonin mit einer Flotte fortzulockern und das Festland zu bewahren. Den Tod aller Seeleute nimmt Tula dabei in Kauf. In der Zwischenzeit will sie Hranngdottirs Wesen studieren und einen Weg finden, sie zu vernichten, was ihr schließlich mit Maradas Hilfe auch gelingt.

Außerdem ahnt Tula, die viele Augen im Norden Aventuriens hat und Vogelflug und Runenwurf zu deuten versteht, dass eine Versuchung auf ihr Volk zukommen wird. Das Erwachen Hranngdottirs wird die Versucher auf den Plan rufen, hofft sie. Sie wird mehr über ihre Gegner erfahren, die Identität der Quelle des Übels, der 'letzte Hjaldinger' Iskir, bleibt ihr aber weiterhin verborgen.

Ein letzter Grund für ihre Taten ist schließlich, dass Tula sich an der Niederlassung der HPNC auf „ihren“ Olportsteinen stört. Die Vernichtung der Horasier ist für sie angenehmer Nebeneffekt.

Darstellung: Tula ist mächtig genug, um weder ihre Zaubermacht noch ihre Gefühle verhehlen zu müssen. Dennoch ist sie zumindest Fremden gegenüber oft deutlich beherrschter als man es von gefühlsbetonten Hexen gewohnt ist. Sehen Sie Ihre Spieler bei der Darstellung eindringlich an, sprechen Sie leise, und in drohender Stimmlage. Bei aller Macht weiß Tula, dass sie sterblich ist. Aus Furcht um ihr langes Leben baut sie einen Nimbus der Unantastbarkeit auf, um keine Feinde an sich heran zu lassen. Auch befragt sie stetig die Runen, um Gefahren für sie selbst, aber auch für das Volk der Thorwaler früh wahrzunehmen und gegensteuern zu können. Spielen Sie die Hexe also auch äußerst misstrauisch. Wirklichen Gefallen findet die Hexe vor allen Dingen an Frauen, vornehmlich kleiner und mit rundlicheren Formen als sie selbst.

Seelentier: Wildkatze



TULA VON SKERDU

Funktion: Stein, der die Ereignisse ins Rollen brachte. Puppenspielerin, die die Geschicke der Flotte und der Helden nach eigenem Willen lenkt, ihnen aber auch den Weg zur Rettung weist

Agenda: Will Hranngdottir von Thorwal fern halten und später vernichten. Ihr ist es egal, wie viele für dieses Ziel leiden müssen.

Zitate:

„Ich verfluche dich, deine Kinder und die Kinder deiner Kinder!“

„Ich werde noch lange genug hier sein, um meinen Fluch wirken zu sehen.“

„Zieh dich aus, du bist auserwählt für heute Nacht.“

„Dreimal rühr im Sonnensinn, dreimal wirf das Kerbholz hin, dreimal tanz fernab vom Licht, damit des Feindes Knochen bricht.“

Geb.: unbekannt

Größe: 1,92 Schritt

Haarfarbe: kahl (roter schmaler Zopf)

Augenfarbe: grün

Kurzcharakteristik: brillante, aber gefürchtete Hüterin eines Volkes, machtvolle Oberhexe, undurchschaubare Schicksalsmacht

Eigenschaften: MU 16, KL 15, IN 16, CH 17, FF 14, GE 16, KO 14, KK 17; Eingeboren, Rachsucht 11

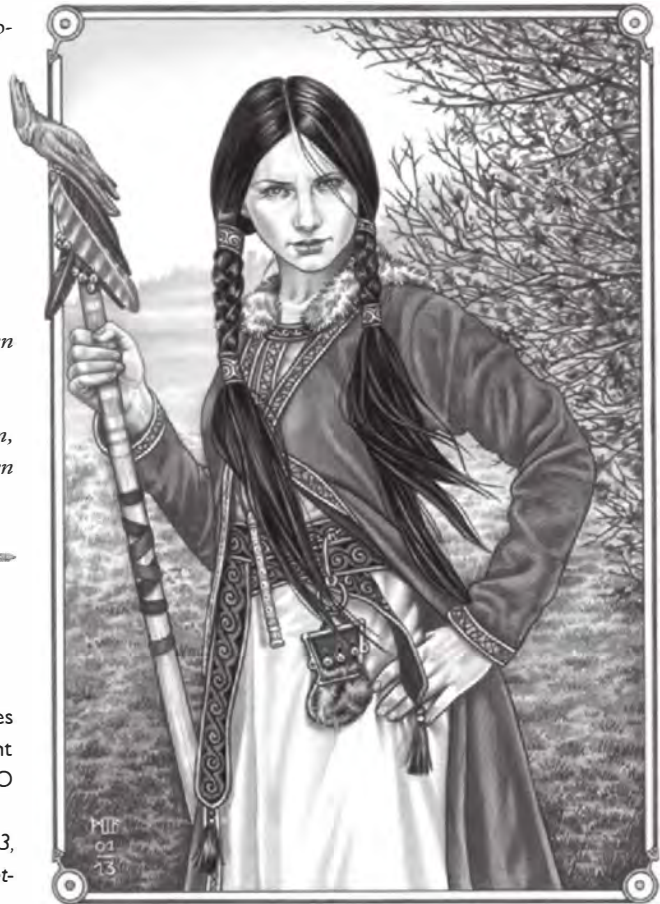
Talente: fast alle körperlichen Talente kompetent, Betören 13, Fesseln 14, Prophezeien 13, Sinnenschärfe 17, Steuermann 14, Wettervorhersage 12, Wurfbeile 14

Zauber und Flüche: alle bekannten und einige unbekannte Hexensprüche und -flüche meisterlich; einige Firnelfen- und Druidenzauber; alle Flüche, davon oft Unfruchtbarkeit gegen Unverschämte und Hagelschlag gegen Schiffe; Runenzauberei

Besonderheiten: Vertrauter Taumann (Wildkatze), eine Mannschaft runengebundener Seeleute ist ihr treu bis in den Tod und verteidigt sie bei Gefahr. Ihre Hautbilder verleihen ihr bisher unbekannte Kräfte nach Meisterentscheid, wenn Sie solche für nötig erachten.

Beziehungen: groß bei nordaventurischen Hexen, ansehnlich in ganz Thorwal

Finanzkraft: ansehnlich



SILJA AVESSA

SILJA AVESSA, EHEMALS SIGURDASDOTTIR

Erscheinungsbild: Das thorwalsche Erbe in Silja wird durch ihre dunklen Haare kaum offenbar. Sie ist sehr hübsch und zierlich, wirkt dadurch sogar beinahe niedlich. Dadurch neigen viele dazu, sie zu unterschätzen. Silja ist sehr charismatisch und trotz ihrer Jugend wenn nötig auch sehr bestimmt, so dass viele auf ihr Wort hören und an ihre Sache glauben. Die Avesgeweihte trägt die üblichen bunten Gewänder ihres Gottes in den Farben Gelb, Grün und Blau. Die Kleidung ist wetterfest, zweckmäßig und betont ihre schlanke Figur.

Hintergrund: Siljas Mutter war eine thorwalsche Händlerin, die sich auf der Heimreise auf eine kurze Liebesnacht mit einem Tavernenbesitzer in Grangor einließ. Nach einem Jahr

kehrte Sigurda zurück und übergab dem Wirt seine Tochter mit den Worten: „Ich habe jetzt ja wohl meinen Teil getan, ab jetzt bist du dran, außerdem wäre ich dem Balg keine gute Mutter. Sie heißt Silja Sigurdasdottir!“, und die Mutter wart nie wieder gesehen. Silja hat außer ihrem Namen nichts von ihrer Mutter geerbt, nichtsdestotrotz behielt das Mädchen immer eine verklärte Sicht auf ihre abenteuerlustige Mutter, während es in der Taverne ‚Hafenkrug‘ seines Vaters aufwuchs. So verschlug es Silja irgendwann auch in die Ferne. Nach ihren vielen Reisen erhielt sie irgendwann die Weihe des Aves’ und änderte ihren Nachnamen in Aversa.

Motivation: Als sie von der anstehenden großen Fahrt nach Swafnirland erfuhr, sah Silja darin ihr Schicksal. Eine Bestimmung, die sowohl ihrem mütterlichen Erbe als auch ihrem Gott gerecht werden würde. Dabei liegt es ihr sehr am Herzen, auch alle ihre Schutzbefohlenen behütet zu wissen. Schließlich wollte Silja diese in eine bessere Zukunft führen.

Darstellung: Siljas freundliche Art zieht ihr Gegenüber schnell in den Bann. Sie ist schnell begeistert und begeisternd zugleich, was ihr Vorhaben angeht und gute Ideen, die es weiterbringen. Trotz ihrer weiten Reisen glaubt sie immer daran, dass alles gut ausgehen wird, daher wirkt sie ein wenig naiv. Sie mag auch Gefallen an einem Helden oder einer Heldin finden, die ihren Enthusiasmus für ihr Vorhaben teilt. Sie zwinkert oft schelmisch und lacht viel, andererseits tippelt sie in Stresssituationen hektisch mit dem Fuß, wodurch sie ihre Nervosität nicht verbergen kann.

Seelentier: Möwe

Funktion: Motivierende Stimme, die ins Abenteuer lockt; moralisches Gewissen der Helden; eventuell auch Maid in Nöten
Agenda: Versucht, so gut zu helfen, wie sie kann. Sie wird sich immer für die Schwachen einsetzen und wird niemanden aufgeben.

Zitate:

„Wohin? In Aves Namen – immer der Nase nach!“

„Dieses Boot ist voller Unschuldiger, ihr könnt es wegen ein paar Vexlingern nicht einfach versenken.“

„Helft mir, [Name eines Helden], ihr seid meine letzte Hoffnung!“

Geb.: 1014 BF

Größe: 1,67 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: idealistische Anführerin, junge Geweihte und Reisende

Eigenschaften: MU 16, KL 11, IN 15, CH 16, FF 11, GE 12, KO 13, KK 9; Neugier 9; Glück

Talente: Gefahreninstinkt 6, Geographie 15, Orientierung 14, Mechanik 8, Überreden 11, Überzeugen 15

Liturgien: die 6 Segnungen, AM BUSEN DER NATUR, FRIEDEN DER MELODIE, GÖTTLICHES ZEICHEN, HASHINABITHS FLEHEN, NIMMERMÜDE WANDERSCHAFT, PHEXENS WUNDERBARE VERSTÄNDIGUNG, REISESEGEN (GROSSER REISESEGEN), STERNE FUNKELN IMMERFORT, VISIONSSUCHE, WEG DES FUCHSES

Besonderheiten: Sie ist sehr friedfertig und ungeschickt im Umgang mit Waffen. Zur Verteidigung ihrer Schützlinge ist sie daher auf ihre Überzeugungskraft und ihren Einfallsreichtum angewiesen.

Beziehungen: gering (viele Freunde, aber keine mit wirklicher Macht)

Finanzkraft: gering (für ihr Vorhaben auf Spenden angewiesen)

EGIL ‚ROTAUGE‘ TORHALLASSON

Erscheinungsbild: Egil ist sehr auf sein Äußeres bedacht und kleidet sich in grüngefärbtes Leinen mit bestickten Borten. Zahlreiche goldene Armreife verraten seinen Reichtum. Seine geölten dunklen Haare trägt er meist in einem Zopf. Äußerlich gibt es keine Hinweise auf seinen Stand als Godi, außer seine namensgebende rötliche Iris, die sein magisches Erbe verrät. Für einen Thorwaler ist er recht klein und auch nicht besonders kräftig, strahlt aber eine Selbstsicherheit aufgrund seiner Stellung aus, die ihn als Respektperson erscheinen lässt.

Hintergrund: Der Godi gelang bereits in jungen Jahren zu hohem Ansehen und Reichtum durch seine Deutungen des Vogelflugs. Tatsächlich nutzen ihm hierzu seine magischen Begabungen im Umgang mit Menschen mehr als seine Gabe *Prophezeien*. Da Thorwaler auch falsche Prophezeiungen sehr ernstnehmen, kann man auch den Egil seiner Jugend als geborenen Blender bezeichnen. Er erfuhr in seiner Heimsiedlung Gjalskamund vom Glauben der Gjalskerländer Barbaren an Zwanfir, den Gott des Todes. Dieses Wissen gepaart mit der Verbitterung vom eigenen Lebenswandel als

falscher Prophet weckten in ihm bald Zweifel an Swafnir, dem Gott der Thorwaler. Damit stießen die Botschaften und Visionen des Letzen Hjaldingers (erstmalig angedeutet im Abenteuer **Bahamuths Ruf**) auf fruchtbaren Boden. Swafnir enthält den Thorwalern sein Land, Swafnirland, ein Paradies auf Dere, vor. Nach Iskir empfängt bald auch Egil wahre Visionen von Hranngar, der eigentlichen Behüterin des Volkes der Thorwaler. Egil erkennt einen tieferen Sinn in seinem Leben, als Geld und Ansehen zu erringen, indem man den abergläubischen Menschen sagt, was sie hören wollen. Auf Iskirs Geheiß schmeichelt sich Egil als Berater in die Halla Maradas und sammelt eine Schar Anhänger um sich.

Motivation: Egil weiß, dass eine offene Anfeindung des falschen Gottes Swafnir als Frevel ausgelegt werden würde, daher spricht er davon, Hranngars Diener bekämpfen zu wollen. In Wahrheit sucht er auf Berik aber nach Beweisen, dass Swafnir die Thorwaler verraten hat und die betrogene Hranngar ihnen den Weg nach Swafnirland weisen kann. Als die Nebelbrut beginnt, Thorwaler zu besetzen, ändert er seine Pläne. In seinem verblendeten Weltbild hält er den Nebel für einen in der Einsamkeit wahnsinnig gewordenen Diener seiner Göttin, der jeden Kontakt zu seiner Herrin verloren hat. Egils neue Pläne sehen vor, sich dem Nebel



EGIL ‚ROTAUGE‘ TORHALLASSON

zu unterwerfen und zu nutzen, um alle Thorwaler von Iskirs Botschaft zu überzeugen. Er will die Thorwaler und ihre wahre Göttin Hranngar wieder vereinen. Mit dem Volk der Thorwaler an ihrer Seite könnte die betrogene und geschwächte Hranngar endlich ihren Rivalen, den neidischen Swafnir, bezwingen und den Weg nach Swafnirland öffnen.

Darstellung: Egil spricht mit leiser Stimme und mustert sein Gegenüber intensiv, was ihn zunächst nicht gerade sympathisch macht. Sein Gespür dafür, zu sagen, was sein Gegenüber hören will, und seine subtilen Versprechungen gleichen das aber schnell aus. Wo Marada zu Jähzornausbrüchen neigt, beherrscht Egil seine kalte Wut schnell, handelt sehr rational und spricht keine unangenehmen Wahrheiten aus. Damit bildet Rotaug eine gewissen Gegenpol zur Wölfin. Er steht ihr an Zielstrebigkeit nicht nach. Der Zweck heiligt die Mittel für das große Ganze. Immer.

Seelentier: Aal

Funktion: Urheber des Übels, Strippenzieher, großer Antagonist des Abenteurers, dessen Machenschaften erst spät offenbar werden. Er ist im Grunde ein Freund der Thorwaler, wenn auch verblendet.

Agenda: Will die Flotte kontrollieren, um sie in Hranngars Arme zu führen. Dabei denkt er, das Beste für alle zu erreichen. Letztlich will er den Schwarm der Nebelwesen kontrollieren und damit alle Thorwaler zu Hranngar führen – er will Iskir dadurch überflügeln.

Zitate:

„Der Weg nach Swafnirland führt über Hranngar.“

„Lug und Verrat lauern in den Meeren, hüte dich vor falschen Götzen.“

„Dies war bedauerlich, aber anders werden wir das Ziel nicht erreichen.“

„Ich zeige euch einen neuen Weg, den Weg ins Glück.“

Geb.: 999 BF

Größe: 1,74 Schritt

Haarfarbe: dunkelbraun (Zopf)

Augenfarbe: rot

Kurzcharakteristik: meisterlicher Intrigenschmied, kompetenter Vermeider von Schwierigkeiten, erfahrener Prophet und Godi (Viertelzauberer)

Eigenschaften: MU 11, KL 17, IN 14, CH 15, FF 13, GE 13, KO 11, KK 12; Eitelkeit 7

Talente: Betören 10, Menschenkenntnis 14, Prophezeien 8, Selbstbeherrschung 14, Überreden 17, Überzeugen 13

Zauber: SATURIAS HERRLICHKEIT 6, SENSIBAR 8, HÖLLENPEIN 7

Hjalsmesser:

INI 9 + IW6 AT 12 PA 14 TP IW6+1 DK H

LeP 32 AuP 35 WS 6 MR 12 GS 6

RS 1 (edle Pelzkleidung)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte

Verhalten im Kampf: Verlässt sich auf seine Leibwächter Still und Laut und geht jedem Kampf aus dem Weg. Versucht, sich redend aus Schwierigkeiten zu winden. Im Notfall setzt er den HÖLLENPEIN ein.



MARADA GERASDOTTIR, GEPANNT 'DIE WÖLFIN'

Erscheinungsbild: Die hochgewachsene Thorwalerin strahlt die Autorität und Selbstsicherheit einer Hetfrau aus, die sich erstritten hat, dass andere ihren Rat respektieren und sich ihrem Urteil beugen. Ihre roten wallenden Haare trägt sie offen, womit sie unterstreicht, dass sie sich vor niemandem beugt. Ihre mit Ornamenten bestickten Gewänder zeugen von Reichtum: eine golddurchwirkte Weste, Fuchspelz, goldene Fibeln und Armreife, tulamidische Pluderhosen mit Wadenwickeln nach thorwalscher Art.

Hintergrund: Marada musste sich ihre hohe Stellung hart erkämpfen, sei es als Hetfrau der Hjörnen-Ottajasko, als Sprecherin der Traditionalisten ihres Volkes oder als Anführerin einer Flotte aus Friedlosen. Aus diesen Erfolgen zieht sie ihre Kraft und nährt ihren Stolz. Ihr Vater *Branngar Lafson* wurde selbst zum Friedlosen, als er 1023 BF eine Axt nach dem Obersten Hetman Tronde warf.

Im Jahr 1030 BF erstritten einige tapfere Rekker die Sagaklinge *Tyrfin* und übergaben sie Marada, die das mächtige Schwert stets an ihrer Seite weiß. Aber die Hetfrau musste auch lernen, Niederlagen zu verkraften. Ihre größte Niederlage war sicher die knappe Abstimmung um die Würde der Obersten Hetfrau im Jahr 1027 BF. Der traditionelle und freiheitsliebende Norden folgte Marada, doch der Süden sehnte sich nach

einem starken Staat und wählte Jurga Trondesdottir. Die zweite Niederlage war die erfolglose Herferd gegen Glorania **1031 BF**. Diese kostete sie viele Anhänger. Doch auch nach diesen Rückschlägen glaubt Marada nicht, dass das Volk der Thorwaler eine ‚Königin‘ wie Jurga braucht und beugt ihr Haupt auch nicht vor ihrem ehemaligen Verbündeten Iskir. Tulas Prophezeiung gab Marada neue Hoffnung, ihrem Volk einen großen Dienst erweisen zu können, und so zog sie mit ihren letzten Getreuen los, um ihr Schicksal in Swafnirland zu suchen.

Motivation: Marada ist verzweifelt – so sehr, dass sie sich mit Friedlosen abgibt. Aber der feste Glaube an Prophezeiungen, der den Thorwalern zueigen ist, gibt ihr immer noch Hoffnung. Hoffnung, sich zu beweisen, Hoffnung, die Freiheit der Thorwaler trotz Jurgas Reformen zu bewahren, Hoffnung, ihrem Volk einen großen Dienst zu erweisen, und auch ein wenig die aus Ehrgeiz geborene Hoffnung auf den Platz als Oberste Hetfrau. Inzwischen sieht sie in den Friedlosen nicht nur ausgestoßene, sondern auch unglückliche Seelen, denen die Mächte des Schicksals übel mitgespielt haben und denen die Freiheit mehr als alles gilt – ganz ähnlich wie Marada selbst.

Darstellung: Wenn Jurga der Verstand des Thorwalschen Volkes ist, dann ist Marada dessen Herz. Sie versucht, das Richtige zu tun, auf die richtige Art und Weise, wie es ihre Ahnen bereits getan haben. Sie ist ehrlich, leidenschaftlich und gottesfürchtig. Doch sie ist auch für ihren Jähzorn bekannt. Ihre Wutausbrüche sind nur schwer zu besänftigen und stehen ihr oft im Weg, wenn sie einem Kritiker besonnen zuhören sollte. Auch ist Marada skrupellos, wenn es darum geht, ihre eigenen Leute, in diesem Fall die ganze friedlose Flotte, zu versorgen. Sie schreckt dann nicht davor zurück, andere zu überfallen und ihrer Existenz zu berauben.

Seelentier: Wolf

Funktion: Anführerin der Flotte, einende Kraft.

Agenda: Fühlt sich für die ganze Flotte verantwortlich und tut alles, um ihre Rückkehr zu ermöglichen, solange dies die Lande Thorwals nicht gefährdet. Sie kann drastische Entscheidungen treffen, und ist bereit, wenige zu opfern, um viele zu retten.

Zitate:

„Nur die Tapferen werden in den Sagas unsterblich.“

„Zerschlagene Wasserfässer? Wie konnte es dazu kommen? Ich habe die Wachen verdoppelt. **WIE KONNTE ES DAZU KOMMEN?**“

Geb.: 997 BF

Größe: 1,89 Schritt

Haarfarbe: rotbraun

Augenfarbe: grüngrau

Kurzcharakteristik: gewissenhafte Hetfrau der Hjörnen-Ottajasko, ehrgeizige Politikerin, jähzornige Kriegerin

Eigenschaften: MU 15, KL 14, IN 11, CH 13, FF 12, GE 14, KO 14, KK 16; Aberglaube 6, Jähzorn 10

Talente: Menschenkenntnis 12, Kriegskunst (Seegefechte) 11 (13), Rechtskunde 12, Seefahrt 14, Staatskunst 15, Prophezeien 8, Selbstbeherrschung 14

Besonderheiten: Sie führt Tyrfin, eine verfluchte Heldenklinge der Sagas, die erst wieder in die Scheide gesteckt werden kann, wenn ihr jemand zum Opfer gefallen ist. Ihre Otta ist die Silberwulfa, thorwalsch für Silberwölfin.

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: groß



SCHWARZAXT

Erscheinungsbild: Schwarzaxt ist eher drahtig als muskulös, sein Körper zeugt von zahlreichen Kämpfen, die man nicht nur seinen Narben und der mehrfach gebrochene Nase ansieht, sondern seiner lauernden Körperhaltung, als würde er jeden Moment wie ein Raubtier auf die Beute losgehen. Er trägt das glatte schwarze Haar fettig und kinnlang, meist offen. Sein langes, schmales Gesicht mit den abschätzig blitzenden Augen verleiht ihm etwas Tückisches. Er kämpft stets mit Axt in der Rechten und Hjalsmesser in der Linken, am liebsten ungerüstet und mit furchteinflößendem Gebrüll.

Hintergrund: Seinen Geburtsnamen kennt niemand mehr. Bei seiner friedlosen Mutter aufgewachsen, fühlte er sich früh berufen, sich das, was ihm scheinbar zusteht, mit Gewalt zu nehmen. Er ist nun bereits seit mehr einem Jahrzehnt Hetmann der Schwarzaxt-Ottajasko und in der Flotte Anführer der Friedlosen Piraten. Narbe ist schon seit Jahren seine engste Vertraute. Er schmiedet seine Waffen selbst.

Motivation: Schwarzaxt will eher Anerkennung als Macht. Er vermutet, dass die Friedlosen, wenn die Irrfahrt erst zu Ende ist, weiterhin ihr ausgestoßenes Dasein fristen werden. Vordergründig ist ihm dies egal, schließlich nimmt er sich, was ihm gefällt und genießt das Leben als Raubein in vollen Zügen – doch insgeheim wünscht er sich, als Held und Anführer nach Thorwal zurückzukehren.

Darstellung: Er hat das Aussehen und Verhalten eines Schurken. Obwohl er miese Tricks anwendet, bleibt er seiner eigenen, etwas kruden Ehrvorstellung treu. Wenn man ihm Respekt oder gar Kameradschaft abnötigt, wird er immer noch ein Mistkerl sein, aber dennoch ein verbündeter Mistkerl. Flu-

chen Sie, wann immer Sie können. Werfen Sie den anderen überhebliche Blicke zu. Lachen Sie andere aus, wenn diesen ein Missgeschick passiert. Andersherum dulden Sie natürlich nicht, verlacht zu werden, und drohen jedem Spötter einen möglichst phantasievoll-schmerzhaften Tod an.

Seelentier: Keiler

Funktion: Schwarzaxt ist als Antagonist denkbar – stets versucht er, sich mehr Macht in der Flotte einzuverleiben, stets steht er in Konkurrenz zu den Helden und Marada. Er macht nur Ärger und ist für vernünftige Argumente absolut unzugänglich. Dennoch wird er die Flotte niemals im Stich lassen und kann auch Rettung in letzter Sekunde sein, was ihn ebenfalls zu einer kruden Art von Sympathieträger macht. Spätestens zum Zeitpunkt des Szenarios **Die Insel der Verlorenen** sollte er eine Liebschaft mit dem Anführer der Walwütigen, *Björngar Bärenschänder*, begonnen haben.

Agenda: Schwarzaxt vertritt zuvorderst die Interessen von Schwarzaxt. Dazu braucht er Ruhm, Reichtum und Kämpfer. Aus diesem Egoismus heraus kümmert er sich aber um seine Anhänger. Er kennt kaum Skrupel.

Zitate: „Deine verflochte Meinung zu diesem ganzen Haufen Scheiße ist mir sowas von kackenegal, das kannst du dir nicht vorstellen.“

„Sei bloß vorsichtig! Ich schände auch Knaben.“

„Ein Holmgang. Du und ich. Mach schon mal deinen Frieden mit Swafnir. Ich schneide dir die Eier ab, vermische sie mit deinen stinkenden Zehen und lass dich das Ganze noch lebend probieren.“

Geb.: 998 BF

Größe: 1,99 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: Der drahtige Seeräuber ist blutrünstig und unberechenbar launisch.

Eigenschaften: MU 17, KL 11, IN 13, CH 13, FF 9, GE 15, KO 16, KK 15; Beidhändig, Gabe: Gefahreninstinkt, Aberglaube 6, Goldgier 7, Grausamkeit 7, Jähzorn 8

Talente: Athletik 12, Dolche 14, Hiebaffen (Orknase) 18, Kriegskunst 8, Orientierung 9, Sinnenscharfe 9, Seefahrt 14, Überreden (Einschüchtern) 8, Zehen 12

Besonderheiten: Wenn er den Holmgang auf der Insel der Verlorenen gewinnt, führt er zwei magische Waffen aus Sternenmetall.

Beziehungen: gering

Finanzkraft: mittel

Orknase* und Hjalsmesser*:

INI 14 +1W6 AT 17 PA 25 TP 1W6+6 DK N

Raufen: INI 15 +1W6 AT 16 PA 15

TP (AU) 1W6+1 DK H

Schneidzahn:

INI 15+1W6 FK 21 TP 1W6+5

LeP 43 AuP 46 WS 8 MR 7 GS 7

RS 3 (Krötenhaut)

Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Binden, Defensiver Kampfstil, Finte, Gegenhalten, Kampf im Wasser, Kampfreflexe, Hammerschlag, Meereskundig, Meisterparade, Niederwerfen, Parieraffen II, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I, Standfest, Sturmangriff, Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust, Waffenspezialisierung (Orknase), Wuchtschlag.

Verhalten im Kampf: Reizt seinen Gegner durch grobe Beleidigungen zu einem unbedachten Wuchtschlag, Niederwerden oder Hammerschlag, um dann mit einer Windmühle zu kontern. Einfach Angriffe bindet er im Kreuzblock. Schwarzaxt arbeitet gerne mit Tod von Links. Gegen verwundete oder am Boden liegende Gegner setzt er dann gern seinerseits einen Hammerschlag ein.

*) Er nutzt selbstgeschmiedete, gefaltete und persönliche Waffen mit TP+1 und BE-3 für jeden, der sie erbeuten kann. Das Hjalsmesser ist ein Kurzschwert als Parieraffe und kann daher das Manöver Tod von Links in **DK HN** mit **AT 18** und **TP 1W+4** ausführen. Er verfügt über zwei Paraden pro Kampfrunde.

**) Wenn Sie die Herausforderung etwas größer machen wollen, erhöhen Sie seine Intuition um 2 und geben ihm die Sonderfertigkeiten Kampfgespür und Waffenmeister Orknase (Windmühle erleichtert um 4, Binden und Hammerschlag je um 1, Parade-Basiswert +1).

GOLDZAHN ROGNİ, DER GAUNER, UND ÖGNİR, DER GOŦT

Erscheinungsbild: Der Gauner Rogni ist ein schmieriger Kerl mit grauen Haaren, die ihm in fettigen Strähnen auf die Schulter fallen, und fahlgrauen Augen. Er wirkt etwas abgemagert und ist ständig nervös. Der namensgebende Goldzahn sticht sofort ins Auge und ist Rognis wertvollster Besitz. Er trägt meist einen ergaunerten protzigen Mantel mit Vogelstickereien über seinen abgetragenen Lumpen.

Hintergrund: Seine wahre Identität verbirgt er gut – denn Goldzahn Rogni ist mehr, als er zu sein scheint, viel mehr. Er ist kein anderer als der Göttersohn Ögnir (**Westwind 55**), angeblicher Sohn des Swafnir und einer Seidkona. Nach seiner Mutter schlagend ist er ein Tauscher, Spötter und Säer von Zwietracht, aber auch Helfer der Menschen und Wettkämpfer nach seinem väterlichen Erbe. Mehr zum Hintergrund des Informationshändlers Rogni finden Sie auf den Seiten 24f..

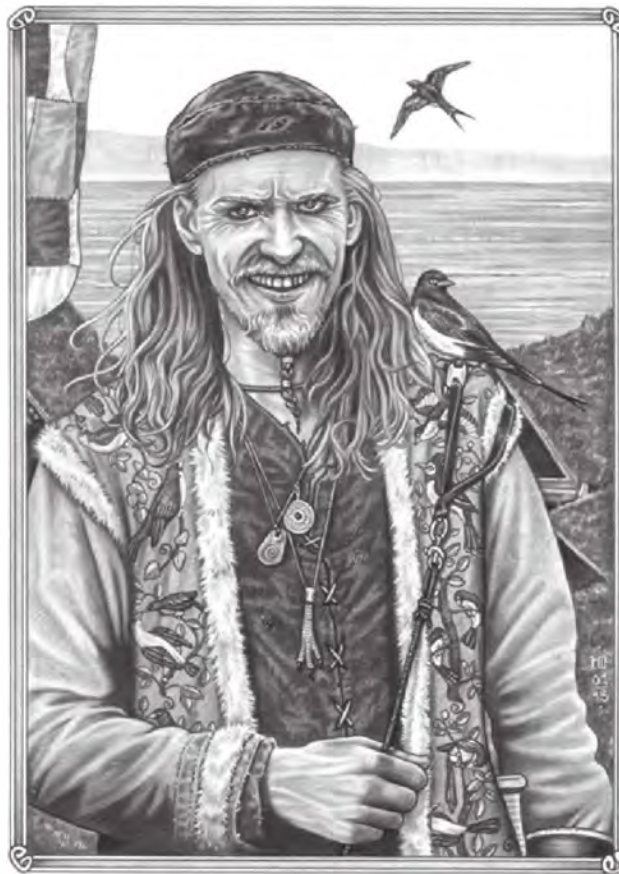
Motivation: Wie Tula sieht er die Zeichen, die Ereignisse ankündigen, die in Sagas besungen werden. Swafnir mag im Kampf mit der Seeschlange Hranngar gebunden sein, aber Ögnir wird das Erwachen Hranngdottirs, einer ebenbürtigen Bedrohung, nicht einfach hinnehmen. Seine Mittel jedoch sind ungleich begrenzter. Er vermag es nicht, seine dämonische Feindin einfach mit einem Blitzstrahl von Dere zu brennen. Zudem liegt dies nicht in seiner Natur. List und Niedertracht sind sein Wesen. Also handelt er verdeckt, zieht Fäden und nutzt seine Werkzeuge: die Menschen der Flotte. In dem Moment, in dem die Helden nach Berik aufbrechen, beweisen sie Ögnir, dass sie die richtigen Rekker sind, um die Bedrohung durch Hranngdottir zu unterbinden, und werden von nun an von Ögnir auserwählt – unabhängig davon, wie sich die Helden dem Gauner Rogni gegenüber verhalten haben.

Darstellung: Rogni ist ein schmieriger Gauner voller Gier, aber ohne Rückgrad. Er sieht seinem Gegenüber ungern in die Augen und kommt immer unangenehm nah, wenn er etwas sagen will. Ögnir hingegen ist ein Meister der Verwand-

lung und kann innerhalb der Flotte jede beliebige Gestalt annehmen. Am besten gefällt er sich aber als Rogni oder als freche Schwalbe.

Agenda: Ögnir ist ein Spötter. Lassen Sie ihn aus purer Schadenfreude ab und an eine Falschinformation liefern, besonders, wenn die Helden sich eher Schlägen denn Dukaten als Zahlungsmittel bedient haben. Falsche Informationen wird er natürlich erst dann liefern, wenn die Helden glauben, sich auf seine Aussagen verlassen zu können. Er könnte etwa Marada beschuldigen, die Flotte absichtlich auf Irrwegen zu führen, weil Tula ihr dies befohlen habe. Ansonsten macht sich Ögnir einen Spaß daraus, den Helden als Rogni vorzugaukeln, er sei ihr Werkzeug und nicht anders herum.

Wenn Sie dies wünschen und wenn sich eine Gelegenheit während der Flucht ergibt, wird er dann und wann Zwietracht zwischen den Helden und anderen Flottenmitgliedern säen. Er ist gespannt, ob die Helden die Herausforderung dieser Fahrt meistern, und will ihnen den Wettstreit mit den feindlichen Mächten nicht zu einfach machen. Dies mag angesichts dieser Mächte



GOLDZAHN ROGNI

unangebracht erscheinen, liegt aber in der Natur des Halbgottes.

Und doch ist Ögnir auch ein Helfer der Menschen und ein Feind des Niederhöllischen, das hier in Gestalt Hranngdottirs auftritt. Wenn es ihm beliebt, wenn der Druck durch die Bedrohung im Nebel zu groß wird, können Sie Ögnir nutzen, um der Flotte zu helfen. Dies wird er stets subtil tun, besonders nach seinem gleißenden Fingerzeig zur Erhöhung der Helden. Er könnte im entscheidenden Moment eine misslungene in eine *glückliche Attacke* umwandeln oder als Schwalbe den Weg zu einer kleinen Insel mit Nahrung weisen.

Positive wie negative Eingriffe Ögnirs sollten Sie als Meister aber auf ein bis zwei an der Zahl beschränken, denn erstens sind Ögnirs Möglichkeiten zu ma-

nipulieren, aufgrund des Gesetzes der Kha nicht unbegrenzt, zweitens wollen Sie ihren Spielern durch Willkür sicher nicht Spaß und Herausforderung nehmen.

Ögnir verhält sich in diesem Abenteuer eher wie ein göttlicher Schelm denn wie ein schelmischer Gott.

WENIGER EPISCH: OHNE GÖTTLICHE MACHT

Wenn Ihrem Spielstil diese Darstellung einer epischen Wesenheit nicht zusagt oder Sie generell dem Auftauchen göttlicher Wesen in Ihrer Geschichte skeptisch gegenüber stehen, gehen Sie davon aus, dass Ögnir von den Thorwalern zwar als Swafnirs Sohn angesehen wird, dies aber nicht unbedingt der Wahrheit entsprechen muss. Wählen

Sie selbst, ob Ögnir einen Halbgott, eine Erscheinungsform Xeledons, einen Alveraniar, ein Feenwesen oder etwas ganz anderes darstellt.

Auch ist es möglich, dass Rogni einfach nur der schmierige Informationshändler ist, der er zu sein scheint. Dann müssen sich die Helden ohne göttlich Hilfe hervortun.

SCHERGEN UND REKKER – WERTE DER VERFOLGER UND DER VERBÜNDETEN

AUS DEM NEBEL

*„Glaubst Du wirklich, ein ganzes Volk zittert vor ein bisschen Dunst aus purem Aberglauben? Nein, die Thorwaler haben einen guten Grund, den Nebel zu fürchten. Einen sehr guten ...“
—Tula von Skerdu zu einem Mittelländer, 813 BF*

NEBELQUALLE (POLYPEN UND ERWACHSENE TIERE)

Erscheinungsbild: Wie bei ihren mundanen Vettern ist der Schirm der Quallen durchscheinend, allerdings ist sein Inneres von Nebel gefüllt. Zudem dampfen Nebelschwaden aus den Körpern aus. Erwachsene Quallen verfügen über ausgeprägte Nesselarme und werden ausgestreckt normalerweise etwa armlang.

Die Polypen der Quallen gleichen fingerlangen, durchscheinenden flachen Würmern. Sie entwickeln sich aus Larven, die die adulten Tiere aus ihrem Körper abschnüren können. Die Larven müssen in Meerwasser gedeihen, bevor sich aus ihnen Polypen entwickeln, die dann im Wirtskörper weiterwachsen. Wenn sich die Polypen ansiedeln, entwickelt sich der obere Teil zu einer Qualle, die sich vom unteren Teil löst. Dieser „Fuß“ verkümmert danach.

Herkunft und Lebensraum: Die Larven entstehen entweder direkt im Innern des Mutternebels Hranngdottir, oder sie werden von erwachsenen Tieren geboren, wobei eine Qualle vier bis fünf Larven auf einmal abschnüren kann (alle vier Wochen), auch ohne einen Geschlechtspartner. Nach zwei Wochen sind die Tiere dann erwachsen.

Die Larven können nur im Salzwasser gedeihen. Polypen sterben außerhalb des Nebels, des Salzwassers oder eines Wirtskörpers innerhalb weniger Minuten. Ausgewachsene Quallen können an Land oder im Süßwasser einige Stunden überleben und auch kämpfen. Wenn ihr Wirtskörper stirbt, verlassen die Quallen diesen und greifen ihre Gegner an, bis sich eine Gelegenheit zur Flucht ins Wasser ergibt. Dabei trennen sie gerne Kopf oder Gliedmaßen ihres Wirtes ab, um ihren Quallenleib darin zu schützen und länger in trockener Umgebung überleben zu können. Im Gegensatz zu ihren Vorgängern aus den Dunklen Zeiten haben die Quallen aufgrund ihrer magischen Veränderung die Fähigkeit eingebüßt, Tote zu besetzen und zu beleben sowie im Süßwasser zu existieren.

Auf geweihtem Boden verenden die Quallen innerhalb von Augenblicken. Im Schutze eines Wirts können sie tagelang in Tempeln oder Heiligtümern ausharren, was aber zum langsamen Verfall des Wirtskörpers führt, aus dem sie ihre Kraft ziehen.

Infektion: Die Polypen müssen direkt in Mund, Nase oder Ohren eingeführt oder durch das Trinkwasser geschluckt werden. Eine zufällige Infektion, zum Beispiel durch einen Polypen im Methorn, ist aber aufgrund der Größe der Polypen eher unwahrscheinlich. Ausgewachsene Tiere sind nur

zu einer Infektion fähig, wenn sie direkt durch einen großen Schnitt am Kopf in diesen eingesetzt werden. Die Thorwaler bezeichnen ihre infizierten Landsleute bald als Vexlinger, Wechselbälger.

Schläfer: In einigen Fällen übernimmt der Polyp den Wirt auch nicht direkt, sondern versteckt sich in Bauch, Brust oder Kopf des Opfers und wartet dort. Er löscht nur die Erinnerung an seine Aufnahme und beobachtet die Handlungen seines Opfers. Dadurch ist eine Entdeckung des Parasiten beinahe unmöglich. Die Wirte werden hierdurch zu Schläfern, die jederzeit als Vexlinger zuschlagen können, sobald der Schwarm dies für nötig befindet. Allerdings benötigt die Nebelqualle in diesem Fall auch einige Minuten, um die Kontrolle über ihr Opfer zu perfektionieren.

Schwarmintelligenz: Die einzelnen Vexlinger stehen über den Limbus ständig mit dem Mutternebel und mit jedem ihrer Gleichartigen in Verbindung. Genaue Identitäten kennen sie zum Schutz der anderen Besetzten jedoch nicht. Dabei sind sie aber nicht bloße Sklaven Hranngdottirs, sondern formen zusammen mit der Dämonin eine Art gemeinsames Wesen, eine Schwarmintelligenz. Jede Qualle behält aber auch große Teile der Persönlichkeit des Wirtes, was jedes Mitglied wiederum individuell macht und mit jedem neuen Wirt das Wesen des Schwarms in eine andere Richtung lenkt. Theoretisch könnte eine starke Persönlichkeit einen Teil des eigenen Willens im Schwarm beibehalten und damit sogar den Schwarm beeinflussen. In dem vorliegenden Abenteuer ist dies bei Strupp der Fall und wäre auch für die Helden denkbar. Personen mit extrem starker Persönlichkeit, wie Nahema, Borbarad oder Rohal, könnten dem Schwarm sogar den eigenen Willen aufzwingen und alle Vexlinger unterwerfen.

Ausgewachsene Nebelqualle (Wasser/Land)

Nesselarm:

INI 8+1W6 AT 13/9 PA 6/2

TP 1W6+1 (+1W6 auf nackter Haut) DK H LeP 14

AuP 16 WS 4 MR 15 GS 5/3 RS 0

Besondere Kampfgregeln: Besonderer Angriff (Anspringen), Fortpflanzungsfähigkeit, leichte Empfindlichkeit (geweihte Objekte), Schreckgestalt I, schwere Empfindlichkeit (Efferd, Swafnir), Verwundbarkeit (Efferd, Swafnir), Wasserwesen, Infektion (siehe Fließtext) und Verhüllte Aura (siehe Fließtext)

Zauber: FULMINICTUS (2W6 SP) und SCHLEIER DER UNWISSENHEIT (9 ZfP*, Wirkungsdauer 9 Stunden). Die Quallen bezahlen die Kosten für diese Zauber (2W6 bzw. 11 LeP) mit der Lebenskraft ihrer Opfer oder notfalls mit ihrer eigenen.

Verhalten im Kampf: Entlarvte Quallen versuchen meist, sich mit ihren Nesselarmen kriechend fortzubewegen und zum Wasser zu gelangen. Dazu schlagen sie nach allem, was ihnen im Weg steht, und zwar nach Möglichkeit auf bloße Körperstellen. Sie verzichten hingegen auf eine Flucht, wenn ihr Angriff zum Nutzen des Schwarms überwiegt, etwa um anderen Quallen eine Infektion zu ermöglichen oder die Flucht eines potentiellen Wirtes zu

verhindern. In diesem Fall opfern sie sich für die Gemeinschaft. Einzelnen sind die Quallen für einen ausgebildeten Kämpfer recht harmlos, in großen Schwärmen etwa nahe des Mutterleibs können sie tapfere Rekker durch ihre schiere Übermacht überwältigen und nach Möglichkeit mit ihren Polypen infizieren, sobald ihr Opfer wehrlos (ohnmächtig oder kampfunfähig) ist.

 **Tierkunde +3:** Die Qualle ist in der Lage, sich mittels Abtrennung von Polypen fortzupflanzen. In Süßwasser sowie an Land kann sie nicht dauerhaft überleben.

 **Magische / karmale Analyse :**

1 ZfP*/LkP* Die Qualle ist ein Daimonid.

4 ZfP*/LkP* Der Daimonid stammt aus der Domäne Charyptoroths.

7 ZfP*/LkP* Der Daimonid scheint mit dem umgebenen Nebel auf magische Weise Informationen auszutauschen. Außerdem scheint er mit lebenden Wesen verschmelzen zu können.

VEXLINGER

„Sie sind unter uns, überall in der ganzen Flotte, und sie haben einen Plan.“

—Hjördis Eulenkind, nach einem Mord in der Flotte

Die Quallen sind in der Lage, auf sämtliche Erinnerungen ihrer Opfer zuzugreifen und deren Bewegungen perfekt zu kontrollieren, allerdings erst einige Stunden nach der Übernahme. Davor laufen sie Gefahr, einem misstrauischen Be-

obachter durch fahriges Reaktionen oder verdächtige Antworten aufzufallen und halten sich daher während dieser Zeit versteckt. Danach sind sie durch ihre hohe Intelligenz kaum ohne potente magische oder karmale Mittel aufzuspüren, solange sie nicht durch konkrete Angriffe oder Sabotagen auffallen.

Änderung der Werte: Vexlinger erhalten die Sonderfertigkeiten *Aufmerksamkeit*, *Formation*, *Kampf im Wasser*, *Unterwasserkampf* und *Meereskundig*; zudem sind ihre *Selbstbeherrschung* und *Magieresistenz* um je fünf Punkte erhöht (bis zu einem Maximum von 15). Alle Zauberfertigkeiten und die Astralenergie magiebegabter Wirte bleiben erhalten, eine Weihe und die damit verbundenen karmalen Fähigkeiten hingegen nicht. Auch geht die dem Swafnir heilige Gabe der Walwut bei einer Infektion verloren. Die Qualle im Inneren der Vexlinger kann ebenfalls die Zauber **FULMINICTUS** (2W6 SP) und **SCHLEIER DER UNWISSENHEIT** (9 ZfP*, Wirkungsdauer 9 Stunden) ansetzen, ähnlich einer *Übernatürlichen Begabung*. Sie bezahlt diese mit den AsP oder LeP des Wirts.

Verhalten im Kampf: Dies unterscheidet sich kaum von dem des Wirtes, nur, dass der Vexlinger durch seinen Kontakt zum Schwarm genau über die Position und Lage anderer Nebelkreaturen in der Nähe informiert ist, und dadurch deutlich effektiver kämpfen kann. Er kann beispielsweise Gegner in einen Hinterhalt treiben, Formationen eingehen, bedrängten Vexlingern beistehen und kann selbst nur erheblich schwerer überrascht werden.

Bedenken Sie, dass durchaus auch Magier zu Vexlingern gemacht werden können und dabei ihre magische Macht in vollem Umfang behalten. Damit können Sie Kämpfe interessanter gestalten.

DAS ENTLARVEN EINES VEXLINGERS

Die Quallen im Innern eines Vexlingers sind dazu gezüchtet, wahre Meister der Täuschung zu sein. Die Infiltration des thorwalschen Volkes kann nur gelingen, wenn die Quallen vor Entdeckung durch Hellsichtmagie und entlarvende Runen weitgehend geschützt sind.

Alle Proben zum Aufspüren von Vexlingern sollten Sie als Meister verdeckt würfeln, auch, wenn die untersuchte Person überhaupt nicht infiziert ist. Sonst werden die Probenerschwernisse allein Ihre Spieler bereits auf die richtige Fährte führen.

Der Wirt selbst ist sich übrigens der Identität anderer Vexlinger nicht bewusst, kann also auch nicht durch Gewalt zur Freigabe dieses Wissens gezwungen werden. Strupp, der Rebell des Schwarms, könnte im Laufe der Geschichte andere Vexlinger enttarnen. Die Identität von nicht-erwachten Schläfern jedoch ist einer einzelnen Qualle und damit auch Strupp nicht bekannt.

MAGISCHE HELLSICHT

Die Quallen nutzen ihre permanent aktive Fähigkeit *Verhüllte Aura*, um sich vor Entdeckung zu schützen. Durch *ungezielte* Hellsichtmagie wie *Magiegespür* und die Nähe einer Knochenkeule sind sie dadurch nicht auszumachen. Werden sie *gezielt* untersucht, resultiert daraus eine Erschwernis auf **ODEM**, **ANALYS** oder *Sinnenschärfe* unter **OCULIS ASTRALIS** von 10 für ausgewachsene Quallen, 12 für aktive Polypen und 15 für Schläfer. Wenn Quallen die Gefahr wittern, entdeckt zu werden, können sie mit Hilfe ihres Zaubers **SCHLEIER DER UNWISSENHEIT** die Probe noch um zusätzlich 9 Punkte + investierte AsP erschweren. Innerhalb der Aura eines Magiebegabten sind entsprechende Proben um zusätzliche 1 / 3 / 5 Punkte erschwert für Viertel- / Halb- / Vollzauberer. Außerhalb eines Wirtes verhüllen die Quallen ihre Aura nicht. Sie sind dann ohnehin als Daimonid zu erkennen.

Ein **BLICK INS GEISTERREICH** wird ebenfalls von der verhüllten Aura getäuscht, kann den **SCHLEIER DER UNWISSENHEIT** aber durchdringen.

Jedem Mitglied einer Schiffsmannschaft, die durch ein *Ortagaldr* verbunden ist, steht eine *Menschenkenntnis*-Probe zu, um einen Verräter in der Mitte der Schiffsgemeinschaft zu entdecken, und zwar jedes Mal, wenn das Bundlied ge-

wirkt wird. Die Probe ist mit oben genannten Erschwer-
nissen versehen.

Zauber wie BLICK AUFS WESEN, BLICK IN DIE GE-
DANKEN, EXPOSAMI, PESTILENZ ERSPÜREN,
SEELENTIER ERKENNEN oder SENSIBAR betreffen in
erster Linie den Wirt. Die Qualle versteht es, ihre eigenen
Absichten und Fähigkeiten hinter denen des Wirtes zu ver-
bergen, was die genannten Zauber wirkungslos macht. Es sei
denn, der Wirt wird gerade im Moment zu einer speziellen
Handlung wie einem Attentat oder einer Sabotage durch den
Schwarm angestiftet. In diesem Fall wirken besagte Zauber
direkt auf die Qualle.

Die Qualle ist machtlos, wenn ein Beherrschungszauber die
erhöhte MR des Wirts durchdringen konnte. Sie kann erst
nach Ablauf der Wirkungsdauer wieder die volle Kontrolle
übernehmen. Fragen über Pläne des Schwarms oder die ei-
gene Infektion kann ein Beherrscher allerdings nicht beant-
worten, da ihm seine eigene Infektion nie bewusst ist durch
die Gedankenmanipulation bei der Übernahme.

Beherrschung oder Hellsicht auf die Qualle selbst, etwa um
die Geheimnisse eines Vexlinger zu erfahren, ist um die MR
des Wirts (modifiziert) oder der Qualle erschwert, je nach-
dem, welcher Wert größer ist.

Der Wirt kann sich auch nach seinem Tod nicht an die Zeit
als Vexlinger erinnern. Nekromantie hilft hier also wenig.
Die Seele eines Vexlinger gehört nach einiger Zeit (Meister-
entscheid) ganz Hranngar und fährt mit dem Tod der Krea-
tur in die Niederhöhlen.

KARMALE EINSICHT

Die Liturgie SICHT AUF MADAS WELT kann die Quallen the-
oretisch entdecken, ist aber ebenso wie oben beschriebene
magische Mittel erschwert. Die genannte Erschwer-
nis gilt nicht für BLICK DER WEBERIN. Allerdings ist dieses Nutzen
göttlicher Macht sehr kräftezehrend und langwierig.

Die Liturgie SEELENPRÜFUNG kann Infizierte nicht entlar-
ven, da Vexlinger keine Paktierer sind.

GLEICHKLANG DES GEISTES wird in diesem Fall analog zu
SENSIBAR behandelt.

ANALYSERESULTATE

Eine erfolgreiche Analyse mittels geeigneter Zauber oder Li-
turgien offenbart:

- | | |
|-------------|---|
| 1 ZfP*/LkP* | Der Infizierte wird als eine Art Daimonid klas-
sifiziert. |
| 4 ZfP*/LkP* | Der dämonische Anteil kann als von der Do-
mäne Charyptoroths genährt erkannt wer-
den, jedoch scheint es sich trotz dämonischer
Strukturen nicht um einen reinen Dämon zu
handeln. Fast scheint es, als wäre der Infizierte
ein Daimonid, der mit einem daimoniden We-
sen verschmolzen ist. |
| 7 ZfP*/LkP* | Die Fähigkeiten der Qualle können ausgelotet
werden, zudem erkennt der Analyst, wie weit
die Verschmelzung fortgeschritten ist. |

DIE HEILUNG INFIZIERTER

„Werft das Ding ins Kabelgatt!“

—Käptn Kielschwein nach der Entlarvung eines Schläfers

Die Nebelqualle verwächst mit ihrem Wirt völlig und
macht ihn damit zu einer Art Chimäre. Das macht die Hei-
lung eines Vexlingers äußerst kompliziert. Nichtsdestotrotz
gibt es einige wenige Möglichkeiten, Vexlinger und Qualle
zu trennen.

Hierbei sind alle Kosten für Polypen um 1/4 gesenkt, für
Schläfer sogar um 1/3. Das gilt nicht für die permanenten
Kosten. Bei Schläfern sind zudem alle Erschwer-
nisse halbiert, so dass hier eine Rettung wahrscheinlicher ist.

○ Eine profane Operation (*Heilkunde Wunden* +12, *Anato-
mie* +8 und FF +3), oder ein DESTRUCTIBO (Probe +24,
22 AsP) kann die Qualle entfernen, wenn gleichzeitig der
Wirt mit Heilmagie oder Liturgien behandelt wird. Anson-
sten wird er verbluten (3 Wunden im Kopf). Dies rettet sein
Leben, aber nicht seinen Verstand, da die Qualle große Teile
des Gehirns mit in den Untergang reißt.

○ Die meisten bannenden Zauber wie PENTAGRAMMA
und Liturgien wie der klassische EXORZISMUS oder ZER-
SCHMETTERNDER BANNSTRAHL vernichten nicht nur die
Qualle, sondern auch den Wirt – immerhin retten sie jedoch
seine Seele.

○ REVERSALIS [CHIMAEROFORM] (Probe +29, ins-
gesamt 52 AsP, davon 1 permanent)

○ VERWANDLUNG BEENDEN (Probe +24, 19 AsP, da-
von 2 permanent)

○ Ein EXORZISMUS des bösen Geistes durch einen Schama-
nen auf Grad IV (Probe +24, 3 pAsP)

○ Ein elfisches *Lied der Reinheit* hat nicht die Macht, die
Qualle zu vertreiben.

○ VERSTÄNDIGUNG STÖREN (8 ZfP*, 15 AsP)
schneidet die Qualle vom Schwarmbewusstsein ab. Der zu-
gehörige Vexlinger wird sich ruhig verhalten, bis die Zaub-
erdauer endet, ein einmal begonnenes Attentat aber zu Ende
führen. Wird er während der Wirkungsdauer unter Druck
gesetzt, neigt der Infizierte dazu, verwirrt und ängstlich zu
reagieren. Eine Zonenvariante ist auf sich bewegenden Schif-
fen wenig effektiv.

○ PRAIOS' MAGIEBANN versetzt die Qualle für LkP* SR in
Schlaf und gibt dem Wirt für diese Zeit die Kontrolle zu-
rück.

○ Gleiches gilt für ARGELIONS BANNENDE HAND und RAH-
JAS FREIHEIT. Hier gilt aber, dass die Qualle nicht mehr er-
wacht, abstirbt und der Wirt geheilt wird, wenn mindestens
10 LkP* übrig bleiben.

○ Ein großes Wunder der Tsa, der Peraine, des Efferd oder
des Swafnir

○ Die Heilung eines Freundes ist als Paktgeschenk der Cha-
ryptoroth oder der Asfalothe denkbar (für 200 Pakt-GP).

○ Tula von Skerdu steht ebenfalls die magische Möglichkeit
des VERWANDLUNG BEENDEN zur Verfügung. Diese
kostet sie aber viel Kraft. Sie wird daher einen sehr großen
Gefallen dafür einfordern (Meisterentscheid).

○ Während des Finales gibt es eine Möglichkeit, die Qualle
aus dem menschlichen Körper auszutreiben (Seite 124).

EIN HELD ALS VEXLINGER

Wenn Ihre Gruppe Verwicklungen in den eigenen Reihen mag, kann auch ein Held im Schlaf oder während eines Kampfes infiziert werden. Dies bietet eine schöne Gelegenheit für intensives Rollenspiel. Allerdings sollten Sie eine solche Infektion mit dem jeweiligen Spieler absprechen, da dies leicht den Tod des Helden zur Folge haben kann. Alternativ können Sie die spätere Heilung des Helden auch ein wenig erleichtern. Die Runjas sind ihm nach seinen bisherigen Taten hold und greifen hier subtil ein.

Teilen Sie dem Helden sein Schicksal heimlich mit, damit sich der Rest der Gruppe die böse Überraschung bewahrt. Der Held-Vexlinger kann nun heimlich Sabotageakte verüben, nach eigenem Ermessen in einem ungünstigen Moment auf die Seite des Nebels wechseln und seine Kameraden angreifen, oder auf meisterlichen Wink hin zuschlagen. Alternativ können sich bei einem Helden die Verdachtsmomente häufen, selbst ein Schläfer zu sein (durch Träume, Stimmen in der Nacht, Gedächtnislücke, Sympathie für den Schwarm). Dies eignet sich auch für Helden mit dem Nachteil *Einbildungen*, auch wenn sie gar nicht infiziert sind. Vertraut sich der Betroffene den anderen an? Behält er sein Geheimnis für sich und riskiert damit, zum Vexlinger zu werden? Wie verhalten sich die Gefährten des vermeintli-

chen Schläfers? Auch eignen sich Geliebte und gute Freunde als Schläfer oder Vexlinger. Für solche Figuren gibt es zudem eine Option auf Heilung im Finale auf S. 127.

Ein starker Wille kann das Schwarmbewusstsein beeinflussen. Daher ist es auch denkbar, dass ein Held Strupps Rolle beim Szenario **Der Feind meines Feindes** einnimmt.

HINAUSZÖGERN DER INFektion

Die Qualle kann willensstarke Menschen nicht direkt beherrschen. Sobald die Qualle den Wirt übernehmen will, was im Falle von Schläfern nicht sofort mit der Infektion geschehen muss, legt der Betroffene eine Probe auf (MU/2)+MR ab, die um 5 (im Falle von Polypen) oder 8 (sobald die Wesen ausgewachsen sind) und weitere Umstände (etwa Nachteil *Medium*) erschwert ist. Misslingt die Probe, hat die Qualle die Kontrolle. Gelingt die Probe, zählt der Betroffene weiterhin als Schläfer, kann aber bei einer gelungenen IN-Probe den Versuch der Übernahme feststellen und möglicherweise seine Gefährten warnen. Nach einer Stunde (falls die MR des Wirts größer als 6 ist) beziehungsweise nach einer SR (falls die MR des Wirts kleiner oder gleich 6 ist) unternimmt die Qualle einen erneuten Übernahmeversuch. Jeder neue Versuch erschwert die Probe für den Wirt um 1. Eine endgültige Übernahme ist also unvermeidlich.

NEBELALP

Obwohl Hranngdottir keine feste körperliche Form hat, hat sie neben den Vexlingern und den Gla'ugh'aroolim eine direkte Möglichkeit, die Friedlosen anzugreifen. Sie formt Nebelalpe, dämonische Geistwesen aus ihrer Essenz, die die Flotte angreifen.

Die Krieger schälen sich normalerweise in Form von Tiermenschen (gerne Krabben, Schlangen und Spinnen) oder Ghulen (Draugern) aus Nebelbänken. Ihre Form ist immer etwa menschengroß, kann in diesem Rahmen aber beliebig variiert werden. Nebelalpe erscheinen diffus wabernd mit einem soliden, fleischlichen Kern. Die Wesen sind halbstofflich und können daher verletzen und verletzt werden. Ihre Wunden bluten Brackwasser. Als Waffen formen sie Zähne, Klauen oder Klingen aus ihren Gliedmaßen. Die Nebelalpe verfügen zudem über eine schwache telepathische Gabe. Diese nutzen sie, um die Gestalt tiefsitzender Ängste ihres Gegners anzunehmen (etwa die einer Leiche, eines Tiers oder eines Feuerwesens). Unter den Thorwalern setzt sich daher bald die Bezeichnung ‚Nebelalp‘ durch.

Hranngdottir kann die aus ihr geschaffenen Geistwesen jederzeit wieder absorbieren. Da sie einen Teil ihrer Essenz tragen, schwächt jeder vernichtete Nebelalp ihre Kräfte. Konnte eine große Anzahl von Nebelalpen erschlagen werden, muss sich Hranngdottir mit weiteren Attacken zurücknehmen, bis sie ihre Kräfte regeneriert hat.

Nebelalp (dämonisches Geistwesen)

INI 10+1W6 PA 11 LeP 18 RS 0 WS –
Nebelklinge: DK N AT 16 TP 1W6+3
GS 6 AuP – MR 9 GW 8

Besondere Kampfregeln: Finte, Gelände (Wasser), Sturmangriff, Wuchtschlag

Besondere Eigenschaften: Alpgestalt (misslingt dem Opfer eine MR-Probe, erscheint der Nebelalp als seine größte Angst: alle Aktionen im Kampf sind um den halben Wert der Angst oder *Aberglauben* erschwert), Immunität (kritische Treffer, Wunden), Lichtscheu, Resistenz (profane Angriffe), Verwundbarkeit (Efferd, Swafnir)

Verhalten im Kampf: Im Gegensatz zu den Vexlingern agieren die Nebelalpe als Einzelgänger. Da ihnen ihr eigenes Dasein wenig bedeutet, belegen sie ihre Manöver mit hohen Zuschlägen. Beim ersten Anblick eines Nebelalps entscheidet eine MR-Probe, ob die *Alpgestalt* greift.

NEBELROCHEN

Eine weitere Ausformung der dämonischen Essenz sind die Nebelrochen, die Hranngdottir vor allem schafft, um fliegende Feinde anzugreifen und an der Flucht zu hindern. Sie sind etwa anderthalb Schritt lang und erinnern an Dreiecksrochen (**Zoo-Botanica 161**). Ihre Körper sind diffus und es scheint ein weißer Schimmer davon auszugehen, wie ein Kerzenschein im Nebel.

Nebelrochen (dämonisches Geistwesen)

INI 10+1W6 PA 12/4* LeP 18
RS 0 WS –
Rammen: DK H AT 18/10* TP 2W6
GS 15 AuP – MR 9 GW 7

*) in der Luft / am Boden

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Schwarm (1W6 Nebelrochen)

Besondere Eigenschaften: Immunität (kritische Treffer; Wunden), Lichtscheu, Resistenz (profane Angriffe), Verwundbarkeit (Efferd, Swafnir)

Verhalten im Kampf: Nebelrochen versuchen, fliegende Gegner von ihrem Fluggerät zu stoßen oder zur Landung zu zwingen. Steile Sturzflüge fallen den gleitenden Wesen schwer. Daher greifen sie in Kämpfe am Boden für gewöhnlich nicht ein, sondern kehren zu Hranngdottir zurück.

GLA'RUHG'AROO, DIE TODESQUALLE, SCHWEBENDE HÖLLENHAUBE VON LAMAAR'YUUG, ZWEIFHÖRNTER DIEPER CHARYPTOROTH

„Der Kommentar von Mudarris al'mhanach Ukhrahan aus dem dritten Jahrhundert unserer Zeitrechnung legt nahe, dass es sich bei dem bisher unbekannten Quallendämon, der zuletzt 1031 BF über Warunk gesehen wurde, um Gla'ruh'arool handelt, dessen Name in einigen Fassungen der Pforten des Grauens erwähnt wird. Dort wird dieser zweifelhörnte Sklave Charyptoroths „schwebende Höllenhaube von Lamaar'yuug“ genannt, eine Umschreibung, die zu seiner Erscheinung passen will.“

—Notiz des Arkanohistorikers Baralbus G'Hliatan, 1033 BF

Der bläuliche Quallendämon scheint ständig zu pulsieren, während er über dem Boden oder unter Wasser schwebt. Der pferdgroße Zweifelhörnte ist in der Lage, in größere Höhen aufzusteigen und fliegende Gegner anzugreifen, bewegt sich aber ungern von der Wasseroberfläche weg. Dieser Dämon tauchte das letzte Mal über Warunk (Abenteuer **Donner und Sturm**, Seite 75) auf, findet sich aufgrund seiner Natur aber auch im Gefolge Hranngdottirs.

Todesqualle (Charyptoroth-Dämon)

Beschwörung: +11 **Beherrschung:** +6
Wahrer Name: 1/3 **Basiskosten:** 13
INI 10+1W6 PA 6 LeP 120* RS 3
Nesselfäden: DK HNS AT 13 TP 1W6+3
GS 8 MR 9 GW 14

*) 40 LeP am Rumpf / je 10 LeP je Nesselfaden

Besondere Kampfregeln: großer Gegner; 3 AT und 3 PA pro KR; Flugangriff, Gezielter Angriff / Umklammern (5)

Besondere Eigenschaften: Folgeschaden (ätzender Schleim; je 13 zugefügte TP senken den RS um 1 Punkt), Formlosigkeit I, Lichtempfindlich, Regeneration I, Resistenz (profane Angriffe), Verwundbarkeit (Efferd), Wasserwesen

Mögliche Dienste: Bewegung, Bindung, Kampf, Körperliche Hilfe, Manifestation, Wache

Verhalten im Kampf: Gewöhnlich stürzt er sich auf einen Gegner, um ihn zu umklammern und alle Angriffe auf diesen zu konzentrieren. Erst nach dessen Tod lässt Gla'ruh'arool von ihm ab und macht sich über das nächste Opfer her.

MENSCHLICHE GEGNER UND VERBÜNDETE (EXEMPLARISCH)

THORWALER SJAHSKARI (SEEKRIEGER)

Diese Seekrieger finden sich typischerweise auf den Schiffen der Anhänger Maradas und Jurgas. Sie sind sowohl in der Seefahrt als auch im Kampf geschult und haben schon so manche Herferd hinter sich. Nach Swafnirland fahren keine Grünschnäbel. Obwohl sie nicht die Disziplin der Seesoldaten des Mittel- oder Horasreichs aufweisen, so sind sie auch nicht der chaotische Haufen, den die Piraten in der Schlacht darstellen.

Sjahskari (erfahren / Veteran)

Orknase* und Rundschild:

INI 7/9+1W6 AT 14/17 PA 15/18
TP 1W6+5/1W6+6 DK N

Orknase*:

INI 9/11+1W6 AT 17/20 PA 11/14
TP 1W6+6/1W6+7 DK N

Hjalsmesser** und Rundschild:

INI 8/10+1W6 AT 14/17 PA 15/18
TP 1W6+2/1W6+3 DK HN

Kurzbogen / Kriegsbogen:

INI 10/12+1W6 FK 17/22
TP 1W6+4/1W6+7

Schneidzahn:

INI 10/12+1W6 FK 19/24
TP 1W6+4/1W6+5

LeP 36/42 AuP 37/44 WS 7/8

MR 3/5 (8/10 als Vexlinger) GS 7/4

RS 3 (Krötenhaut) / 7 (Kettenmantel oder Schuppenpanzer; Spangenhelm)

Wichtige Vor- und Nachteile: Goldgier 6, Aberglaube oder eine Angst 6/4

*) Viele Seekrieger nutzen auch das thorwalsche Breitschwert, den Speer oder die Skraja. Passen Sie die Werte entsprechend an, wenn Sie mehr Abwechslung während der Kämpfe wünschen.

**) Die Werte hier stehen für ein kurzes Hjalsmesser, welches dem Kurzschwert entspricht. Das Hjalsmesser als beliebte Waffe und nützliches Werkzeug kommt aber in vielen Formen vor. Die Werte eines langen Hjalsmessers entsprechen dem Entermesser, während die des sehr kurzen Hjalsmessers denen des Schweren Dolches entsprechen.

Wichtige Talente: Boote Fahren 8/12, Seefahrt 12/15, Selbstbeherrschung 7/13 (12/15 als Vexlinger), Überreden 7/10

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampf im Wasser, Meereskundig, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I, Standfest, Sturmangriff, Wuchtschlag / Befreiungsschlag, Formation, Hammerschlag, Kampfreflexe, Meisterparade, Schildkampf II, Rüstungsgewöhnung III (als Vexlinger zusätzlich Formation und Unterwasserkampf)

Verhalten im Kampf: Im Kampf bilden Sjahskari zu Lande und – etwas unkoordinierter – auch auf Booten für gewöhnlich einen Schildwall (Veteranen mit der SF Formation), der von Angreifern kaum durchdrungen werden kann. Treffen zwei Schildwälle aufeinander, beginnt ein Hauen und Stechen auf engstem Raum, wobei viele ihre langen Schwerter und Speere fallen lassen, um mit kurzen Hjalsmessern und Skrajas heftig zuzustechen und zu schlagen (Wuchtschläge), während andere danach streben, die Schilde der Gegner mit ihren Orknasen zu zerschmettern (Schildspalter). Die Thorwaler Seekrieger machen einen Mangel an Ordnung durch Tapferkeit und Kampfstärke mehr als wett. Manchmal springt ein tollkühner Rekker aus dem Schildwall und stürmt seinen Feinden entgegen, um seine Tapferkeit zu beweisen. Nicht selten sind dies Walwütige.

Varianten (nach Meisterentscheid einhergehend mit reduzierten Kampfwerten):

Swafnirgewiseiter: Liturgiekenntnis 12, Schutzsegen, Anrufung der Winde, Gesang der Delphine, Gesang der Wale, Gesegneter Gang, Göttliche Verständigung, Segen des Plättlings, Bootssegen, Mannschaftsseggen, Seelenprüfung, 21 KaP

Skalde: Musizieren 13, Singen 15, Überreden 8, Überzeugen 6, Menschenkenntnis 9, Rechtskunde 14

Galdmader/Bordmagier: Runenzauberei 9, Magiekunde 12, AEOLITUS, ELEMENTARBANN, ELEMENTARER DIENER, FRIGIFAXIUS, MANIFESTO, NEBELWAND, ODEM, SILENTIUM, SOLIDIRID, UNITATIO, VERÄNDERUNG AUFHEBEN, WETTERMEISTERSCHAFT, WINDSTILLE, in Höhe von 8 bis 14, 41 AsP

Walwütiger: AT+5, TP+5 (dabei verfallen alle Aktionen im Kampf bis auf eine), keine Wundabzüge

Ein WALWÜTIGER



FRIEDLOSE

Die Friedlosen haben meist keine Lehre an Schwert oder Speer erfahren, die harte Umgebung hat sie aber gezwungen, sich zumindest rudimentär für den Umgang mit Waffen zu schulen. Aufgeführt sind Fischer und Piraten. Verwenden Sie die Werte von Veteranen-Seekriegern für Anführer und Hetleute.

Friedloser (Fischer / Pirat)

Knüppel:

INI 10/11 +1W6	AT 13/17	PA 7/13
TP 1W6+2/1W6+3	DK N	

Speer:

INI 9/10 +1W6	AT 12/15	PA 8/14
TP 1W6+5	DK S	

Kurzbogen:

INI 10/11 +1W6	FK 17/22	TP 1W6+4
LeP 32/40	AuP 34/42	WS 6/7
MR 2/4 (7/9 als Vexlinger)		GS 7/8

RS 1 (Leder oder Felle)

Wichtige Vor- und Nachteile: Goldgier 6, Aberglaube oder eine Angst 8/6

Wichtige Talente: Boote Fahren 14/10, Seefahrt 8/12, Selbstbeherrschung 4/9 (9/14 als Vexlinger)

Sonderfertigkeiten: Kampf im Wasser, Meereskundig, Standfest, Wuchtschlag / Aufmerksamkeit, Finte, Formation (selten), Niederwerfen, Sturmangriff (als Vexlinger zusätzlich Aufmerksamkeit, Formation und Unterwasserkampf)

Verhalten im Kampf: Da sie nicht gewohnt sind, sich auf einen Freund verlassen zu können, der ihnen den Rücken deckt, kämpfen die Friedlosen unkoordiniert als Einzelgänger. Sie werden fliehen, sobald sich ein Gegner als stärker erweist, und dabei wenig Rücksicht auf ihre Verbündeten nehmen. Außerdem sind die Friedlosen äußerst undiszipliniert und eigensinnig, gerade, wenn ihnen eine Kampftaktik vorgeschrieben wird.

Variante:

Walwütiger: AT+5, TP+5 (dabei verfallen alle Aktionen im Kampf bis auf eine), keine Wundabzüge

AUS DEM SÜDEN

Nicht nur Thorwaler nehmen an der Irrfahrt teil, auch zahlreiche Seefahrer südlich des Golfs von Prem, vor allem aus dem Horasreich, schließen sich aus verschiedensten Gründen an. Diese können während der Handlung direkt oder als Vexlinger zu Antagonisten werden.

Hranngdottir nimmt zwar bevorzugt Thorwaler in ihren Schwarm auf, macht aber auch vor der Kaperung von Schiffen anderer Nationen keinen Halt und verschmäh auch deren erfahrene Seeleute keineswegs.

Paradiesvögel / Leibeigene Bauern

Messer (Paradiesvögel):

INI 10+1W6	AT 10	PA 11	TP 1W6	DK H
------------	-------	-------	--------	------

Knüppel (Leibeigene):

INI 10+1W6	AT 11	PA 8	TP 1W6+2	DK N
------------	-------	------	----------	------

LeP 26 / 32 **AuP** 28 / 36 **WS** 6 / 7
MR 5 / 3 (10 / 8 als Vexlinger) **GS** 7 **RS** 0

Wichtige Vor- und Nachteile: sehr unterschiedlich

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 3 (8 als Vexlinger), ansonsten sehr unterschiedlich

Sonderfertigkeiten: keine (als Vexlinger Aufmerksamkeit, Formation, Kampf im Wasser, Meereskundig, Unterwasserkampf)

Verhalten im Kampf: Sie sind den Umgang mit Waffen nicht gewohnt und werden üblicherweise versuchen, zu fliehen. Natürlich gibt es immer wieder heldenmutige Ausnahmen.

Matrosen

Entermesser:

INI 11 + IW6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** IW6+3 **DK** N

LeP 32 **AuP** 35 **WS** 7 **MR** 3 (8 als Vexlinger) **GS** 6

RS 1 (feste Kleidung)

Wichtige Vor- und Nachteile: Aberglaube 7

Wichtige Talente: Boote Fahren 10, Seefahrt 14, Selbstbeherrschung 5 (10 als Vexlinger), Sinnenschärfe 8

Sonderfertigkeiten: Kampf im Wasser, Meereskundig, Standfest, Wuchtschlag (als Vexlinger zusätzlich Aufmerksamkeit, Formation, Unterwasserkampf)

Verhalten im Kampf: Matrosen kämpfen, wenn Waffen ausgegeben werden, und um ihr Schiff zu schützen. Sie wissen, dass ihr Schiff ihr teuerster Besitz auf See ist und dass es keine dauerhafte Flucht bei einem Enterkampf gegeben kann. Sie kämpfen aber äußerst ungeordnet.

Seesoldat (erfahren / Veteran)

Säbel:

INI 9 / 14 + IW6

AT 14 / 17

PA 12 / 16

TP IW6+3 / IW6+4

DK N

Kurzbogen:

INI 8 / 13 + IW6

FK 20 / 25

TP IW6+4

LeP 34 / 41

AuP 35 / 42

WS 7 / 8

MR 4 / 6 (9 / 11 als Vexlinger)

GS 5 / 6

RS 5 (Lederrüstung, -helm und -zeug)

Wichtige Vor- und Nachteile: Aberglaube 5 / 3

Wichtige Talente: Boote Fahren 5 / 8, Seefahrt 6 / 9, Selbstbeherrschung 8 / 12 (13 / 15 als Vexlinger)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Formation, Kampf im Wasser, Rüstungsgewöhnung I, Meereskundig, Standfest, Wuchtschlag / Ausfall, Befreiungsschlag, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Sturmangriff (als Vexlinger zusätzlich Unterwasserkampf)

Verhalten im Kampf: Die Seesoldaten des Horasreiches kämpfen diszipliniert und effizient, aber ohne die leidenschaftliche Lust am Gefecht, wie die Thorwaler sie kennen. Sie vermeiden es stets, ihre Deckung aufzugeben. Damit bilden sie einen gewissen Gegenpol zu den Nordleuten. Sie setzen *Wuchtschläge* daher nur mit Bedacht ein und versuchen, eine *Formation* zu bilden. In der Gruppe sind sie stark, im Zweikampf oder beim Tod ihres Offiziers bricht ihre Moral aber schnell ein.

DIE ARTEFAKTE IM ÜBERBLICK

An verschiedenen Stellen des Abenteuers tauchen Artefakte oder Gegenstände auf, die für den Verlauf der Geschichte von Bedeutung sind. Diese Artefakte sind im Text beschrieben, hier finden Sie noch einmal eine Kurzbeschreibung mit Seitenangabe:

- **Die Süßwassermuschel der Sumpfleute** spendet Trinkwasser und wird von den Besitzern eifersüchtig gehütet. Seite 55.
- **Die Swafnirrippe** schützt ein Schiff der Flotte zuverlässig vor Hranngarkreaturen. Seite 68.
- **Der Strömungskompass** zeigt Strömungen an und erleichtert so die Navigation auch ohne Sicht auf die Sonne. Seite 92.
- **Der Stein von Prem** schützt die Küsten Thorwals vor Hranngar und stellt den Schlüssel zur Rettung der Friedlosen dar. Seite 104f..



DIE MEISTERPERSONEN IM ÜBERBLICK

Während ihrer Irrfahrt als Friedlose werden die Helden auf eine große Zahl von Meisterpersonen treffen, so dass Ihnen der folgende Überblick sicherlich behilflich sein wird. Wir listen hier alle erwähnten Personen nach dem Vornamen alphabetisch mit den wichtigsten Informationen sowie der Seitenzahl, wo Sie die Figuren im Abenteuer finden können. Der Haupteintrag mit der Beschreibung ist jeweils **fett** gesetzt.

 markiert Personen, die nach dem Abenteuer **Friedlos** nicht wieder offiziell in Erscheinung treten werden. Ihr Schicksal liegt in Ihren Händen.

() markiert Personen, die erst nach Eintreten eines bestimmten Ereignisses freigegeben sind und vorher eine bestimmte Aufgabe erfüllen.

 markiert Meisterpersonen, die im Abenteuer sterben werden oder bereits in der Vorgeschichte gestorben sind.

 markiert einige Meisterpersonen, die auf jeden Fall von Quallen infiziert werden.

Aldangara der Jüngere: Sohn von Hemyron del Aldangara, in seiner Haigestalt überfällt er gerne Schiffer zum Zeitvertreib. Seite 98, 93

Alricio : buckliger halbfischer Vagabund, hat es angeblich auf die schöne Ilyana abgesehen, Passagier der *Paradiesvogel*. Seite 15, 17

Alrik (der kleine Alrik)  (): Der Achtjährige ist vorgeblich ein Bewunderer der Helden, tatsächlich ein Vexlinger, der sie im Auge behält. Seite 53

Alrik von Sturmfels alias Horento Enquez (): Vorgeblicher albernischer Krieger und Abenteurer, tatsächlich jedoch alanfanischer Spion. Seite 51, 52, 56, 133

Anchas bren Juchtan : Junger Ottertierkrieger aus dem Gjalskerland, der sich seinem Totengott Zwanfir auf dem Meer stellen will. Seite 23, 133

Asleif ‚Foggwulf‘ Phileasson: Brach 1023 BF zu seiner Hjaldingardfahrt auf und ist seither verschollen. Legendärer Seefahrer, der bereits im Wettstreit mit Beorn dem Blender Aventurien umrundete. Seite 9, 27, 57, 129

Birke Tjolmarsdottir (): Nach Björngars Tod die Anführerin der Swafnirskinder, latent magisch begabt. Seite 59, 71

Björngar Bärenschänder : Anführer der Walwütigen, Söldner, der einst seine Freunde erschlug und seither unter den Walwütigen sein Leben fristet. Geliebter von Schwarzaxt. Seite 19, 25, 53, 60f., 70f., 134

Brennada brai Fjella: Gjalsker Mammutterkriegerin, die den Helden beim Transport des Steins von Prem in den Dünthark hilft. Seite 112, 115-119

Corrja brai Dhurna : Gjalsker Rabentierkriegerin aus Niellyn, Schwester von Zurakka. Seite 117, 118

Drolf : Etwa siebenjähriger Junge an Bord der Flotte. Seite 51, 63

Effrodo : Junger gehörnter Liebender, der mit der *Paradiesvogel* seinen Schulden und seiner unglücklichen Liebschaft zu entkommen versucht. Seite 15, 17

Egil ‚Rotauge‘ Torhallasson : Ein charismatischer Godi, der Marada zunächst unterstützt, jedoch schon lange

Getreuer von Iskir ist. Er führt die Nachfahren Hranngars an, die die Nebeldämonin befreien und in der Flotte Unfriede säen. Seite 138

Eirik Effelsson  : Alter Mann, Vexlinger, der Polypen züchtet, um andere damit zu infizieren. Seite 75, 76-78

Elyrdiel: Elf an Bord Aguadurons. Seite 89

Enna (): Freundin Ilyanas, wird von dieser in einer Zeremonie infiziert. Seite 15, 76, 78f.,

Freja Geronsdottir: besonnene Hetfrau der *Gerons-Ottajasko*, Anhängerin Maradas. Seite 51, 53, 132

Frenjar der Heiler, ‚der Weiße‘ (): Alter Druide und Runenkundler, der sich beinahe sein ganzes Leben mit dem Stein von Prem beschäftigt hat. Reist mit diesem in den Dünthark und bleibt dort. Seite 101, 105, 107, 112, 118-122, 127

Gesar Finsdottir : Bruder Oljas, betreibt mit ihr zusammen Handel mit den Olportsteinen, hübscher Mann Mitte 20. Seite 23

Gon Partach bren Yarrodh: Gjalsker, Yalding der Haerats Niellyn. Seite 117, 118f.

Gottrufer Rik : Efferdgeweihter Anführer der Sumpfleute, fällt vermutlich Egils Intrigen zum Opfer. Seite 32, 37, 54, 55, 56, 59, 65f., 133

Grima Grimasdottir : Blutjunge Anhängerin Egils, die er benutzt, wenn er ein unschuldiges hübsches Gesicht benötigt. Seite 135

Hakkon Haukesson : Mit Hautbildern übersäter Bordmagier der *Vindursmidr*, Abkömmling eines Eisdschinns. Seite 134

Heidruna ‚Stimmlein‘ Ragnildsdottir : Skaldin Maradas, Schülerin Solvis, einst liiert mit Steinir dem ‚Harfner‘. Seite 25, 31, 70-72, 132

Helma ‚Horn-Ton‘ : Hetfrau der Nordlicht-Ottajasko und Friedlose Piratin. Seite 19, 20, 23, 131

Hemyron del Aldangara: myranischer Hjaldinger auf Aguaduron, kann sich in einen Hai verwandeln. Seite 89

Hildur Solvasdottir : Windruferin, missverstanden und verbannt von ihrem eigenen Volk schuf sie auf Berik um 300 v. BF die Nebelquallen. Seite 6-8, 10, 11, 2-30, 31, 160

Caerfynh bren Baraya: junger Wildschweintierkrieger aus Niellyn, wird der Gefährte Schwarzaxts. Seite 117, 118, 124, 129

Hjalka Oddasdottir : die Anführerin der sogenannten ‚Gebeugten‘, der Jurgatreuen in der Friedlosen Flotte, Jarlin der Nördlichen Olportsteine. Seite 13, 18, 19, 25, 38, 55, 66, 80-82, 101, 129, 132

Hjerolf ‚Rotbäckchen‘ Zorgasson: traditionsbewusster Hetmann der *Walsturm-Ottajasko* unter Marada. Seite 49, 132

Hjördis ‚Eulenkind‘ Helmasdottir : Sprecherin der Runasjáandi, junge Eulenhexe (Vertrauter: Vederli) und Verbündete Tulas. Seite 19, 25, 31, 38, 50, 53, 96, 112, 134

Ilyana da Oda  (): hübsche Horasierin, Anhängerin Zarinins und Gründerin einer Splittergruppe der Vexlinger. Seite 15, 17, 75-79

Iskir Ingibjarsson, der ‚letzte Hjaldinger‘: Brillanter Skalde, Überlebender der Hjaldingardfahrt von Asleif Phi-

leasson. Traditionalist, der jedoch insgeheim bereits Hrangar als die mächtigere Göttin ansieht und dieser folgt. Gebietet über die fliegende Dämonenarche *Hornlibelle*. Seite 57f., 75, 84, 113, 123-126, 128

Isleif Eiríksson (☛): Gründete Prem vor etwa 2.000 Jahren, starb im Kampf gegen den ersten Krakenmolch. Seite 7, 102, 104, 109, 111

Jadra Ketilsdottir (☛): Swafnirgeweihte Schwester Jandas, Mitglied der Freien. Seite 41, 51, 52, 59, 67, 86, 132

Janda Ketilsdottir (☛): Olporter Magierin, Schwester Jadras, Mitglied der Freien. Seite 41, 51, 52, 122, 132

Jurga Tjalfsdottir (☛): Sagenhafte Anführerin der Hjaldingerüberfahrt, 1626 v. BF erreichte sie Aventurien und starb im gleichen Winter.

Jurga Trondesdottir: Politische Anführerin der Südthorwaler, will Thorwal unter sich als Oberste Hetfrau einen. Die Traditionalisten Marada und Iskir sind ihre politischen Gegner. Seite 8, 9, 11, 12, 13, 66, 102, 140, 153, 156

Jurge Swafnirsgrehd: Swafnirgeweihter in Prem und Auserwählter des Walgottes. Seite 101, 102, 107

Karuna (☛): Gefolgsfrau Egils, leitete die erste Suche auf Berik. Sie und ihre drei überlebenden Gefährten waren die ersten Vexlinger.

Kielschwein (☛): Kapitän der *Paradiesvogel*, alter Seebär und als Händler zwischen Riva und dem Horasreich unterwegs. Schließt sich mitsamt seines Schiffs Silja Aversa an. Seite 15, 21, 101, 145

Der Lange Laske und Eindara Lingriddottir: Hohes Paar des Traviatempels zu Prem. Seite 101, 106

Laut (☛): Egils Leibwächterin, Kriegerin der Premer Schule. Seite 59, 70-72, 74, 135, 139

Marada Gerasdottir: Furchtlose, jähzornige und unvorhersehbare Nordthorwalerin, Traditionalistin, politische Gegnerin Jurga Trondesdottirs, Anführerin der Friedlosen Flotte. Seite 139

Mardox, Sohn des Marmosch, „der Alf“ (☛): Zwerg und Richtschütze an Bord der *Veidimadr*. Seite 132

Mikar „Runaristar“ Olgißson (☛): Tätowierer und Trunkenbold, der sogar im Vollrausch unter Runengesängen phantastische Hautbilder stechen kann. Mitglied der Freien. Seite 132

Moana (☛): Loualilfrau. Schülerin und Geliebte eines Numinorupriesters auf Aguaduron. Seite 85, 88, 91, 93

Nadwedja Barbojew (☛): Norbardische Händlerin mit einem Herz für die Schwachen und Armen, die auf Narken ihre Waren verkauft und unfreiwillig Teil der friedlosen Flotte wird. Seite 19, 20, 23, 25, 54

Narbe (☛): engste Vertraute Schwarzaxts, pockennarbige Langbogenschützin. Seite 51, 52, 77, 86-88, 125, 131, 140

Olfinn der Raue (☛): Swafnirgeweihter, der die Walwütigen im Zaum hält. Fällt Egils Intrigen zum Opfer. Jadra Ketilsdottir übernimmt sein hartes Los. Seite 41, 51, 52, 67, 86, 134, 135

Olja Finsdottir (☛): thorwalsche Händlerin, die gnadenlos die Preise überzieht. Dafür verkauft sie ab und an ihren Körper, der den Preis durchaus wert ist, oder den ihres Bruders Gesar. Seite 23

Ragnar Ragnarsson (☛): Hellsichtmagier aus Thorwal, aufgrund seiner Fähigkeiten erstes Opfer der Vexlinger. Seite 15, 17, 32, 36f.

Rasquirio della Gandar alias Raskir Asleifsson (☛): vom Horasreich eingesetzter Gouverneur Gandars – als Thorwaler geboren, heute durch und durch horasischer Lebemann. Seite 51, 55, 129, 131

Raskald Gerasson: Bruder Maradas, ein Walwütiger, der gelernt hat, sich zu kontrollieren. Ihm gelingt es, beim Überfall auf Narken auf eigene Faust zum Festland zu entkommen. Seite 19, 24, 32, 37, 95

Rogni „Goldzahn“: ein schmieriger und zwielichtiger Informationshändler, in Wahrheit jedoch der Halbgott Ögnir an Bord der friedlosen Flotte. Seite 24, 141

Rödlinne (☛): eine rote Tunika tragende Thorwalerin, die die Helden in die Höhle auf Berik begleitet und dort ihrem Namen gerecht wird. Seite 26, 27, 28

Rutenläufer Mik (☛): Verschiedenfach mit Gottrufer Rik verwandtes Mitglied der Sumpfleute, kann seine Nachfolge antreten. Seite 59, 65, ansonsten wie Gottrufer Rik

Schwarzaxt: Anführer der Friedlosen Piraten, rauer, aggressiver Geselle, der stets mit Hjalsmesser und Axt kämpft und für den ausschließlich das Recht des Stärkeren gilt. Seite 140

Shindarr brai Lurga (☛): eine Gjalsker Schamanin aus Niellyn mit einem Wolf als Begleiter. Seite 117, 118, 120-122

Selino (alternativ Seline) (☛): Anhänger(in) Zarinhos, Herumtreiber(in) aus dem Horasreich, rauschkrautsüchtig, findet Gefallen an einem Helden oder einer Heldin. Seite 15, 17, 25, 31

Silja Aversa: Thorwalstämmige charismatische Avesgeweihte, die sich mit der *Paradiesvogel* und zahlreichen Schützlingen zu Maradas Flotte gesellt. Seite 137

Snorri Snaebjörnson (☛): Firungeweihter in Schwarzaxts Gefolge, an diesen durch eine Lebensschuld gebunden. Seite 17, 25, 131

Solvi Starkadsson (☛): legendärer Skalde, Lehrmeister des „Stimmeins“, Dichter der Tyrfinn-Saga. Anhänger Maradas. Seite 19, 21f., 30f. 132

Steinir „Harfner“ Geirsson (☛): hübscher Skalde der Gebeugten, in verbitterter Konkurrenz zu seiner ehemaligen Geliebten Heidruna dem „Stimmein“. Seite 31, 53, 132

Still (☛): Egils Leibwächterin, Kriegerin der Premer Schule. Seite 59, 70-72, 74, 135, 139

Swanhild (☛): junge Walwütige, die ihre Tätowierung verbirgt und bei den Helden unterschlüpft. Seite 32, 36, 51, 54, 67, 70, 135

Swafgard Eiríksson (☛): genannt die „elegante Thorwalerin“, junge Schwertgesellin des albernischen ni Uininstils, Passagierin auf der *Paradiesvogel*. Seite 15, 17, 25, 57

Thora Thurboldsdottir: Hetfrau von Prem. Seite 101, 102, 106f.

Thorme „Strupp“ Egilsson (☛): Hetmann der *Nebelspringer-Ottajasko*, wird bereits auf Narken infiziert und versucht, eine Splittergruppe des Schwarms zu etablieren. Seite 11, 25, 32, 37, 42, 49, 75-84, 95, 132

Thorwulf „der Graue“ (☛): Gefolgsmann Egils, „Nachfahre Hrangars“. Seite 26, 135

Thurma Umgridsdottir (☛): Junge Bogenschützin, die ihren Bruder verloren hat, unternimmt ein Attentat auf Strupp als Anführer der Splittergruppe. Seite 69, 82

Tjalla Malgrimsdottir (■): Freundin Strupps, mit deren Hilfe er Hetmann der *Nebelspringer-Ottajasko* geworden ist. Seite 74, 80, 82

Tjarf, der alte (■): Hersir von Narken, verknöchert, übellauniger Greis, der sich jedoch gut um seine Sippe kümmert. Seite 19, 20f., 38, 51, 54, 131

Tomke ‚Windschreierin‘ Swafnildsdottir (■): die alte Bordmagierin der Gebeugten, an Bord der *Veidimader*. Seite 32, 35f. 41, 51, 122, 132

Travine und Travenlieb (■): Traviageweihetenpaar aus Nostria, das sich der Seelsorge der Friedlosen auf den Olportsteinen verschrieben hat. Sie ist matronenhaft, er ist schwächlich. Seite 32, 37, 52, 132

Trindorn Beringsen (■): Hjaldinger, der während der Überfahrt mit Jurga seinen Bruder tötete und auf der Insel der Verlorenen einen Swafnirfrevl beging. Seite 69, 72

Tula von Skerdu: Alterslose, furchteinflößende Hexe von den Südlichen Olportsteinen. Sieht sich als Beschützerin Thorwals, trifft oft unwägbare Entscheidungen, die ihr von den Runen eingegeben wurden. Seite 136

Valéria Ganaches: Vorsitzende des Blauen Rats auf *Agaduron*. Seite 89

Vito Federicossun (■): Händler, der Maradas Expedition mit Gütern ausstattet. Seite 23, 76

Yumuda: Riesin, die seit Urzeiten auf einer abgelegenen Insel lebt. Seite 47

Zarinho (■): charismatischer Tsaakoluth und Guru einer kleinen Aussteigergruppe auf der *Paradiesvogel*. Seite 15, 17, 35

Zaru (■): Junger Passagier der *Paradiesvogel*, befreiter mohischer Sklave, Anhänger von Ilyanas Sekte. Seite 15, 17, 75f.

Zurakka brai Dhurna (■): Gjalsker Stammeskriegerin aus Niellyn, Schwester von Corrja. Seite 117

THORWALSCHЕ НАМЕН

An dieser Stelle schlagen wir Ihnen einige Namen vor, falls Sie rasch eine Meisterperson mit einem Namen ausstatten müssen. Weitere Namen finden Sie in **Westwind 24**. Der Nachname ist der eines Elternteils, versehen mit einem -dottir bei Frauen und einem -son bei Männern. Die Thorwaler bedenken sich zudem häufig mit teils spöttischen, teils ehrenhaften Beinamen.

Männlich:

Aki, Ansgar, Ansir, Arnor, Arnulf, Asgrimm, Beowulf, Bjeri, Brand, Eindrin, Eirik, Eldgrimm, Faraldur, Firunjar, Fjolinir, Garald, Garulf, Gunleif, Gunni, Hallar, Hardger, Helgi, Hjerolf, Hjal, Halmar, Hjelm, Ingirid, Ingibjörn, Ivar, Jora, Karven, Kari, Ketil, Kjaskar, Knut, Laske, Leif, Lif, Liskolf, Maednir, Morgon, Njal, Noerre, Olgard, Orgen, Orm, Rekki,

Röngvald, Rorlif, Runolf, Sigridur, Steinar, Swafnan, Swafleif, Tevil, Thinmar, Thorgun, Thormar, Thorvald, Torfin, Torkel, Trollwulf, Vandrads, Walkir, Yngvar

Weiblich:

Akja, Aelfhild, Algrid, Anga, Asgrima, Askra, Beornhild, Bjarnilda, Bridgera, Bryda, Eilif, Eindara, Eldgrima, Estrid, Eyvin, Frenja, Fridgera, Garhelt, Grima, Gunbritt, Gunda, Gynna, Hallbera, Hallveig, Harsgera, Hjalfrida, Hjalma, Hjalda, Hjaldis, Helgira, Hrafnhild, Ifirnia, Ingira, Isliv, Janda, Jorunn, Karva, Katla, Kjaska, Lif, Lingard, Liflind, Livka, Nellgard, Odda, Olgerda, Ragna, Raska, Rorliv, Runa, Salda, Sigrid, Sigrun, Solveig, Svala, Swafnild, Swangard, Tjalva, Thora, Thordis, Thorfinna, Thorhild, Thorunn, Torgrid, Wulfgarda, Wulflind, Yasma



BOßENARTIKEL ZU FRIEDLOS

Zur Ausgestaltung am Spieltisch haben wir Friedlos vier Artikel aus dem **Aventurischen Boten**, dem zweimonatlich erscheinenden Magazin des Schwarzen Auges, beigelegt. Alle Artikel können Sie Ihren Helden im Spiel zugänglich

machen. Da der Zeitpunkt der Irrfahrt in Ihrem Aventurien zeitlich variabel ist, haben wir an dieser Stelle auf eine zeitliche Einordnung der Artikel verzichtet. Im **Aventurischen Boten** waren alle Beiträge auf das Jahr 1036 BF datiert.

Aventurischer Bote

Friedlose Gefahr auf den Olportsteinen?

RIVA. Beunruhigende Nachrichten erreichten uns von den nördlichen Olportsteinen. Lange Zeit galt die schwer zugängliche Inselgruppe am Rande der bekannten Welt als Rückzugsort der Friedlosen¹, von Außenseitern und allerlei Gesindel. Doch seit der mutigen Befriedung der Inseln im nördlichen Meer der Sieben Winde durch unsere Verbündeten unter dem Adler des Horas galten die Gesetzlosen als gerichtet oder vertrieben. Doch diese Tatsache hat nun offenbar keine Gültigkeit mehr.

Wie Handelsfahrer berichteten, die auf dem Weg von Havena oder Grangor nach Riva auch die Niederlassung der HPNC² anliefen, sammelt sich eine bunt zusammengewürfelte Zahl an Schiffen auf der Insel Narken. Neben den obligatorischen Ottas und Snekkars wurden auch Knorren und sogar ein Winddrache gesichtet. Dazu kommen einige Schiffstypen, die nicht aus Thorwal stammen, wie etwa Koggen. Die Friedlosen streben wohl danach, ihre karge Heimat zu verlassen und fruchtbarere Gefilde zu suchen. Tatsächlich scheinen die wenigen umlie-

genden Siedlungen beinahe entvölkert zu sein.

Doch nicht nur der Abschaum der Nordleute sammelt sich dort. Ruhmreiche Ottajaskos wie die Gerons-Ottajasko und die Walsturm-Ottajasko wurden auf der Insel Narken gesichtet. Der Ruhm dieser Mannschaften wird bereits von Skalden besungen. Was haben sie mit Gesetzlosen zu schaffen? Auch die respektierte Marada Gerasdottir, genannt die Wölfin, wurde mehrfach dort gesehen und führt die Versammlung mutmaßlich sogar an.

Die Wölfin machte noch vor wenigen Jahren von sich reden, als sie eine sogenannte Herferd, einen Raubzug, gegen das verderbte Glorania führte und spektakulär scheiterte (der Bote berichtete in den Ausgaben 130-132). Auch sah sie in der berühmten Hexe Tula von Skerdu eine mögliche Urheberin ihres Scheiterns und versuchte, die Hexe vor dem Obersten Hjalding zur Rechenschaft zu ziehen (siehe Bote 133). Tula erschien letztlich nicht vor der Versammlung – was auch niemanden wunderte, gilt die Hexe doch als eigensinnig und unnahbar. Marada, einst

Sprecherin der Traditionalisten ihres Volkes und damit mächtigste politische Gegenspielerin der Obersten Hetfrau Jurga Trondesdottir, hat damit den Großteil ihres Ansehens beim Volk der Thorwaler verspielt. Muss sie sich jetzt den Friedlosen zuwenden, um noch Anhänger zu finden?

Und was ist das Ziel ihrer Flotte? Friedliche Absichten wagt wohl niemand den Gesetzlosen und Piraten zu unterstellen. Gibt es Grund zur Beunruhigung für die friedlichen Küstenbewohner von Riva bis Al'Anfa?

Dies sind die Stimmen einiger Seeleute zu dieser Frage, die ihre Meinungen und Sorgen mit uns geteilt haben:

„Dutzende Schiffe habe ich gesehen! Voller Blutrünstiger Barbaren! Ich sage euch, bald wird der Ruf „Die Thorwaler kommen!“ wieder für Angst und Schrecken an den Küsten sorgen ...“

„Wir haben ihnen einmal gezeigt, wem Efferd die Meere zugehört hat, und wir werden es diesen Hunden wieder zeigen. Kein Grund zur Sorge. Lang lebe der Horas!“

¹) Utlagi, Friedloser, bezeichnet in Thorwal einen Gesetzlosen, der ob seiner Verbrechen von seiner Sippe ausgestoßen worden ist und fürchten muss, erschlagen zu werden, sollte er sich seiner Sippe vor Ablauf einer festgesetzten Frist wieder nähern.

²) Horaskaiserlich Privilegierte Nordmeer-Compagnie.

Seefahrer seid gewarnt! – Der Friedlose Schwarzaxt treibt weiter sein Unwesen!

Eine Otta mit schwarzen Segeln, ja, von der hatten wir schon gehört. Darum sind wir auch gerannt, was die Beine hergaben, als sie auf das Dorf zubielt. Von einer Düne aus habe ich noch gesehen, wie sie – bums – auf den Strand aufliefen und sich heulend wie die Wölfe, mit Äxten und Messern und Schilden von Bord schwangen. Und gelacht haben sie, immer so fies gelacht. Als Erster ist der Waldmüryn hingefallen, weil er nicht mehr konnte, dann irgendwann auch ich. Erst als die Sonne untergegangen ist, haben wir uns wieder zurück getraut. Dicke Rauchsäulen waren über Deichtol zu sehen. Unseren Hof haben sie verbrannt. Einfach so. Nichts haben wir mehr. Die alte Deluisa ist tot, und meinen Jasper haben sie mitgenommen. Mein armer Jasper.

Efferd hilf! Ob ich ihn wohl wiedersehen werde?

—das Mädchen Noraeth Liekenstek, Augenzeugin des Angriffs thorwalscher Piraten unter Schwarzaxts Banner

THORWAL. Das Meer der Sieben Winde ist nicht mehr sicher! Allein in den letzten Jahren machte der Halunke Schwarzaxt immer wieder durch brutale Überfälle auf Küstendörfer und Handelsschiffe von sich reden. Insbesondere auf See nahe der Olportsteine und an der Küste Nostrias schlugen die thorwalschen Piraten wiederholt zu, und allein sieben Brandschatzungen im letzten halben Jahr werden der Bande angelastet. Ergaben sich die Opfer bei diesen Schandtaten sofort, kamen sie meist zumindest mit dem nackten Leben davon – im wahrsten Sinn des Wortes. Wagten sie aber, ihr Hab und Gut mit der Waffe in der Hand zu verteidigen, wurde der Widerstand von Schwarzaxts Mannschaft mit großer Brutalität überwunden. In diesem Fall demütigte der Pirat zudem seine Opfer auf ausgefallene Weise. Mit Rücksicht auf die Ehre der Überfallenen verzichten wir hier auf einen detaillierten Bericht. Trotz eines hohen Kopfgelds konnte der geschickte Seefahrer den Häschern der HPNC immer wieder ein Schnippchen schlagen. Es gelang ihm stets, seine schnelle Otta, die Vig, in Flusswindungen oder unauffälligen Buchten zu verstecken. Die Insel Narken soll die Heimat des Piraten sein. Seine Mutter soll eine verstoßene Mörderin aus dem Thorwaler

Umland sein, sein Vater ein leibhaftiger Haifisch – was sein raubtierhaftes Gebaren erklären soll, aber natürlich ins Reich der Legenden einzuordnen ist. Sein Geburtsname ist unbekannt. Über den Ursprung des Namens *Schwarzaxt* kann ebenfalls nur spekuliert werden. Manche sagen, er führe eine Axt aus zaubermächtigem Endurium, andere behaupten, er ließe das Blut seiner abgeschlachteten Feinde auf dem Axtblatt trocknen, was dieses über die Jahre schwarz gefärbt habe. Außer über seine travialästernden Flüche von größter Derbheit, seine Waffenkunst mit der Axt in der Rechten und einem langem Messer in der Linken sowie seine dreisten Kaperfahrten ist nur wenig über den Seeräuber bekannt. Einzig der schlüpfrige Travialroman *Abrique in den Ketten des Nordmanns* aus der Feder des *Rahjophrast Rosenkron* liefert eine unsichere Quelle zu seinen Motiven und seinem Gebaren, soll das Machwerk doch in stark verharmlosender Weise auf die Berichte der *Simiona delle Forca* zurückgehen. Die Kaufmannstochter war vierzehn Monde in der Hand der Friedlosen unter Schwarzaxt und wurde schließlich nach Zahlung einer erklecklichen Summe in die Freiheit entlassen. Sie rettete dabei in ihrem Großmut und unter abenteuerlichen Umständen auch den Säugling einer Piratenbraut vor der

Barbarei in den Segen der Zivilisation Grangors.

Durch seine kühnen Erfolge gelang es Schwarzaxt in letzter Zeit, immer mehr der durch die horasische Nordmeer-Compagnie versprengten Friedlosen der Olportsteine unter seiner Führung zu versammeln.

Von einem geeinten Piratenreich kann unter den wachsamen Augen der Nordmeer-Compagnie und in Anbetracht der göttergegebenen Zerstrittenheit der Friedlosen jedoch zum Glück nicht die Rede sein. Dennoch suchen viele Gesetzlose den Rat des berüchtigten Piraten und begleiten ihn nur zu gern auf seinen Fahrten.

Die Mannschaft der *Vig* steht ihm treu zur Seite – eine echte Seltenheit bei einer Bande von Räubern und Halsabschneidern. In einem Anflug von Bescheidenheit hat der Pirat seine Gemeinschaft *Schwarzaxt-Ottajasko* getauft.

In den Schänken Premis und Olports werden nun Gerüchte laut, dass Schwarzaxt gar für den verfluchten Nebel verantwortlich sein könnte, der die Nördlichen Olportsteine einhüllt (siehe **AB 157**). Alle anständigen Seefahrer sollten hoffen, dass der unheilige Nebel auch diesen Unhold von Thorwaler verschluckt haben möge.

Tsamilla Rotzenberg (Christian Vogt)

Steckbrief



Für den Kopf des friedlosen Seeräubers und Plünderers bekannt unter dem Namen.

Schwarzaxt

sei ein

Kopfgeld

von

300 Goldstücken

ausgelobt

Der Gesuchte trägt unansehnliches, schwarzes Haar, ist hünenhaft groß wie alle Thorwaler, seine Nase ist oft gebrochen und sein Körper von Narben entstellt.

Wahrscheinlich reist er auf einem Drachenboot der Nordleute mit schwarzen Segeln namens Vig. Vorsicht, der Gesuchte ist bewaffnet, äußerst gefährlich und wahrscheinlich von üblem Gesindel umgeben!

Der Kopf muss eindeutig die Züge des Gesuchten aufweisen und kann in jeder Niederlassung der Nordmeer-Compagnie gegen die Belohnung eingetauscht werden.

Bann über Nördliche Olportsteine ausgesprochen. Marada verschollen?



HORWAL. *Beunruhigende Neuigkeiten sind erneut von den Nördlichen Olportsteinen zu hören. Dichter Nebel scheint die ganze See nördlich der Insel Dibrek einzuhüllen. Und der Nebel bringt den Schrecken. Ist Marada Opfer oder gar Urheberin des Unheils?*

Die Berichte Dutzender Ottas und Knorrs bestätigen die Gerüchte. Der Nebel scheint gefährlich, geradezu grauenerregend. Die Ruderer wollen Geräusche, Stimmen aus dem Nebel gehört haben; Schlachtensang, ungeheures Gebrüll, ängstliche Rufe, Todesschreie. Andere lauschten verführerischen Stimmen, die Ruhm, Reichtum oder levthanische Zuwendung versprochen. Einige wollen gar die Gesichter ihrer Ahnen oder ihrer Liebsten als Schemen ausgemacht haben. Kein Schiff aber, das sich zu weit in den Dunst wagte, kehrte daraus wieder hervor.

Jurga Trondesdottir, unsere tapfere Hetfrau der Hetleute, zögerte nicht lange und sandte Schiffe der Hjalskari zum Schutz der Seewege und zur Beobachtung des Nebels. Er scheint sich nicht zu bewegen – momentan jedenfalls nicht. Nur die Runjas kennen die Ausdehnung der Dunstglocke nach Norden und Westen. Auch eine Runa-otta der Olporter Runajasko, Rufer und Beherrscher der nautischen Elemente, soll gen Berik in See gestochen sein. An Bord befinden sich auch Geweihte des Swafnir, um dem Gezücht Hranngars entgegenzutreten. Jurga rechnet also offenbar mit dem Schlimmsten.

Die Geweihten des Walgottes sahen in diesem Nebel schon vor Wochen eine ernstzunehmende, vielleicht gar niederhöllische Bedrohung und berieten sich mit Trondes Tochter. Vor einigen Tagen sprach daher die Oberste Hetfrau gemeinsam mit dem Vorsteher der Halle des Swafnir in Thorwal, Öle Swafgardson, vor den mächtigen Steineichenstämmen der Halla des großen Tempels einen Bann über die Gewässer nördlich und westlich von Dibrek. Keine Otta

soll sich dem Nebel nähern oder die Gewässer befahren, wenn ihr das Seelenheil der Mannschaft lieb ist.

Ob sich all unsere freiheitsliebenden Nordleute an diesen Bann halten werden, steht in einer anderen Rune geritzt. Zwar lassen sich wohl die meisten abergläubischen Seefahrer durch das Machtwort eines respektierten Swafnirgeweihten oder aus purer Angst vor Unholden abschrecken, aber der eine oder andere wird seinen Mut beweisen wollen, wittert Beute oder vermisst einen zur Friedlosigkeit verdamnten Verwandten, der sein Dasein als Ausgestoßener auf den Inseln fristete.

Nichts ist bisher aus dem Nebel hervorgebrochen. Aber auch ein Lebenszeichen der wenigen Bewohner, die auf den Inseln siedeln, bleibt aus. Die meisten aufrechten Thorwaler betrübt dies wenig, handelt es sich doch hierbei meist um Ausgestoßene und Piraten. Aber auch die Flotte Marada der Wölfin sammelte sich auf der Insel (der Bote berichtete in Ausgabe 154). Viele ehemalige Anhänger der Hetfrau sorgen sich um ihren Verbleib und den ihrer Getreuen. Sie werfen Jurga vor, den Bann nur ausgesprochen zu haben, um eine lästige Konkurrentin los zu werden. Manch einer spricht gar davon, dass Jurga den Nebel selbst nur zu diesem Zweck gerufen haben soll, und schwört, sie auf dem nächsten Hjalding deswegen zur Rede zu stellen.

Aber diese armen Seelen, die auf ewig im alten Thorwal leben, irren. Jurga hat ihre Aufrichtigkeit schon vielfach erwiesen. Ist es nicht viel wahrscheinlicher, dass Marada selbst das Unheil heraufbeschworen hat? Ob aus Ungeschick oder Bosheit weiß niemand zu sagen. Will sie den Nebel gen Thorwal entsenden, um

sich an Jurga zu rächen? Oder ist Marada selbst Opfer ihres Tuns geworden?

Nicht nur die Hetleute Thorwals reagieren auf die Bedrohung. Die Gemeinschaft der Efferdbrüder schließt sich dem Bann an und verbietet jedem Kapitän, der das Meer der Sieben Winde befährt, sich den betroffenen Inseln zu nähern.

Auch die Horaskrone zeigt sich furchtsam. Gerüchte sprechen von einer Flottille, die sie in den Norden entsandte, um die Nördlichen Olportsteine abzuriegeln. Dies dürfte angesichts der Größe des Gebiets aber eher ein symbolisches Unterfangen sein. Warum sollte einem Horasier auch gelingen, was noch nicht mal ein aufrechter Hjaldinger wagt? Von der zuvor in den Norden entsandten Karracke *Shafirs Feuer* indes fehlt jede Spur. Die HPNC erklärt ihre Niederlassung auf Gandar für „vorübergehend geschlossen“, womit sie wohl auch nicht mehr wissen als wir. Glückliches Thorwal! Endlich scheint dieser Schandfleck auf dem Land der Freien getilgt – offenbar zieht der Schrecken aus dem Norden immerhin ein Gutes nach sich.

Die HPNC empfiehlt Kauffahrern auf dem Weg nach Riva, sich nah an Thorwals Küsten zu halten. Ihre Kauffahrer sind nach alter Sitte willkommen, aber ihre Kriegsschiffe sollen sich nicht wieder an unsere Küsten wagen. Wir haben seit dem letzten Krieg dazulernt und werden dem Adler die Flügel brechen, wenn es ihn nach Rache für Gandar düstert.

Hakkon Hjördisson

(Christian Vogt, mit Dank an Judith Vogt, Michael Masberg und Julian Klippert)

Seeleute reparieren Möbel nach Kneipenschlägerei – Verkehrte Welt für geplagten Wirt

SALZA. Kuriose Ereignisse trugen sich in der vergangenen Woche in unserer ohnehin für ihre Extravaganzen bekannten Schwesterstadt Salzerhaven zu. Dass Seeleute gerne einen über den Durst trinken und ihren Übermut dann an Zechkumpen oder auch gern dem Mobiliar der von ihnen besuchten einschlägigen Kneipen auslassen, ist bekannt. Der umgekehrte Fall ist bei weitem seltener, dennoch erlebten jetzt ein Wirt und seine Möbel in Salzerhaven, dass es auch anders geht.

Doch beginnen wir am Anfang. Erst zwei Monde ist es her, dass Droderon Liekensteg – einst Hilfskoch im *Nostrischen Hof* unserer schönen Hauptstadt – in Salzerhaven die ehrwürdige, seit Generationen an Ort und Stelle bestehende Schenke *Zum Anker* übernahm. Schon Liekenstegs Vergangenheit ist tragisch, verließ er doch, nach der Katastrophe der Blauen Keuche seiner Familie und aller Vertrauten beraubt, seine Heimat und zog einige Jahre durchs Land bis es ihm möglich war mit dem *Anker* einen neuen Anlauf für ein der Herrin Travia gefälliges Leben zu nehmen. Jedoch, das Glück schien ihm nicht hold: Ein Brand in seinem Lager kostete ihn die Vorräte eines Monats und in Folge von Kneipenschlägereien war bereits zwei Mal eine Grunderneuerung der Möbel in der Wirtsstube fällig. Ein Streit zwischen einheimischen Fischern und Werftarbeiterinnen war das eine Mal schuld. Keinen Monat später gingen erneut Stühle zu Bruch als horasische und thorwalsche Kaufleute aneinander gerieten. Schlimmer für den Wirt dürfte freilich gewesen sein, dass die Gäste aus dem Norden anschließend nicht nur weiter dem Premier Feuer zusprachen, sondern auch mehrere Weinfässer – der frisch angelieferte Ersatz für die beim Brand verloren gegangenen Getränke – mutwillig zerstörten. Mit welchen Rücklagen der Wirt diese Verluste auszugleichen wusste oder ob es

nur am gesteigerten Umsatz durch die Anteilnahme der Nachbarschaft – und die ausgezeichnete Küche des Nostriers – waren, die Liekensteg vor dem Bankrott bewahrten, wie er selbst augenzwinkernd behauptete, mag ich nicht beurteilen.

Als in der vergangenen Woche jedoch ein weiteres Mal Bier und Schnaps zu reichlich flossen und sich ein Streit unter Seeleuten in einer heftigen Schlägerei entlud, in der neben Nasen und Weinkrügen auch einer der massiven Langtische zu Bruch ging, glaubte wohl niemand mehr an eine weitere Zukunft Liekenstegs als Salzerhavener Wirt. Er selbst darf hier getrost eingeschlossen werden, wurden doch noch in der Nacht Fenster und Vordertür fest verrammelt. Die anteilnehmende, vielleicht auch nur neugierige, Nachbarschaft rechnete bereits am Morgen mit seiner Abreise.



Doch es sollte anders kommen. Lang vor der Mittagsstunde, im Haus hatte sich noch nichts gerührt, hämmerten schon wieder Fäuste an die Läden des *Ankers*. Sie gehörten einer ausgesprochen hübschen jungen Frau, an ihrer Tracht als Geweihte des Aves zu erkennen, in deren Gefolge sich ein halbes Dutzend mit Hämmern, Sägen und Holzbalken bewehrte Seeleute unterschiedlichster Herkunft und zum Teil von wildem Äußeren befanden.

Liekensteg, sonst die Freundlichkeit in Person, schien über die frühen Gäste nicht erfreut. Doch ließen die Fremden nicht locker bis der Wirt endlich die Türe öffnete. Zu diesem Zeitpunkt hatte sich freilich schon eine Gruppe Schaulustiger eingefunden, hatte das Wirtshaus *Zum Anker* doch in den letzten Wochen seinen Unterhaltungswert – zumindest für Außenstehende – mehrfach bewiesen. Dieses Mal sollte nun aber auch Droderon Liekensteg von der Aufmerksamkeit profitieren, die sein Lokal erregt hatte.

Nach einem kurzen Gespräch zwischen der dunkelhaarigen Geweihten und dem Wirt verschwanden beide mit samt der Seeleute und deren Gepäck im Inneren des *Ankers* von wo bald ein Poltern, Hämmern und Sägen zu hören war. So wurde zur Gewissheit, was die nächsten Nachbarn schon aus dem Gespräch herausgehört zu haben glaubten, dass nämlich die Seeleute dem Wirt ihre Hilfe bei Reparatur und Erneuerung seiner Inneneinrichtung angeboten hatten. Dass dies auf Initiative der dunkelhaarigen Priesterin, deren Namen Silja Avessa man bald in Erfahrung brachte, geschehen war, schien offensichtlich. Doch auch die Seeleute, Besatzungsmitglieder der Kogge *Paradiesvogel* waren mit Feuereifer bei der Sache und folgten den Anweisungen ihrer Bordgeweihten augenscheinlich gern. Die Gründe für diese doch ungewöhnliche Hilfe blieben allerdings unklar. Geld, so war später vom Küchenjungen des *Ankers* zu erfahren, habe jedenfalls nicht den Besitzer gewechselt. Und auch von anderen Gegenleistungen als einer stärkenden Mahlzeit und einigen Humpen Bier nach getaner Arbeit in den frühen Abendstunden wurde nichts bekannt. Als man später beisammensaß – die Leute der Nachbarschaft hatten es sich nicht nehmen lassen ihrerseits Tische und Stühle herbeizubringen und so den Schankraum des *Ankers* auf die Straße auszudehnen – wurde hie und

da spekuliert, Besatzungsmitglieder der *Paradiesvogel* seien Schuld an der Schlägerei am Vorabend gewesen und der Wiederaufbau sei die von der Geweihten angeordnete Entschädigung für den Wirt. Andere munkelten, Silja Aversa, die seit einiger Zeit über Aushänge in Städten an der Westküste nach Getreuen für eine dem Aves gefällige Fahrt gen Swafnirland sucht, verfolge eigene Ziele und die Hilfe für Liekensteg sei nur Mittel zum Zweck. Doch wer die Geweihte an diesem Tag beim Werkeln in der Wirtsstube und später fröhlich plaudernd mit den Angestellten und Nachbarn des *Ankers* beobachtete, wird in ihr schwerlich einen egoistischen Menschen erkannt haben.

Dass nach diesem der erneuernden Tsa und des schaffenden Simia gefälligen Tag in dem einen oder der anderen auch das avesgefällige Fernweh erweckt wurde als Silja Aversa von fernen Landen, unberührten Küsten und ungesehenen Wundern schwärmte, kann man der Priesterin kaum zur Last legen. Der Abend endete früh und nach nur mäßigem Konsum alkoholischer Getränke. Dennoch dürften die Einnahmen des Herrn Liekensteg durch die zahlreichen Gäste auch außerhalb der Schankstube nicht zu verachten gewesen sein, zumal der geringe Alkoholpegel bei den Einzelnen möglichen Schaden von den frisch gezimmerten Möbeln fernhielt.

Die *Paradiesvogel* legte am nächsten Morgen zu früher Stunde ab. So muss offenbleiben, ob das plötzliche Verschwinden einiger zumeist junger Leute aus Salzhaven in derselben Nacht mit dem Aufbruch der avestreuenden Gemeinschaft in Zusammenhang steht. Auch Wirt Liekensteg suchte in den nächsten Tagen nach einem neuen Küchenjungen. Doch, wie er selber sagt, solche findet man in Salzerhaven wie Sand am Meer. Auf Seeleute hingegen, die Möbel eher bauen als sie zu zertrümmern, wird man wohl wieder eine Weile warten müssen – So nicht Silja Aversa bald wieder in der Stadt vor Anker geht.

Zanya Nietendeeler (Sarah Manthey)

KOPIERVORLAGEN UND HANDOUTS

PROPHEZEIUNG TULA VON SKERDUS

*Runas ritz ich, des Raben Rat ich seh:
Hjalpi, Hilfe, eine verheißt.
Halte die Hand auf jenen, die heimatlos.
Fahre in Freiheit mit jenen, die friedlos.
Sjahskari folgen, die Seekrieger,
eine Herferd heißt es der hehren Marada,
mit Skeidhar und Skútar, mit Snekkar und Kuggr.
Sammeln sollen sich Sjahskari, auch von Süden.
Ein Zweites hab ich, Arg ich es heiße,
Kranngars Hunger harrt eurer Fahrt.
Die Wölfin wird reißen an ihrem Wanst,
und die Schlange schleppt geschlagen sich fort.
Frei ist die Fahrt nach Swafnirland!
Runa Vatten verheißt das weite Wasser,
verzweifelt nicht am Wogen der See!
Die Wölfin erwählt von Wales Willen,
das Letzte ist Varg, der Wolf, den ich gewahr '.*

Diese Prophezeiung können die Helden von Egil, Marada, Hjördis, Solvi, dem Stimmlein und Raskald erfahren.
Im Laufe der Irrfahrt können Sie die geworfenen Runen neu interpretieren (Seite 50).

SOLVÆSDOTTIRSLIED

JURGA JAGT MIT JEDEM WEIB UND JEDEM MANNE
FREI FÄHRT DIE FLOTTE, DER SKLÄVEREI ZU ENT-FLIEHEN
TJALFSDOTTIR TANZT TOLLKÜHN OSTWÄRTS, THORWAL ENTGEGEN
MIT DEM SEGEN SWAFNIRS, SING ZUM RUHME DESSEN SAGA

DOCH SCHLECHTIGKEIT SCHLEICHT VON ÄLTER HEIMAT GE-STADEN
HRANNINGDOTTIR, HERBEIGERUFEN, TOCHTER HRANNINGARS NAHT HERAN
TOCHTER DES NEBELS, DES NICHTS, NIMMERGUT
FEIND VERLIERT NICHT DIE FÄHRTE, ZIEHT FRIEDLOS AUF,
JURGAS VOLK ZU FRESSEN

MÜHSAM WERK, MAGIE, GÖTTER-MACHT
GESCHICKT GEWOSEN VON HELDENHAND, GEWISS GESPROCHEN,
GELOBT SEI DIESE TAT
VERBANNTE VERDERBNIS IN VERGESSENHEIT
UNGESPROCHEN SOLL SEIN DES UNHOLDS UNWESEN

DOCH UN-RECHT RUFT ZU-RÜCK DIE RUCHLOSE
HILDUR SOLVÆSDOTTIR, HERABGESTOßEN,
ERWECKT HRANNINGDOTTIR, HJALDINGERS FLUCH
BRICHT BANN UND BRINGT ZURÜCK DAS BÖSE NACH BERIK
DÜSTERWERK, DRÄUGERMACHT, DUNKELSINN, RACH-DURST

SCHMIEDET SCHÄNDLICH MISCH-KREATUR
NEBEL MIT NESSELN, NICHT-WESEN
DOCH BLTER ERHELLET EINSICHT
VERLÄCHT, DOCH WIEDER FREI VON VERRAT
VERSCHLIEßT HILDUR DEN FEIND

Diese Prophezeiung können die Helden in der Höhle auf Berik abpausen und im Laufe der Zeit entschlüsseln.



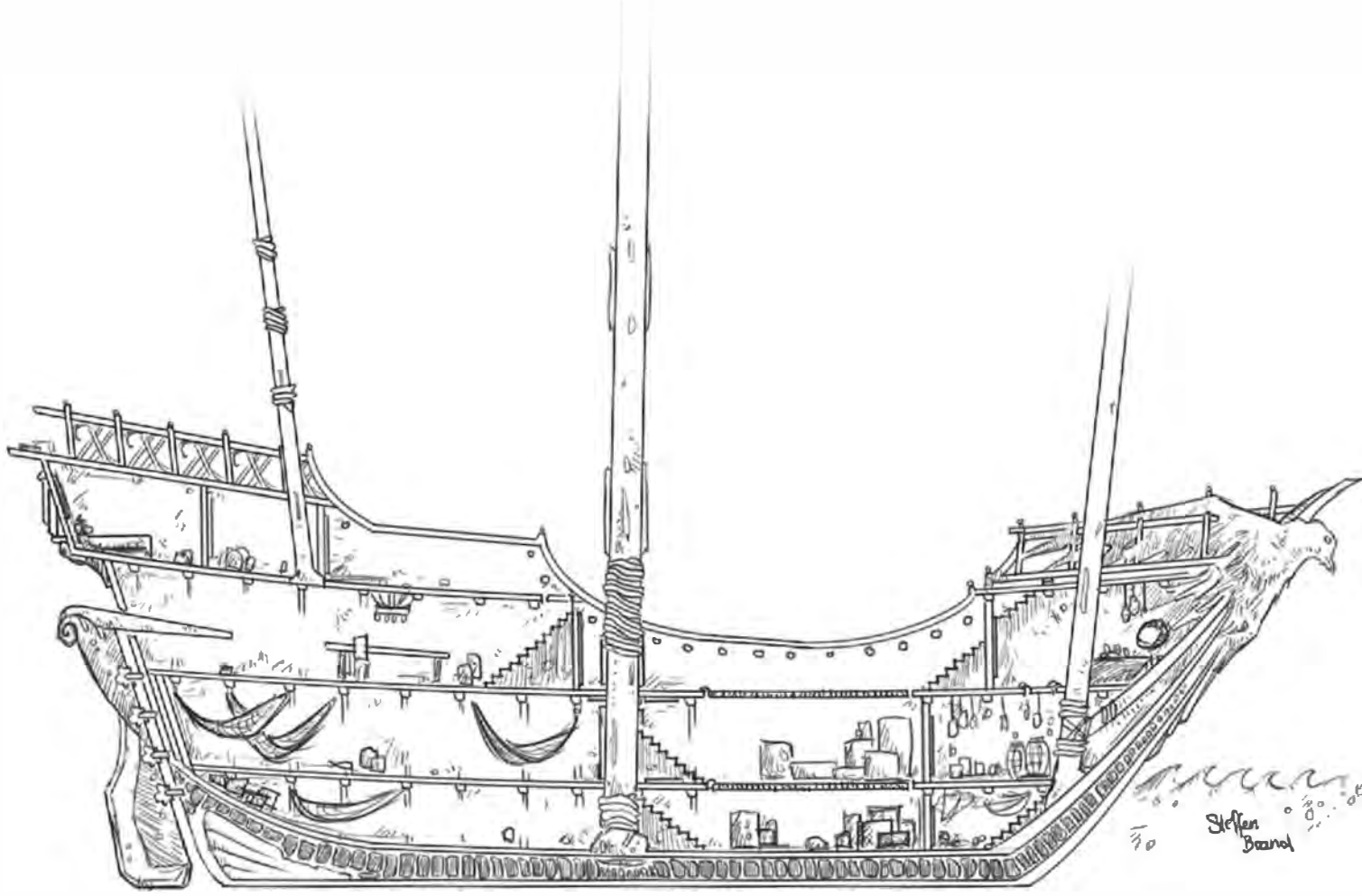
RESSOURCEN

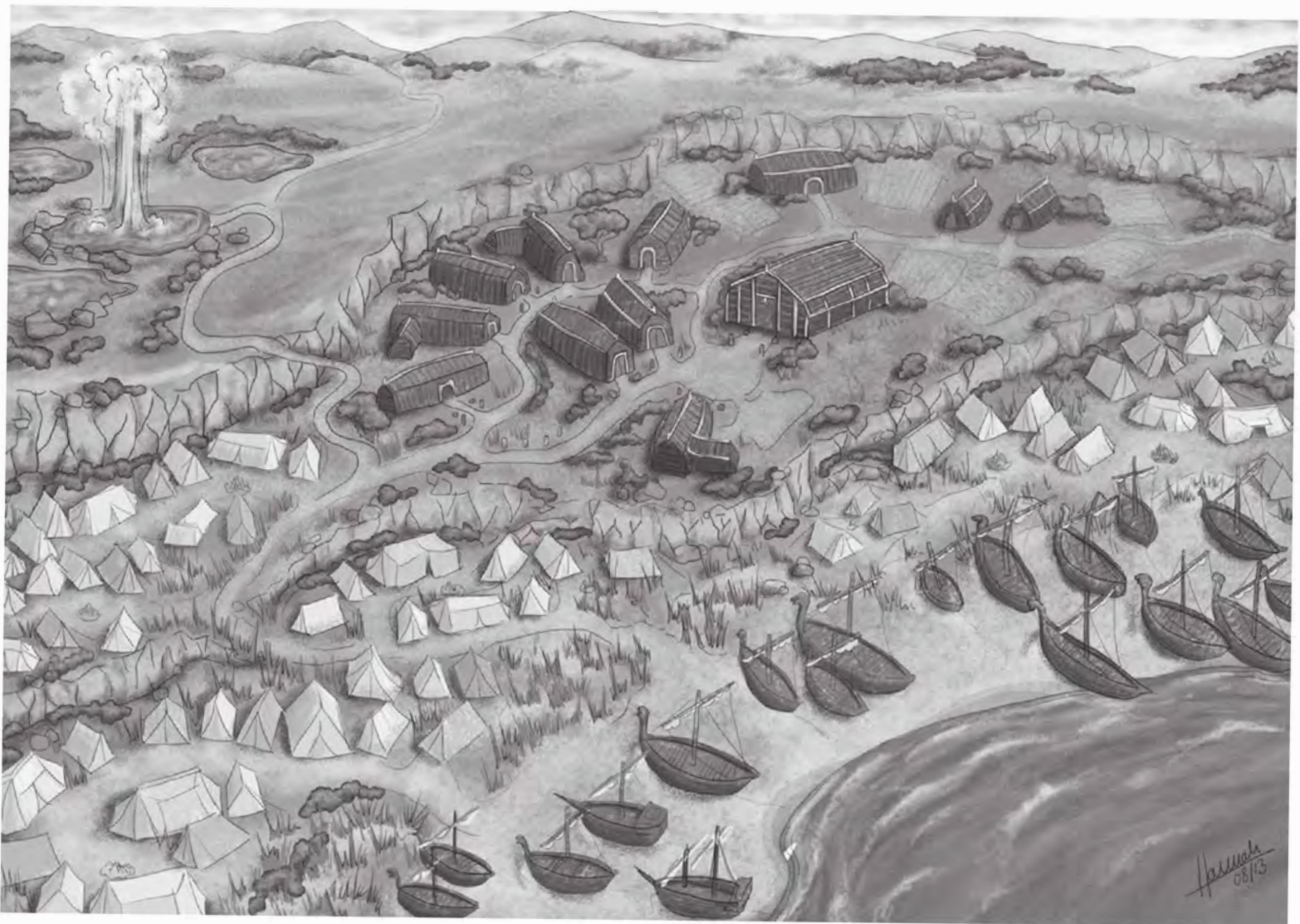
Friedlose	17	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Flotte	15	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Rohstoffe	6	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Nahrung	14	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hoffnung	12	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

RUF DER HELDEN

GRUPPE	RUF DER HELDEN	ANMERKUNGEN
Friedlose Piraten		
Friedlose Bauern und Fischer		
Die Freien		
Die Gebeugten		
Die Fremden		
Die Horasier		
Die Sumpfleute		
Runasjáandi		
Swafnirkinder		
Nachfahren Hranngars		

DIE PARADIESVOGEL





ΠΑΡΚΕΠΗΛΗ

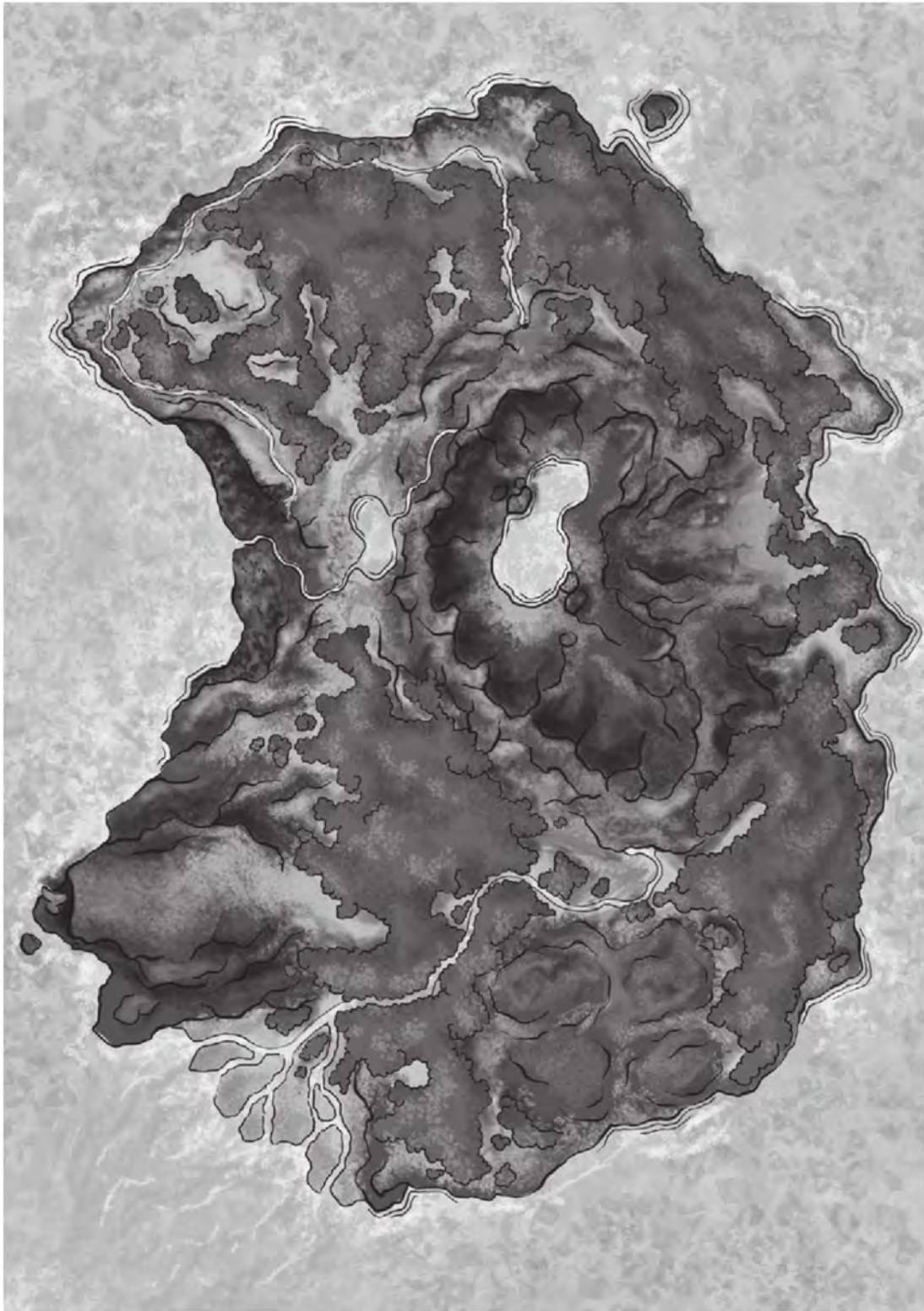




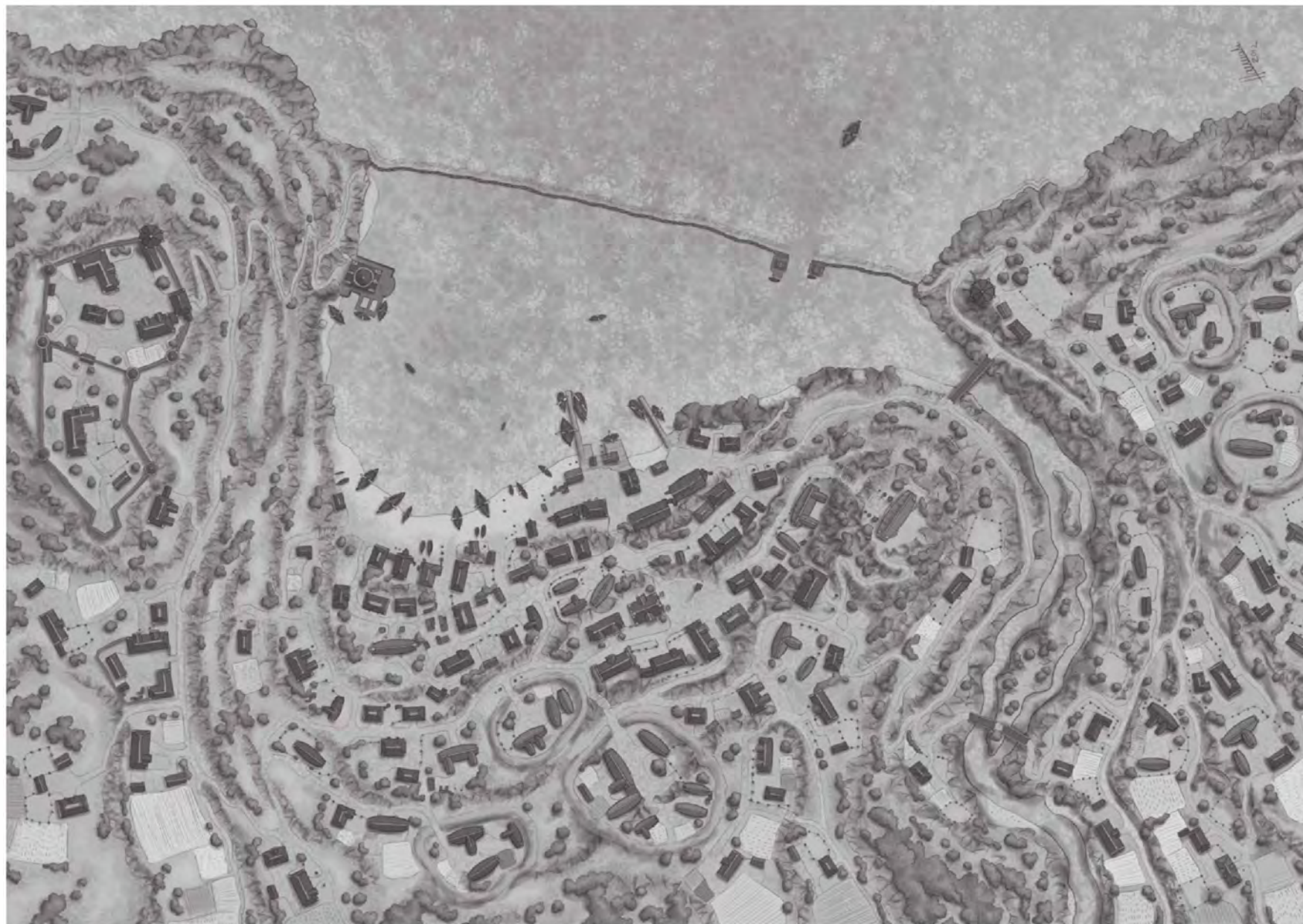
BERIK



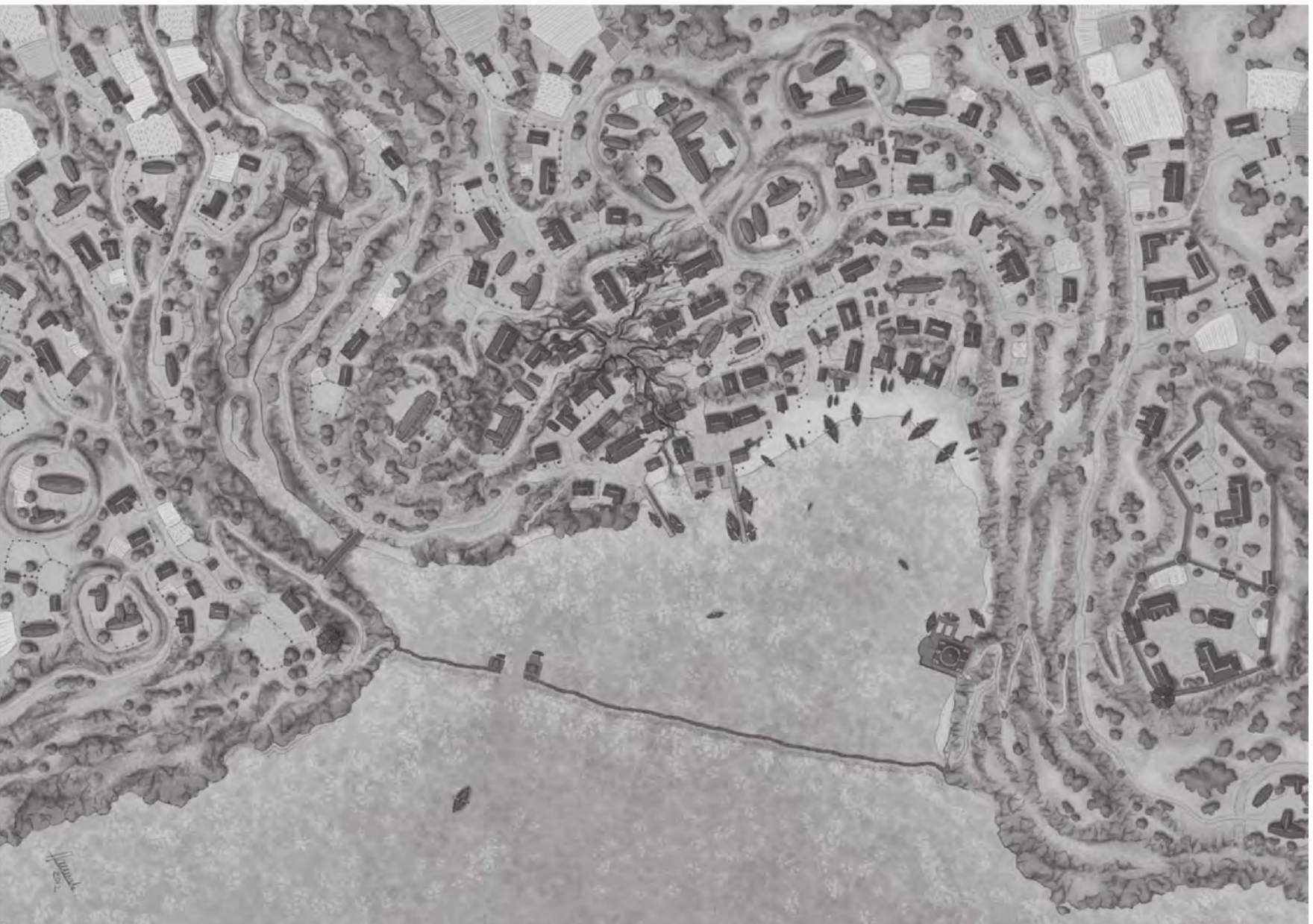
DIE INSEL DER VERLORENEN



PREM



PREMIACH SAMATHARS ERWACHEN



DER BAUN





PREM



LEGENDE

- 1 – Brennerei Hjalske
- 2 – Taverne Bei Hjalskes
- 3 – Pension Zur Trutz
- 4 – Rondratempel
- 5 – Burg Harvard (Hoher Wächter)
- 6 – Ottaskin der Sturmspeere
- 7 – Swafnirtempel
- 8 – Herberge Ottashjalm
- 9 – Drakkarskrim (Drachenhaus)
- 10 – Schänke Heimkehr
- 11 – Ottaskin Garsjalm und Segelmacherei
- 12 – Hafentaverne Alle Winde
- 13 – Traviatempel
- 14 – Stein von Prem
- 15 – Herberge Bei Venske
- 16 – Taverne Am Stein
- 17 – Gasthof Premier Hof
- 18 – Hetskrim
- 19 – Hafeneinfahrt
- 20 – Geschützturm
- 21 – Taverne Drachenhals

EW





PREM



LEGENDE

- 1 – Brennerei Hjalske
- 2 – Taverne Bei Hjalskes
- 3 – Pension Zur Trutz
- 4 – Rondratempel
- 5 – Burg Harvard (Hoher Wächter)
- 6 – Ottaskin der Sturmspeere
- 7 – Swafnirtempel
- 8 – Herberge Ottashjalm
- 9 – Drakkarskrim (Drachenhaus)
- 10 – Schänke Heimkehr
- 11 – Ottaskin Garsjalm und Segelmacherei
- 12 – Hafentaverne Alle Winde
- 13 – Traviatempel
- 14 – Der Spalt
- 15 – Herberge Bei Venske
- 16 – Taverne Am Stein
- 17 – Gasthof Premier Hof
- 18 – Hetskrim
- 19 – Hafeneinfahrt
- 20 – Geschützturm
- 21 – Taverne Drachenhals



Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

FRIEDLOS

AUTOREN: JUDITH C. UND CHRISTIAN VOGT

Der Gedanke an Swafnirland, die legendäre Insel des Walgottes, lässt das Herz eines jeden Thorwalers höher schlagen. Doch warum sammelt Marada die Wölfin, eine stolze Anführerin der Nordleute, eine Gruppe Gesetzloser, um das verheißungsvolle Eiland zu erreichen? Gemeinsam mit einer Flotte aus skrupellosen Kaperfahrern und verzweiferten Flüchtlingen brechen die Helden gen Westen auf. Als aber ein Übel aus der Zeit der alten Hjaldinger erwacht, beginnt eine Irrfahrt, die ohne Einsatz und Opfermut schnell tödlich enden kann. Den Nebel im Nacken kämpfen die Helden um den wertvollsten Schatz, den sie besitzen – ihr Leben!

In diesem Abenteuer müssen die Helden beweisen, dass sie den Gefahren auf See gewachsen sind. Darüber hinaus tragen sie auch die Verantwortung für eine Gruppe Verzweifelter auf der Flucht. Die Helden werden in Friedlos immer wieder vor moralische Entscheidungen gestellt, und ihre Handlungen bestimmen über Wohl oder Wehe der Flotte. Werden sie die Gebote der Götter höher achten als das Überleben ihrer Gefährten?

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Regelbände *Wege des Schwerts*, *Wege der Zauberei* und *Wege der Götter* sowie die *Zoo-Botanica Aventurica* und das *Liber Cantiones*. Für den Meister sind Kenntnisse der Regional-spielhilfe *Unter dem Westwind* und des Quellenbands *Efferds Wogen* hilfreich, aber nicht Voraussetzung.



ISBN 978-3-86889-737-1



www.ulisses-spiele.de

13109PDF

Das Schwarze Auge

ABENTEUER Nr. 196

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5

SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER / SPIELER)

HOCH / MITTEL

ERFAHRUNG

(HELDEN)

ERFAHREN

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)

INTERAKTION,
KAMPFFERTIGKEITEN,
TALENTEINSATZ,
ZAUBEREI

ORT UND ZEIT

THORWAL UND

MEER DER SIEBEN WINDE,

ZWISCHEN 1036 UND

1037 BF

