

ADVENTURIEREN

Ein DSA-Soloabenteuer für einen Einsteiger-Helden

DRAKENSANG

AM FLUSS DER ZEIT

EILIFS SCHATZ

Das Schwarze Auge

13074



AVENTURIEN®

VLRICh KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.

GESAMTREDAKTION
THOMAS RÖMER

COVERBILD
MARCUS KOCH

UMSCHLAGGESTALTUNG,
GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ
RALF BERSZUCK

INNENILLUSTRATIONEN UND KARTEN
ZOLTÁN BOROS, FERDINAND HERTEL, MARCUS KOCH,
SLAWOMIR MANIAC, FLORIAN STITZ, STEPHAN STÖLTING

Copyright © 2009 by Significant GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGe in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere
zu Zwecken der Vervielfältigung
auf photomechanischem oder ähnlichem Wege
nur mit schriftlicher Genehmigung von
Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Drakensang ist ein eingetragenes Markenzeichen
der Radon Labs GmbH.

Printed in Poland 2009

ISBN 978-3-86889-034-1



EILIFS SCHATZ

Ein Soloabenteuer für einen Einsteiger-Helden
von Florian Dop-Schaven und Daniel Simon Richter

mit Dank für Anregungen, Ideen und Unterstützung an
Philipp Spreckels, Sebastian Thurnau und Mark Wachholz

in Gedenken an Ulrich Kiesow, der neben allem anderen in
Der Strom des Verderbens bereits vor über 20 Jahren eine
Heldengruppe entlang des Großen Flusses führte.

Besonderer Dank gebührt Radon Labs und DTP für die freundliche
Genehmigung des Abdrucks ihrer Illustrationen.



INHALT

Willkommen in der Welt des Schwarzen Auges	5
Die Spielregeln in aller Kürze	8
Grundsätzliche Vorbereitung	8
Ein Wort zur Zauberei vorweg	9
Lebenspunkte	9
Ausdauerpunkte	10
Regeneration	10
Eigenschaften und Eigenschaftsproben	10
Talentwerte und Talentproben	11
Talentübersicht	12
Maßeinheiten und Gewichte	14
Das Kampfsystem	15
Auf ins Abenteuer	16
Paschwort	51
Heldendokumente	53



WILLKOMMEN IN DER WELT DES SCHWARZEN AUGES!

Begeben Sie sich in das Land der Fantasie. Schlüpfen Sie in die Rolle eines Helden ganz nach Ihrem Geschmack – ob kluge Magierin, strahlender Krieger, mystische Elfe oder unerschütterlicher Zwerg – und treten Sie, alleine wie im Falle des vorliegenden Solo-Abenteuers oder zusammen mit einer Gruppe von Mitspielern, unbekannten Gefahren und skrupellosen Feinden entgegen. Lösen Sie Rätsel, bestehen Sie heldenhaft Herausforderungen und bestimmen Sie die Geschicke eines ganzen Kontinents.

Aventurien: So heißt der mittelalterlich-fantastische Kontinent, auf dem das Schwarze Auge spielt. Mächtige Königreiche, undurchdringliche und verwunschene Wälder, hohe und schroffe Gebirge und mächtige Ströme finden sich hier. Verwegene Abenteurer, stolze Ritter, geheimnisvolle Elfen und eigenbrötlerische Zwerge, rachsüchtige Geister und Götter, intrigante Verschwörer, kriegerische Orks und mächtige Drachen bewohnen Aventurien. Uralte Geheimnisse, knifflige Rätsel, kostbare Schätze und machtvoller Zauber – all das und noch viel mehr erwartet Sie.

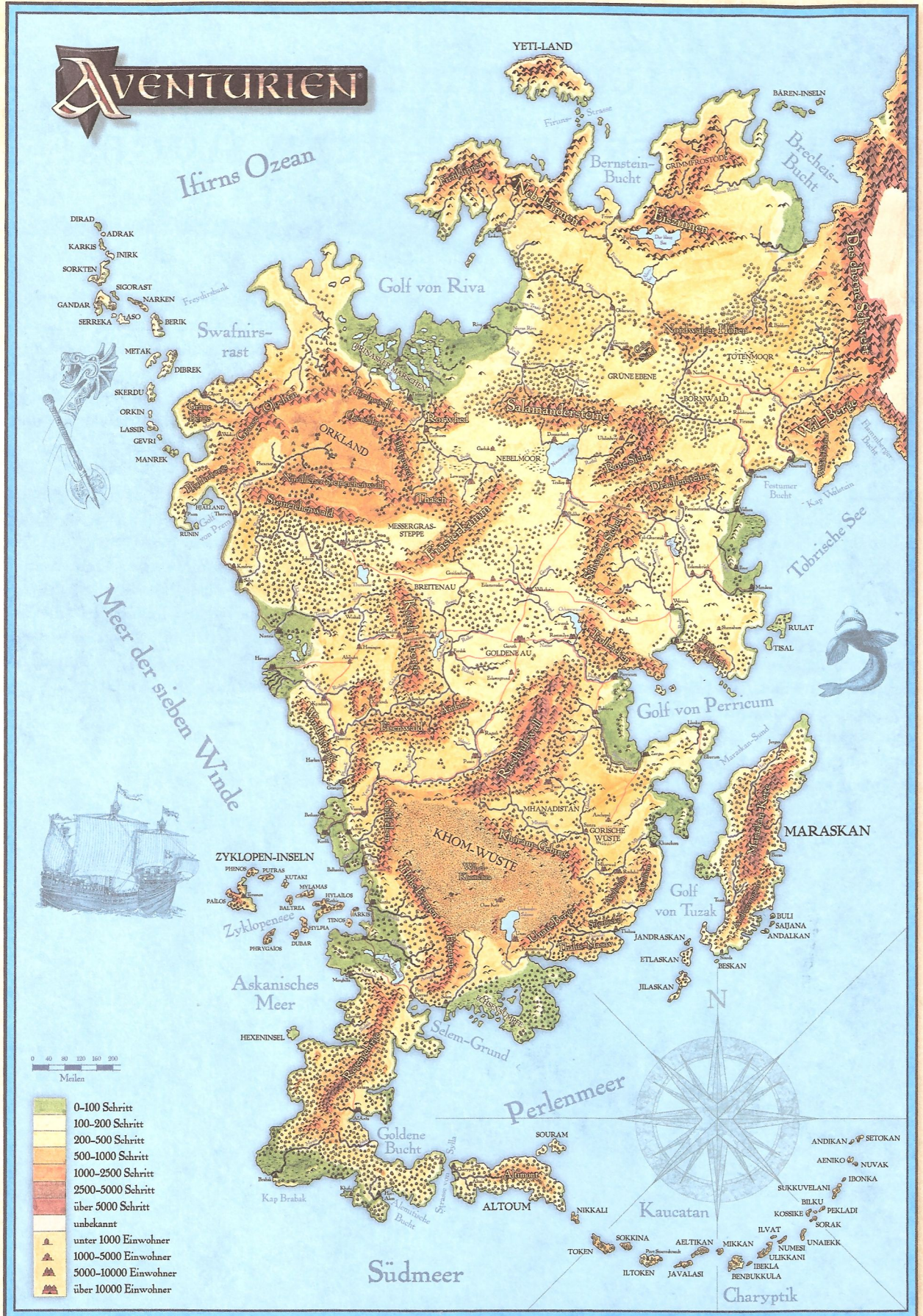
In Gestalt eines aventurischen Helden ziehen Sie aus, um für das Gute in einer Welt voller Geheimnisse und Mysterien gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen.

In der Welt des Schwarzen Auges befreien Sie Landstriche von der Tyrannei einer finsternen Hexe, entlarven intrigante Grafen, retten Entführte, bezwingen mythische Ungeheuer, führen Liebende zusammen oder erforschen uralte Ruinen. Sie bergen Schätze und kämpfen gegen Raubritter, Wegelagerer, knochenbleiche Untote, feuerspeiende Lindwürmer und viele andere Schreckenskreaturen.

Mit **Drakensang: Am Fluss der Zeit – Eilifs Schatz** halten Sie möglicherweise Ihr erstes 'richtiges' Rollenspiel-Abenteuer in der Hand. Das vorliegende Heft wendet sich an verschiedene Interessenten: Vielleicht haben Sie bereits erfolgreich eine Heldengruppe durch das Computerspiel **Drakensang** oder **Drakensang: Am Fluss der Zeit** geführt und sind neugierig, wie man mit viel Fantasie Fantasy-Rollenspiel und die Welt Aventurien erleben kann. Und sind an der Hintergrundgeschichte einer Person des Computerspiel interessiert, der der Thorwalerin Eilif 'Donnerfaust' Sigridsdottir.



AVENTURIEN



Genauso gut mag es sein, dass Sie auf anderem Wege vom Hobby Rollenspiel erfahren haben und *Das Schwarze Auge* (auch kurz *DSA* genannt) einfach kennen lernen wollen. Aber auch 'alte Spielerhasen', die schon lange dabei sind, finden in diesem Solo-Abenteuerheft großen Spielspaß.

DRAKENSANG LEBT WEITER!

Wenn Sie **Das Schwarze Auge: Drakensang und Drakensang: Am Fluss der Zeit** kennen (und vielleicht bereits erfolgreich beendet haben), haben Sie Aventurien bereits bereist und schon einige interessante Figuren und Orte kennen gelernt. Doch damit ist die stets fortschreitende Geschichte Aventuriens noch lange nicht zu Ende: Es gilt weitere Geheimnisse zu erkunden, und nicht alle Hintergründe der Bewohner von Nadoret und Umgebung sind schon enthüllt.

Und wie auch in den Browser-Soloabenteuern **Drakensang: Saat des Zorns I und II** können Sie auch in **Drakensang: Am Fluss der Zeit** – *Eilifs Schatz* einen weiteren Blick hinter den Schleier der Vorgänge am Großen Fluss werfen. Ihnen begegnen bekannte Figuren wieder, und Sie werden auch an Orte gelangen, die im Computerspiel unzugänglich sind. Neue Bedrohungen müssen abgewandt werden, wenn es gilt, die weiteren Geheimnisse zu lüften.

Im vorliegenden Solo-Abenteuer werden Sie bekannte Personen und Orte des Computerspiels wiedertreffen und weitere interessante Details über sie erfahren. Aber auch alle, die **Drakensang: Am Fluss der Zeit** nicht kennen, werden leicht und verständlich in die Welt des Schwarzen Auges eingeführt und können schnell Gefallen an dem abenteuerlichen Spiel finden.

Aventurien wartet auf Sie!

EINE KURZE EINFÜHRUNG INS ROLLENSPIEL

Das Schwarze Auge ist ein Fantasy-Rollenspiel. Das sagt uns, dass wir es mit zwei Dingen zu tun haben:

Unter *Fantasy* versteht man eine Literaturgattung. Der typische Fantasy-Roman schildert eine Welt, in der magische Rituale, pfiffige Schelmenstreiche, eifersüchtige Götter und hitzige Schwertkämpfe zum Alltagsleben gehören, eine Welt, in der sich Schwarz und Weiß in stetem Kampf miteinander befinden, und in der man – anders als in der 'Welt des Hier und Jetzt' – recht leicht zwischen Gut und Böse unterscheiden kann. In diesem Sinne ist die homerische *Odyssee* ebenso eine Fantasy-Geschichte wie das *Nibelungenlied*, *Der Herr der Ringe*, die Romane um das *Lied von Eis und Feuer* oder *Die Unendliche Geschichte*.

Rollenspiel bedeutet, dass Sie, der Spieler, eine Rolle in einem solchen Fantasy-Abenteuer übernehmen. Sie agieren wie ein Romanheld in einer imaginären Welt und bestimmen Verlauf und Ausgang der Geschichte.

SELBST DER HELD SEIN

Sie schlüpfen in die Rollen eines Helden und können sich selbst aussuchen, ob Sie eine edle Ritterin sein wollen oder ein machtvoller Zauberer, eine verschlagene Streunerin oder geheimnisvoller Elf. Jeder Held besitzt ganz spezielle Fähigkeiten und Stärken – und damit können Sie das Abenteuer lösen und die Geschichte zu einem befriedigenden Ende bringen. So werden Sie Protagonist spannender, gefährlicher oder amüsanter Geschichten – den so genannten *Abenteuern*. Wie in einem Roman oder einem Film erforschen Sie alte Geheimnisse, feilschen mit gewieften Händlern, decken eine Verschwörung auf oder bereisen ferne Reiche. In jedem Fall aber treffen Sie selbst die Entscheidungen für Ihren Helden:

Stellen Sie sich wagemutig der großen Orkhorde – oder suchen Sie lieber Schutz hinter festen Burgmauern? Lassen Sie sich von der frechen Schankmaid becircen – oder haben Sie nur Ohren für den geheimnisvollen Fremden mit der Schatzkarte? Wagen Sie sich in die Höhle des Drachen – oder reicht es Ihnen, das entführte Kind vor seinem Schicksal als Menschenopfer zu bewahren und zu verschwinden, bevor die Bestie zurückkehrt?

WAS IST EIN SOLO-ABENTEUER – UND WIE SPIELT MAN ES?

Ein Solo-Abenteuer erzählt eine interaktive Geschichte. Es gilt immer wieder, Entscheidungen zu treffen und festzulegen, wie das Abenteuer weitergehen soll. Abhängig von den Wünschen des Spielers (also den Ihren) oder manchen mehr oder weniger gelungenen Proben wird die Handlung in unterschiedlichen Abschnitten, die mit Nummern markiert sind, vorangetrieben.

Wenn das Abenteuer mit Abschnitt 1 begonnen hat, liegt es an Ihnen, den Weg Ihres Helden zu bestimmen. Manchmal haben Sie dabei keine Wahl und müssen einem Pfad folgen, den Sie schon vorher festgelegt haben – vielleicht sogar, ohne es zu wissen. Die fett gedruckten **Zahlen** in der Klammer verweisen dabei auf den Abschnitt, den es als nächsten zu lesen gilt. Manchmal jedoch wird der Folgeabschnitt nicht in einer Klammer angegeben, sondern im Fließtext – etwa so wie im nächsten Satz: Blättern Sie weiter zum Abschnitt 1 und lesen Sie nach, wie *Eilifs Schatz* beginnt.

DAS ROLLENSPIEL UND SEINE REGELN

Beim Solo-Abenteuer brauchen Sie neben diesem Buch noch einen Stift, einige Würfel, einen Notizzettel und ein so genanntes *Heldendokument*, auf dem alle wichtigen Eigenschaften



ten eines Helden (wie sein Name, seine Kampfstärke und erlernte Fähigkeiten usw.) festgehalten sind. Normalerweise können Sie sich Ihren persönlichen Helden erschaffen, im vorliegenden Abenteuer bieten wir Ihnen aber bereits zwei vorgefertigte Helden an, von denen Sie sich einen aussuchen können, um das Abenteuer zu bestreiten. Diese Heldendokumente finden Sie ab Seite 53. Wenn Sie später das Rollenspiel zu einem längerfristigen Hobby machen wollen, finden Sie alle Regeln und auch eine vollständige Heldenerschaffung in **Das Schwarze Auge: Basisregelwerk**, das als PDF-Dokument auch auf der **Drakensang**-DVD zu finden ist.

Wie in jedem anderen Spiel gibt es auch beim *Schwarzen Auge* Spielregeln, die dazu dienen, die unterschiedlichen Fähigkeiten der Helden (dargestellt durch die Werte auf dem Helden-dokument) zu verdeutlichen und über den Ausgang der Spie-

lerhandlungen zu entscheiden. Längst nicht alle Aktionen und Situationen werden durch einen Würfelwurf entschieden – aber immer dann, wenn nicht klar ist, ob dem Helden eine schwierige Aufgabe auch tatsächlich gelingt (Kämpfen, Zaubern, körperliche Aktionen, aber auch der Einsatz von Wissen oder Verführungskünsten), wird ein Würfelwurf verlangt (die sogenannte *Probe*). Sie werden an den entsprechenden Stellen im Text aufgefordert, solche Proben abzulegen und je nach Erfolg oder Scheitern an unterschiedlichen Abschnitten weiterzulesen. Hier folgt nun eine kurze Übersicht über die wichtigsten Regeln, um Sie mit der erforderlichen Mechanismen vertraut zu machen, um solche Proben ablegen zu können. Im Abenteuertext finden Sie an den Stellen, an denen die Würfel zum Einsatz kommen, dann nur angegeben, um welche Probe es sich genau handelt.

DIE SPIELREGELN IN ALLER KÜRZE

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine sehr kurze Variante der DSA-Regeln. Sie reicht völlig aus, um das Abenteuer um Eilifs Schatz und auch viele andere Abenteuer zu spielen, und gerade Rollenspiel-Einsteigern können wir sehr empfehlen, sich erst einmal auf die hier vorgestellten Regeln zu beschränken. Wenn Sie jedoch auf der Suche nach einer größeren Variationsbreite sind und vielleicht sogar eigene Helden erstellen wollen, finden Sie eine reiche Auswahl an entsprechenden Möglichkeiten im Basisbuch ab Seite 13. Die meisten der dort enthaltenen Regeln sind eine Fortführung des hier präsentierten Materials.

GRUNDSÄTZLICHE VORBEREITUNG

SPIELMATERIAL: HELDENAUSWAHL UND WÜRFEL

Zum Spielen benötigen Sie lediglich dieses Abenteuerbuch, einen Bleistift (und ein Radiergummi), mindestens einen **zwanzigseitigen Würfel** (Zwanzigseiter; 1W20) und mindestens einen **sechsseitigen Würfel** (1W6; Sechseiter) – wie auf dem nebenstehenden Bild. Und natürlich die **Archetypen-Karten**, die Sie ab Seite 53 finden (oder einen selbst erstellten Helden). Eine Erklärung zu dieser Karte folgt rechts. Würfel mit 20 Seiten erscheinen Ihnen womöglich etwas ungewohnt, sie machen aber nichts anderes als Würfel mit 6 Seiten – wenn man davon absieht, dass sie Zahlen zwischen 1 und 20 anzeigen. Einen solchen Würfel mit 20 Seiten können für wenig Geld in fast allen Spielwarenläden erwerben.



Wissenswertes zum Würfeln und zum Runden

Eine Angabe wie 3W6 bedeutet, dass Sie drei sechsseitige Würfel werfen (bzw. dreimal hintereinander mit einem W6 (1W6), wenn Ihnen nur ein Würfel zur Verfügung steht) und die Würfelergebnisse aufaddieren; eine Angabe 2W20+10 bedeutet, dass Sie zwei zwanzigseitige Würfel werfen, die gefallenen Ergebnisse zusammenzählen und zusätzlich 10 Punkte addieren. Bei allen Rechnungen wird *echt* gerundet, das heißt, dass 1,49 zu 1 abgerundet, 1,5 zu 2 aufgerundet wird.

DIE KARTE DES ARCHETYPEN

Zum Schnelleinstieg in die Welt des *Schwarzen Auges* enthält dieser Band zwei Archetypen, mit denen Sie sofort das Spiel beginnen können. Selbstverständlich ist es kein Problem, dem Archetypen ein anderes Geschlecht zuzuweisen. Wenn Sie also lieber einen Söldner statt einer Söldnerin spielen wollen, ist das keinerlei Problem, denn das ändert an den Werten der Figur überhaupt nichts.

Auf den Karten finden sich alle Details und Werte, die Sie zum Erleben des Abenteuers benötigen:

A: Die **'Kopfwerte'** zeigen einige grundsätzliche Daten zum Helden, unter anderem seine Profession, ein Portrait, Platz für einen Namen und Angaben zum Aussehen.

B: Die **Eigenschaftswerte** Mut, Klugheit, Intuition, Charisma, Fingerfertigkeit, Gewandtheit, Konstitution und Körperkraft

RINGARD KLINGENBRUCH

SÖLDNERIN AUS KYNDOSCH

Alter: 26
Größe: 1,8
Augenfarbe:
Haarfarbe:

A

Eigenschaften

MU 12 KL
IN 11 CH
FF 10 GI
KO 13 KK

B

Allgemeine Werte

LeP 31 AsP
RS 3 MF
AP

C

Kampf

AT 13 PA
TP 1W6+4 (S
Fernkampf 10
TP 1W6+6 (Armo

D

Talente

Geschichtswissen (KL/KL/IN) 0, Kulte (KL/KL/IN) 0,
Heilkunde (KL/CH/FF) 3, (GE/KK) 3,
Körperbeherrschung (MU/IN) 2, Heilkunde (KL/KL/IN) 2,
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) 2, Heilerkunst (KL/IN/IN) 2,
Sagen/Legenden (KL/IN/CH) 2, Sagen (MU/IN/GE) 2,
Schlösser Knacken (IN/FF/FF) 2, Schwimmen (GE/KO/KK) 4,
Selbstherrschung (MU/KO/KK) 6, Sich Verstecken (MU/IN/GE) 4,
Sinnenschärfe (KL/IN/IN) 2, Überreden (IN/GE/KO) 0,
Wildnisleben (IN/GE/KO) 3, Zechen (IN/KO/KK) 5

E



RINGARD KLINGENBRUCH

SÖLDNERIN AUS KYNDOSCH

Hintergrund

Ringard ist in Kyndosch aufgewachsen und hat sich früh einem der Söldnerbanner angeschlossen, die die Unabhängigkeit der Reichsstadt sichern. In vielen Scharmützeln hat sie gelernt, dass sie sich am besten auf ihr Schwert und wenige treue Kameraden verlassen kann – und dass der Sold so manchen auch ausbleibt.

Sie hat sich bereits häufig in den Provinzen anheuern lassen, um einige der umliegenden Provinzen bereisen konnte und wertvolle Erfahrungen gesammelt hat. Und auch jetzt wartet sie drauf, erneut loszuziehen, um ihre Waffenfertigkeiten für klingende Münze anzubieten und dabei ein gutes Geschäft zu machen – oder echte Freunde zu finden.

F

Ausrüstung

Langschwert (1W6+4 TP), Schwerer Dolch (1W6+2 TP)
Armbrust und 4 Bolzen (1W6+4 TP)
Lederkleidung, Plattenzeug (1W6+4 TP), Unterschenkel- und Schulterschutz) und Helm (RS 3)
Feuerstein, Stahl und Zunder zum Feuermachen)
Schleifstein, Poliertuch (Waffenpfleugeutensilien)
Geld: 3 Silbertaler, 4 Heller

G

Zitate

»Ein Wörtchen noch und ich hab dir die Schönredeerei aus dem Kopf.«

»Wo wir gerade dabei sind, was Sie gettet Ihr, ist mein Sold?«

»Lassen wir sie Stahl kosten.«

H

bilden die Grundlagen eines aventurischen Helden; auf sie kann mit 1W20 eine Probe abgelegt werden (siehe Seite 11).

C: Das sind die **grundsätzlichen Heldenwerte** Lebenspunkte (LeP), Ausdauerpunkte (AuP), Magieresistenz (MR), Rüstungsschutz (RS) sowie die Abenteuerpunkte (AP).

D: Dieser Block ist den **Kampfwerten** gewidmet, darunter die Attacke- und Parade-Werte sowie (bei Fernkämpfern) der Fernkampf-Wert. Weiterhin findet sich hier Platz für die Waffen und ihren Schaden, den sie anrichten können.

E: In diesem Block sind alle Talente mit den **Talentpunkten** (TaP) notiert, die der Held beherrscht. Da alle Talentproben aus je drei Eigenschaftsproben bestehen, sind die benötigten Eigenschaften in Dreierkombinationen genannt (z.B. MU/IN/KK für Mut, Intuition und Körperkraft).

F: Dieser Bereich enthält einen Abriss über den **Hintergrund des Helden** und die möglichen Gründe, warum er sich auf Wanderschaft durch das Fürstentum Kosch befindet.

G: In diesem Feld sind alle wichtigen **Ausrüstungsgegenstände** festgehalten, die der Held am Anfang mit ins Abenteuer bringt.

H: Hier finden Sie einige beispielhafte **Zitate**, die mehr über den Charakter des Helden verraten.

Ein Wort zur Zauberei vorweg

Für das vorliegende Abenteuer haben wir darauf verzichtet, Ihnen einen zaubermächtigen Helden an die Hand zu geben. Zwar kann auch Ihr Held Zauberei erliegen und magische Artefakte benutzen, aber er selbst ist nicht in der Lage, aktiv Magie zu wirken. Daher finden Sie im Folgenden auch keine Regeln, die sich mit der Zauberei befassen.

LEBENSUNKPTE

Neben den *Eigenschaften* des Helden, die seine körperliche und geistige Basis sind, seinen *Talenten*, die die Erfahrung in verschiedenen Wissensgebieten und Tätigkeitsfeldern repräsentiert, und seinen *Kampfwerten* verfügt jeder Held über einen wichtigen Wert, der seine körperliche Verfassung widerspiegelt: Die **Lebenspunkte (LeP)** repräsentieren, ob ein Held kleinere Blessuren oder größere Wunden erlitten hat, und zeigen, ob er dem Leben oder dem Tode näher steht.

Ein Held, der nur noch 5 oder weniger Lebenspunkte hat, ist kampfunfähig (und auch unfähig die meisten Talente anzuwenden) und kann sich nur mit Mühe bei Bewusstsein halten. Ein Held, dessen Lebenspunkte auf 0 oder darunter sinken, ist so gut wie tot (ihm muss sehr schnell geholfen werden, sonst stirbt er).

AUSDAUERPUNKTE

Die **Ausdauerpunkte (AuP)** zeigen an, wie schnell ein Held 'aus der Puste' kommt und ob er in der Lage ist, weitere Anstrengungen zu unternehmen. Die *Ausdauer* gibt auch an, wie weit ein Held rennen oder schwimmen kann, und auch Fausthiebe gehen zu Lasten der Ausdauer. Ein Held, dessen Ausdauer auf 0 fällt, ist handlungsunfähig und muss schnell wieder zu Atem kommen.

REGENERATION

Wenn ein Held durch Kämpfe Lebenspunkte verloren hat, sind diese nicht auf Dauer verloren, sondern regenerieren sich, während der Held ausruht. Lebenspunkte kann man zurückgewinnen, indem man mindestens sechs Stunden schläft (üblicherweise die Dauer eines Nachtschlafs). Danach erhält der Held je 1W6 verlorene LeP zurück, solange die maximalen Punkte noch nicht erreicht sind (nicht jedoch über den Ursprungswert hinaus). Die Ausdauer erhöht sich um 3W6 AuP, die ein Held jeweils fünf Minuten ausruht, um wieder zu Kräften zu kommen. Im Abenteuer ist jeweils angegeben, ob und wann der Held auf diese Weise Punkte zurückgewinnen kann. Keinesfalls kann der Held durch Regeneration mehr LeP oder AuP erreichen, als er zu Beginn hatte.

EIGENSCHAFTEN UND EIGENSCHAFTSPROBEN

Die grundlegenden Werte jedes Helden sind seine Eigenschaften. Sie bestimmen seine körperlichen und geistigen Fähigkeiten. Auch die Talentproben lassen sich auf Eigenschaftsproben zurückführen. Eigenschaftswerte bewegen sich für menschenähnliche Wesen üblicherweise in einem Rahmen zwischen 6 und 21 Punkten, wobei Werte zwischen 8 und 14 das Normalmaß bilden.

Es gibt acht Eigenschaften, die einen Helden charakterisieren: Mut (abgekürzt MU), Klugheit (KL), Intuition (IN), Charisma (CH), Fingerfertigkeit (FF), Gewandtheit (GE), Konstitution (KO) und Körperkraft (KK).

DIE BEDEUTUNG DER EIGENSCHAFTEN

Mut (MU): die Fähigkeit, in kritischen Situationen **entschlossen** und schnell zu handeln, aber auch die Eigenschaft, **keine Angst** vor dem Neuen oder vor Risiken zu haben. Passiv eingesetzt steht Mut für eine hohe Willenskraft und geistige Zähigkeit, vor allem, wenn es darum geht, Schrecknissen ins Gesicht zu sehen.

Klugheit (KL): Intelligenz und logisches Denkvermögen, die Fähigkeit, eine Situation Stück für Stück zu analysieren und daraus Schlüsse zu ziehen, sowie das schnelle Erkennen von weltlichen und magischen Zusammenhängen. Eine hohe KL steht auch für angesammeltes Bücherwissen und ein gutes Gedächtnis.

Intuition (IN): die Fähigkeit, richtige Entscheidungen zu treffen, ohne vorher lange zu überlegen, oder die schnelle Einschätzung von Personen und Situationen, wenn die nötigen Daten und Fakten fehlen. Auch ein gutes Einfühlungsvermögen in Personen wird über die Intuition geregelt.

Charisma (CH): Dies repräsentiert die persönliche Ausstrahlung, Redegewandtheit und Führungsqualitäten, die Fähigkeit, die eigene Stimme, Gestik und Mimik überzeugend einzusetzen.

Fingerfertigkeit (FF): geschickter Einsatz der Finger, gute Koordination von Auge und Hand, vor allem bei so komplizierten Arbeiten wie Schreiben, Zeichnen, dem Entschärfen von Fallen oder dem Knacken von Schlössern; allgemeine manuelle Geschicklichkeit.

Gewandtheit (GE): körperliche Beweglichkeit, schnelle Reaktionen und Reflexe, eine gute Einschätzung der eigenen Armreichweite, Sprungkraft oder ähnliches, was sich bei hoher GE in geschmeidigen Bewegungen äußert.



Konstitution (KO): Diese fast ausschließlich passiv eingesetzte Eigenschaft ist ein Maß für die körperliche Zähigkeit und Widerstandskraft sowie die Fähigkeit, Krankheiten und Giften zu widerstehen.

Körperkraft (KK): steht für das Vorhandensein von schierer Muskelkraft, vor allem aber die Fähigkeit, sie planvoll einzusetzen, zusammen mit der Konstitution ist sie auch ein Maß für die allgemeine Gesundheit eines Helden.

EIGENSCHAFTSPROBEN

Immer wenn ein Held eine Aktion durchführt, deren Ausgang nicht von vornherein feststeht, kann vom Spieler eine Probe verlangt werden. Dies geschieht in der Regel nur, wenn ihr Ausgang *wirklich offen und für den Spielverlauf bedeutend* ist – GE-Proben für das Ersteigen einer normalen Treppe oder KO-Proben für korrektes Atmen sind überflüssig.

Es wird diejenige Eigenschaft des Helden 'auf die Probe gestellt', die für das Gelingen der Aktion von entscheidender Bedeutung ist: Mit Körperkraft-Proben bricht man Türen auf, mit Gewandtheits-Proben balanciert man über einen Balken, zum Überreden eines störrischen Zöllners ist eine erfolgreiche Charisma-Probe notwendig und so weiter. Bei einer Probe würfelt der Spieler mit dem 20-seitigen Würfel (1W20). Das Resultat darf nicht höher sein als der Wert der auf die Probe gestellten Eigenschaft.

Beispiel: Die Söldnerin Ringard (KK 14) will eine schwere Falltür anheben. Dafür wird eine Körperkraft-Probe verlangt. Also muss Ringards Spielerin mit 1W20 eine 14 würfeln oder darunter bleiben.

Die Auswirkungen einer gelungenen Probe liegen auf der Hand: Der Held hat seine Aktion erfolgreich ausgeführt. Die Folgen einer gescheiterten Probe sind meistens auch leicht vorstellbar: Die Tür in unserem Beispiel ist zu schwer (möglicherweise zerrt sich die Heldin die Muskeln); ein Held, der tölpelhaft schleicht, wird entdeckt; eine vermurkste Charisma-Probe kann schallendes Gelächter, aber auch eine handfeste Ohrfeige nach sich ziehen.

ERLEICHTERTE UND ERSCHWERTE PROBEN

Je nach der Schwierigkeit der Situation können Proben erleichtert sein oder erschwert. Wenn die Falltür im oben genannten Beispiel aus einer massiven Eisenplatte besteht, so kann die Körperkraft-Probe zum Beispiel um 3 Punkte erschwert sein (eine KK-Probe +3). Ist sie aus dünnen Brettern gezimmert, kann eine Körperkraft-Probe –4 genügen (diese also um 4 Punkte erleichtert sein). Im ersten Fall muss die Spielerin eine 3 zu ihrem Würfelwurf addieren und darf trotzdem ihren Eigenschaftswert nicht übertreffen, im zweiten Fall kann die Heldin 4 Punkte von ihrem Würfelwurf abziehen.

TALENTWERTE UND TALENTPROBEN

Wie oben erwähnt, entscheidet eine Probe auf eine der acht Eigenschaften über Erfolg und Misserfolg vieler Aktionen, die ein Held unternimmt. Nun kommt es aber im Spiel häufig zu Situationen, in denen mehr als eine Eigenschaft des Helden gefordert ist oder in denen in Jahren der Erfahrung erlerntes

Wissen wichtiger ist als die grundsätzlichen Eigenschaften: Beim *Klettern* muss der Held beispielsweise über *Mut*, *Körperkraft* und *Gewandtheit* verfügen, und alle drei Eigenschaften werden 'auf die Probe gestellt', wenn der Held eine Klettertour unternimmt. Ferner ist zu berücksichtigen, ob der Held über eine gewisse Erfahrung im Klettern verfügt, und seine Kenntnisse – beziehungsweise seine Unerfahrenheit – sollten ebenfalls Auswirkungen auf das Gelingen der Probe haben. Solche Fertigkeiten wie *Klettern*, *Reiten*, *Heilen* u.ä. bezeichnen wir als **Talente**; das Maß der Erfahrung, die ein Held in einem Talent besitzt, sind seine **Talentpunkte** (kurz: **TaP**). Üblicherweise bewegen sich die Talentpunkte in einem Rahmen von 0 bis 21 Punkten (mit Ausnahmen von –4 bis +30).

DIE TALENTPROBE

In einer Talentprobe fließen die Eigenschaftswerte eines Helden und seine Talentpunkte zusammen. Er stellt zugleich seine körperlichen und geistigen Voraussetzungen unter Beweis und nutzt die vorhandene Erfahrung, die er auf dem jeweiligen Gebiet besitzt. Um seine Klettertour zu bestehen, legt unser bergsteigender Held nacheinander drei Eigenschaftsproben ab: auf *Mut*, *Gewandtheit* und *Körperkraft*.

Falls der Held über Klettererfahrung verfügt, also Punkte im Talent *Klettern* besitzt, so kann er versuchen, mit diesen Punkten misslungene Proben auszugleichen. Die Talentpunkte sind also eine Art 'Notfallvorrat an freien Eigenschaftspunkten'. Der Spieler würfelt seine erste Eigenschaftsprobe (und wenn die misslingt, kann er die fehlenden Punkte aus dem Notfallvorrat nehmen), dann die zweite (korrigiert bei Bedarf) und schließlich die dritte (und gleicht im Notfall noch einmal mit Talentpunkten aus, wenn er noch welche hat). Natürlich kann der Held nicht mehr Punkte aus dem Notvorrat nehmen, als darin enthalten sind. Wenn er also beispielsweise schon bei der ersten Eigenschaftsprobe alle Talentpunkte verbraucht hat, dann stehen ihm für die zweite und dritte Eigenschaftsprobe keine Ausgleichspunkte mehr zur Verfügung. Wenn er aber zu einem späteren Zeitpunkt eine neue *Klettern*-Probe ablegen muss, kann er wieder auf den vollständigen Vorrat zurückgreifen.

Beispiel: Angrond (MU 12, GE 14, KK 10, 8 TaP in Klettern) muss sich schnell vor der Stadtgarde in Sicherheit bringen, und dabei ist ihm eine Mauer im Weg. Da er nun versuchen will, an einem Baum empor zu klettern, um das Hindernis zu überwinden, wird eine Klettern-Probe fällig. Er würfelt beim *Mut* eine 14 – das sind zwei Punkte zu viel, die er aber aufgrund seiner Erfahrung im Klettern ausgleichen kann: Die erste Probe ist gelungen, und von seinen 8 Talentpunkten sind nun nur noch 6 übrig. Bei der *Gewandtheit* zeigt der Würfel eine 16. Er muss also weitere 2 TaP benutzen, um diese Probe zu einer gelungenen Probe zu machen, bleiben noch 4 Punkte übrig. Bei der *Körperkraft*-Probe würfelt er eine 9 – diese Probe ist also auf jeden Fall gelungen, so dass er im Endeffekt sogar noch 4 Talentpunkte übrig hat. Alle drei Eigenschaftsproben sind gelungen, also ist auch die Talentprobe gelungen. Angrond erreicht die Mauerkrone – und ist von der Straße verschwunden, bevor die Gardisten ihn erwischen haben.

TALENTPROBEN MIT ZUSCHLÄGEN ODER ABZÜGEN

Wenn ein Held eine besonders gewagte oder schwierige Aktion unternimmt, wird die Talentprobe mit einem Zuschlag, einer Erschwernis belegt; weniger schwierige Taten können durch einen Abzug – eine Erleichterung – vereinfacht werden. In solchen Fällen werden die Talentpunkte des Helden vor dem Auswürfeln der Probe mit dem Zuschlag oder dem Abzug verrechnet. Dazu wird eine Erschwernis von den TaP abgezogen, eine Erleichterung zu ihnen addiert.

Diese situationsabhängigen Modifikatoren können entstehen, wenn eine Probe von vornherein besonders schwierig ist, der Held momentan abgelenkt oder durch eine Rüstung behindert ist, er gutes Werkzeug besitzt oder gar keines, er unter Zeitdruck steht oder sich besonders viel Zeit lassen kann und dergleichen mehr.

Wenn ein Held in einem Talent einen negativen Wert aufweist oder seine Talentpunkte durch situationsabhängige Modifikatoren unter 0 fallen, so muss er diesen Betrag unter null zu jedem der drei Würfe der Probe addieren und darf dennoch den jeweiligen Eigenschaftswert nicht übertreffen, wenn die Probe gelingen soll. Negative TaP führt also stets zu drei erschwerten Eigenschaftsproben.

Beispiel: Nach seiner erfolgreichen Flucht versucht Angrond (MU 12, IN 13, CH 13; 7 TaP in Überreden), in der nächsten Taverne einen besonders guten Preis für einen großen Krug Bier herauszuschinden (mit der er seinen Schrecken 'abkühlen' will). Der Wirt, mit dem er es zu tun bekommt, ist allerdings ein stadtbekannter Knauser, so dass die Aufgabe wirklich schwierig ist und Probe einen Zuschlag von 9 Punkten erhält, was bedeutet, dass Angrond die Probe jetzt

ablegen muss, als hätte er -2 TaP (7 TaP minus Zuschlag 9 = -2), er muss also drei jeweils um 2 Punkte erschwerte Proben würfeln. Bei der MU-Probe fällt eine 6 (Glück gehabt), bei der IN-Probe jedoch eine 12, womit die Probe nicht gelungen ist – da nützt es auch nichts, dass der Würfel bei der CH-Probe eine 4 zeigt. Die misslungene Überreden-Probe bedeutet nun, dass Angrond tief in die Tasche greifen muss, um sein Bier zu bezahlen, was seine Laune deutlich verschlechtern dürfte.

Wie oben bereits bemerkt, kann das Tragen einer Rüstung eine Probe erschweren. In *Eilifs Schatz* ist immer angegeben, wenn die Rüstung den Helden bei einer Aktion besonders behindert und wie die Talentprobe in diesem Fall modifiziert werden muss.

AVTOMATISCHER ERFOLG UND MISSEFOLG

Zu den Regeln über Erfolg und Misserfolg einer Talentprobe kommt hinzu, dass eine *Doppel-20* (zweimal die 20 bei den drei Eigenschaftsproben gewürfelt) bei einer Talentprobe einen automatischen Fehlschlag bedeutet, genauso wie eine *Doppel-1* immer einen Erfolg bedeutet, jeweils ungeachtet der Talentpunkte des Helden und des Ergebnisses des dritten Würfelwurfs.

TALENT-ÜBERSICHT

Zur Einführung in das Rollenspiel haben wir den Archetypen in diesem Band nur eine Auswahl an besonders nützlichen Talenten gegeben. Diese reichen aus, um *Eilifs Schatz* und weitere Einsteigerabenteuer zu bestehen. Ein umfassenderes Talentsystem finden Sie in den *Basisregeln* ab Seite 109.

Fährtsuchen (KL/IN/IN)

Das Suchen und Verfolgen einer Fährte wird durch Proben auf dieses Talent geregelt. Die Schwierigkeit, einer Fährte zu folgen, hängt natürlich von Bodenbeschaffenheit, Lichtverhältnissen und Ähnlichem ab. Jeder Terrainwechsel verlangt eine Probe, die von -7 (frische Schneedecke) bis zu +12 (kahler Fels) variieren kann. Bei bestimmten Bodentypen (wie z.B. einem staubfreien Marmorfußboden) sind gar keine Proben erlaubt.

Falschspiel (MU/CH/FF)

Je nach Erschwernis der Probe kann der Held entweder sein eingesetztes Geld vervielfachen oder (bei einem ausgespielten Glücksspiel) Würfelergebnisse zu seinen Gunsten ändern, neue Karten ziehen und dergleichen. Das Scheitern einer Probe kann den Helden in arge

Bedrängnis bringen (notorische Falschspieler genießen überall in Aventurien eine extrem kurze Lebenserwartung). In Kombination mit einer *Sinnenschärfe*-Probe kann ein hohes *Falschspiel*-Talent auch dazu dienen, eventuelle Mogleien zu enttarnen. (Aber auch hier ist absolute Vorsicht angeraten: Aus oben genannten Gründen ist eine falsche Bezeichnung meist Grund genug für eine Duellforderung.)

Geschichtswissen (KL/KL/IN)

Die schriftlich niedergelegte Geschichte Aventuriens beträgt mittlerweile drei Jahrtausende, aber die Überlieferungen mancher Völker reichen noch deutlich weiter zurück. Ein Held, der sich mit Geschichte auskennt, kann anhand der Bauweise beurteilen, aus welcher Epoche eine Ruine stammen könnte, kennt die Namen längst verstorbener Herr-

scher und hat schon von manchen fast vergessenen Kriegszügen und Heldentaten gehört.

Götter/Kulte (KL/KL/IN)

In Aventurien gibt es viele unterschiedliche Religionen und Glaubensrichtungen. Dieses Talent entscheidet, was der Held über die Feinheiten der eigenen Religion weiß (Feiertage, Heilige, Ablauf von kultischen Handlungen), aber auch, was er von anderen Gottheiten und deren Gläubigen gehört hat.

Heilkunde (KL/CH/FF)

Brüche, Schnitte, Stiche und andere Verletzungen, die im Kampf oder durch Unfälle entstehen, können von einem Heilkundigen kuriert werden. Nach einer gelungenen *Heilkunde*-Probe steigt die nächtliche Regeneration des Patienten um 1W6+2 LeP. Eine Person, die keine

LeP mehr besitzt, kann durch *Heilkunde* stabilisiert werden, so dass keine unmittelbare Todesgefahr mehr besteht. Für jeden LeP unter 0 wird die Talentprobe jedoch um 2 Punkte erschwert.

Beim Scheitern der Heilprobe wird die normale Heilung für 24 Stunden unterbrochen, und der Verletzte erleidet 1W6 zusätzliche Schadenspunkte. Die Probe dauert eine halbe Stunde. Es können nur solche LeP-Verluste mit diesem Talent geheilt werden, die durch Verletzungen verursacht wurden, also keine Vergiftungen oder Krankheiten.

Klettern (MU/GE/KK)

Eine *Klettern*-Probe steht immer dann an, wenn der Held eine schwierige Klettertour (wie das Überklettern einer Burgmauer oder das Bezwingen einer Felsklippe) unternimmt. Je nach Art und Höhe des zu überkletternden Hindernisses kann die Probe mit einem Zuschlag belegt werden; sinnvoll eingesetzte Kletterhilfen (Steighaken, Seile, Wurfanker) erleichtern natürlich die Probe, wenn man mit ihnen umzugehen versteht.

Körperbeherrschung (MU/IN/GE)

Ausrutschen auf einer steilen Treppe, Abrollen nach einem Sturz vom Pferd, ein Hechtsprung über das just einstürzende Brückensegment oder das auf-den-Beinen-Bleiben auf einem Schiff im Sturm – in all diesen Fällen ist das Talent *Körperbeherrschung* gefragt. Die Schwierigkeit der Situation bestimmt auch die Höhe der Zuschläge.

Magiekunde (KL/KL/IN)

Was passiert als nächstes, wenn der finstere Zauberer die Hand zur Faust ballt? Könnte dieser in allen Farben schillern-de Ring ein altes drachisches Artefakt sein? Wie kann es sein, dass die Fußspuren des Elfen auf einer freien Fläche abrupt enden? Alle diese Fragen können auch von nicht magisch begabten Helden beantwortet werden, die sich mit den arkanen Künsten beschäftigt haben. Ob als (seltenes und geheimes) Bücherwissen oder aus eigener leidvoller Erfahrung – vielleicht bringt ein Fetzen dieses Wissens in der nächsten Auseinandersetzung die Entscheidung.

Menschenkenntnis (KL/IN/CH)

Eine Talentprobe hilft dem Helden, die wahren Absichten seines Gegenübers zu durchschauen. Die Zuverlässigkeit eines Flusslotsen kann auf diese Art ebenso eingeschätzt werden wie die Ehrlichkeit eines Rosshändlers. Je nach Gelingen erfährt der Spieler, welche Gefühle die Person bei dem Helden auslöst – dies kann bei einer misslungenen Probe auch durchaus eine Fehleinschätzung sein.



Orientierung (KL/IN/IN)

Das Talent regelt die Fähigkeit, Himmelsrichtungen zu bestimmen und sich in unbekanntem Gelände zurechtzufinden. Ein sicherer Orientierungssinn versagt aber auch in großen Gebäuden und unterirdischen Anlagen nicht, weil

der Held ein Gefühl für die Proportionen der Räume und ihre Lage zueinander hat.

Sagen/Legenden (KL/IN/CH)

Wer sich in diesem Talent gebildet hat, kennt sich nicht nur mit Sitten und Gewohnheiten des eigenen Volkes aus, sondern kann auch die Götter und Heroen identifizieren und ist in der Lage, Sagen und Legenden in Wort und/oder Schrift wiederzugeben. Um die Sagen und Legenden fremder Völker zu kennen, sind die Talentproben mit einem Zuschlag zu versehen. Bei den verbreiteten Mythen und Legenden der eigenen Kultur sind nur in Ausnahmefällen Proben nötig.

Schleichen (MU/IN/GE)

Erfolgreiches *Schleichen* ist nicht nur eine Frage der Körperbeherrschung, sondern auch der Aufmerksamkeit, um potentielle Geräuschquellen wie knarrende Dielen oder trockene Zweige auf dem Boden rechtzeitig zu erkennen und zu vermeiden. Natürlich spielen auch das Terrain und die Bekleidung des Helden eine wichtige Rolle bei dem Versuch, sich geräuschlos fortzubewegen. Auf festgestampftem Erdboden mag dem barfüßigen Helden ein Anschleichen ohne Probe gelingen. Mit Reitstiefeln (durch deren Sohlen man keine Zweige auf dem Boden spüren kann) durch einen Wald voller trockener Äste zu schleichen, erfordert schon ein außerordentliches *Schleichen*-Talent. Zuschläge hängen von Bodenbeschaffenheit, Rüstung und Schuhwerk des Schleichenden ab.

Schlösser Knacken (IN/FF/FF)

Dies ist die Grundlage des Einbrecherhandwerks. Um ein Schloss ohne den passenden Schlüssel (d.h. mit Dietrichen, Haarnadeln, Messern oder Ähnlichem) zu öffnen, sind Proben auf *Schlösser Knacken* nötig, die je nach den Umständen mit deftigen Zuschlägen versehen sind. Ein Misslingen der Probe bedeutet in den meisten Fällen, dass der Dietrich oder das improvisierte Einbruchswerkzeug im Schloss abgebrochen ist und weitere Öffnungsversuche

nur unter nochmals erschwerten Bedingungen durchgeführt werden können. Mit diesem Talent können auch bestimmte Arten mechanischer Fallen entschärft werden. Hierbei bedeutet ein Scheitern der Probe allerdings stets, dass der Held die Falle ausgelöst hat und ihre volle Schadenswirkung erleidet.

Schwimmen (GE/KO/KK)

Ein Held mit 2 Talentpunkten kann sich einigermaßen über Wasser halten und auch langsam in die gewünschte Richtung paddeln. Er muss also keine *Schwimmen*-Probe ablegen, wenn er in einen Tümpel fällt. Proben werden vor allem fällig, wenn der Held im Wasser eine ungewöhnliche Leistung vollbringen will, z.B. tauchen, einen Gefährten oder eine sperrige Last befördern oder im oder unter Wasser kämpfen. Eine Reihe von Faktoren beeinflussen die Zuschläge auf eine *Schwimmen*-Probe: vor allem eine eventuelle Strömung (reißende Brandung oder ein wilder Gebirgsfluss können bis zu 8 Punkte Zuschlag verursachen) und die Rüstung des Helden.

Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)

Zum einen bezeichnet die Selbstbeherrschung die Fähigkeit, großen Schmerzen zu widerstehen. Ein hoher Wert kann also nicht nur auf der Folterbank, sondern auch im Kampf oder auf einem strapaziösen Eilmarsch von Nutzen sein. Zum anderen ist die *Selbstbeherrschung* auch dann gefordert, wenn es gilt, Versuchen zu widerstehen und zum Beispiel ein Lachen zu unterdrücken.

Sich Verstecken (MU/IN/GE)

Das Talent bestimmt die Fähigkeit, ein geeignetes Versteck blitzschnell zu ent-

decken und zu nutzen. Ein Held, dessen Talentprobe misslingt, hat entweder die Sinnenschärfe seiner Verfolger unterschätzt oder war zu lange unschlüssig ("Soll ich lieber unter den Stuhl ... oder in den Schrank ... oder doch auf den Leuchter?"). In einer Umgebung, die absolut keine Verstecke bietet, ist eine Talentprobe nicht gestattet.

Singen (IN/CH/KO)

Eine gute Singstimme ist zwar nicht jedem und jeder in die Wiege gelegt, das heißt aber nicht, dass sie sich nicht entwickeln und bilden ließe. Das Talent *Singen* ist zum Sologesang, dem Vortrag eines Heldenepos oder der Begleitung von Musik geeignet, und ein passabler Vortrag wird sowohl von den Novizen verschiedener Kulte als auch von Theaterchören – und natürlich von professionellen Sängern, Barden und Skalden – erwartet.

Sinnenschärfe (KL/IN/IN)

"Ich presse mein Ohr an die Tür, höre ich etwas?" So lautet eine Standardfrage in beinahe jedem Rollenspiel-Abenteuer. Die Genauigkeit aller Helden-Wahrnehmungen wird häufig von *Sinnenschärfe*-Proben abhängig gemacht. Misslungene Proben (die sich natürlich auch auf daserspüren feiner Gerüche oder daserspähnen weit entfernter Ziele, auf dasertasten filigraner Gravuren und daschmecken von Gift im Wein beziehen) bedeuten entweder, dass der Held nichts wahrnimmt oder einer Täuschung unterliegt.

Überreden (MU/IN/CH)

Mit diesem Talent ist ein Held in der Lage, sein Gegenüber mit einem Wortgewitter so zu verwirren, dass sich dieses

– zumindest kurzfristig – vom Helden zu bestimmten Handlungen bewegen lässt. Es kommt zum Beispiel zur Anwendung, wenn der Held einen Händler dazu bringen will, den Preis für einen Gegenstand zu senken, oder wenn er eine Stadtwache anlügt, warum er mitten in der Nacht mit einem Dietrich versucht, das Türschloss des Rathauses zu öffnen.

Wildnisleben (IN/GE/KO)

Unter diesem Begriff sind all die kleineren Dinge zusammengefasst, die für ein Leben unter freiem Himmel wichtig sind: Auswahl und Einrichten eines geeigneten und geschützten Lagerplatzes, Feuer anzünden, optimales Brennmaterial finden, das sich auch in feuchtem Zustand für ein Lagerfeuer eignet, usw. Ein Held, der bei dieser Talentprobe scheitert, darf sich nicht wundern, wenn bei einem nächtlichen Wolkenbruch sein Zelt samt Ausrüstung davonschwimmt, weil er das Bächlein, an dessen Ufer er rastet, gewaltig unterschätzt hat. Aber auch die Jagd und die Kräutersuche können mit diesem Talent geprüft werden.

Zeichen (IN/KO/KK)

Ein Held kann jederzeit zu einem Gelege eingeladen werden, das ihn an die Grenze seiner Belastbarkeit bringt. Normalerweise entsteht durch starkes Zeichen zwar ein Zugewinn an Mut, gleichzeitig aber auch ein drastischer Abzug auf alle anderen Eigenschaften. Durch gelungene *Zeichen*-Proben kann ein Held solche üblen Folgen abwehren. Auch der schwere Kopf am nächsten Tag – in Aventurien je nach Schwere 'Wolf' oder 'Werwolf' genannt – lässt sich durch eine erfolgreiche *Zeichen*-Probe in die Schranken weisen.

MAßEINHEITEN UND GEWICHTE

Entfernungen werden in Aventurien in Schritt und Meilen gemessen, wobei ein **Schritt** einem irdischen Meter und eine **Meile** einem irdischen Kilometer entspricht. Ein **Spann** ist 20 Zentimeter lang, ein **Finger** entspricht zwei Zentimetern. Ein **Quader** entspricht einer Tonne. Von einem **Stein** spricht man, wenn ein Kilogramm gemeint ist. Eine **Unze** wiegt dagegen

25 Gramm. Im Mittelreich handelt man grundsätzlich mit dem (goldgeprägten) **Dukaten**. Dieser ist 10 **Silbertaler** wert, für den man wiederum pro Stück 10 **Heller** erhält. Ein Heller entspricht dann 10 **Kreuzern**. Wer also nur noch fünf Kreuzer in der Tasche hat, ist ein armer Schlucker.

Das Kampfsystem

Steile Felswände, verschlossene Truhen und trickreiche Händler sind an sich ja schon fordernd für einen aventurischen Helden, aber darüber hinaus gibt es auch Gegner, die die Helden daran hindern wollen, ihre Ziele zu erreichen. Das können Tiere sein, die die Durchquerung 'ihres' Waldes nicht zu schätzen wissen – das Fleisch der Helden dafür aber um so mehr –, regelrechte, nur auf Tod und Verwüstung bedachte Monstrositäten oder vom Erzschorlen gedungene Söldner und Wachen. Aber auch jener Erzbösewicht selbst wird nur in den wenigsten Fällen nach einem klärenden Gespräch bei einer Tasse Tee von seinen Schurkereien ablassen.

Und wenn es dann zum Kampf kommt, benötigen Sie natürlich Regeln, um solche Kämpfe durchzuspielen, egal, ob dies nun ein Degenduell auf den Zinnen einer Burgruine ist oder der Ringkampf eines Thorwalers mit einem erzürnten Bären. Denn ein solcher Kampf ist nicht mit einer einzelnen Probe abzuhandeln, sondern mit einer Abfolge von Proben, die jeweils für Angriffe und für Abwehrbewegungen stehen. Eine misslungene Probe bedeutet hier also nicht, dass der ganze Kampf verloren ist, sondern nur, dass eine einzelne Bewegung, ein einzelnes Manöver nicht so geglückt ist, wie es geplant war.



ATTACKE UND PARADE

Die Grundelemente des DSA-Kampfsystems sind der **Attacke-** und der **Paradewert** (kurz: **AT** und **PA**), auf die – ganz wie bei einer Eigenschaftsprobe – Proben mit dem zwanzigseitigen Würfel abgelegt werden: Der Angreifer würfelt eine Probe auf seinen AT-Wert, der Verteidiger auf seinen PA-Wert, oder kürzer: *Der Angreifer würfelt eine Attacke, der Verteidiger eine Parade.* Gelingt die Attacke und misslingt die Parade des Gegners, so ist dem Angreifer ein Treffer gelungen, der nun eine bestimmte Anzahl von **Trefferpunkten (TP)** anrichtet, die von Waffe zu Waffe unterschiedlich sind. Von diesen Trefferpunkten darf der Verteidiger nun noch den Wert seines **Rüstungsschutzes (RS)** subtrahieren und muss den verbleibenden Rest als **Schadenspunkte (SP)** von seinen **Lebenspunkten (LeP)** abziehen.

FERNKAMPF

Ähnlich erfolgt der Kampf mit Bogen, Armbrust oder Wurf-dolch: Hierzu besitzen einige Helden einen **Fernkampf-Wert (FK)**, auf den sie ihren Schuss oder Wurf würfeln. Eine Parade ist für den Gegner nicht möglich – Pfeile und Armbrustbolzen verursachen also bei Gelingen der Fernkampf-Probe sofort Trefferpunkte. Die FK-Probe ist jedoch oft erschwert: Bei großer Entfernung oder einem kleinen Ziel, und natürlich auch dann, wenn sich das Ziel bewegt. Wie groß der Zuschlag ist, bleibt dem Spielleiter überlassen, aber ein Schuss auf einen fünfzig Meter entfernten Hasen, der Haken schlagend davonläuft, ist um mindestens 10 bis 12 Punkte erschwert. Wenn im Solo-Abenteuer solche Fernkampf-Angriffe möglich sind, ist dort jeweils verzeichnet, wie hoch die Zuschläge sind.

DER ABLAUF EINES KAMPFES

Ein Kampf gliedert sich in **Kampfrunden (KR)**, in denen jeder Beteiligte einmal attackieren und einmal parieren darf. Dann beginnt die nächste Kampfrunde, und der Kampf geht weiter, bis einer der Kämpfer aufgibt, tot oder kampfunfähig ist – oder bis sein Gegner freiwillig von ihm ablässt.

Beispiel: Ringard wird in von einem Wegelagerer in einen Hinterhalt gelockt und angegriffen. Sie kämpft mit ihrem Schwert (AT 15, PA 12, TP 1W6+4), und sie trägt eine Lederrüstung, die ihr einen RS von 5 verleiht. Ihr Gegner ist mit einem Säbel bewaffnet (AT 11, PA 9, TP 1W6+5) und beginnt mit dem ersten Angriff. Die Spielerin würfelt für den Gegner eine 7, also ist die Attacke-Probe des Räubers gelungen. Nun muss sie die Parade für Ringard würfeln, aber die gewürfelte 14 übersteigt ihren PA-Wert, so dass der Angriff nicht abgewehrt werden kann. Nun gilt es, den Schaden zu erwürfeln, wozu die Spielerin einen sechsseitigen Würfel nimmt und 5 zu dem Würfelerggebnis addiert (1W6+5). Der Würfel zeigt eine 4, was 7 Trefferpunkte ergibt. Von diesen 7 TP kann Ringard 5 abziehen, da sie ja die Rüstung trägt, aber die verbleibenden 4 Schadenspunkte werden von ihrer Lebensenergie subtrahiert: Der Räuber hat ihr eine blutende Hiebwunde zugefügt. Als nächstes kann die Spielerin aber den Angriff Ringards auswürfeln und gegebenenfalls prüfen, ob die Gegnerin parieren kann.

Wem die erste Attacke zusteht, hängt oft von der Situation ab: In der Regel sind es die Angreifer, die zuerst ihre Attacke würfeln dürfen, vor allem natürlich bei einem Hinterhalt oder überraschenden Angriff. Sollte sich nicht genau festlegen lassen, wer Angreifer ist, dann können die Helden zuerst ihre Attacken ausführen. Da jeder Kämpfer pro Kampfrunde nur einmal attackieren und einmal parieren darf, kann es vorkommen, dass jemand, der mehrere Gegner hat, die gelungene Attacke eines zweiten Gegners nicht mehr abwehren kann – in diesem Fall ist diese Attacke automatisch ein Treffer. Ebenso kann es bei einem gut geplanten Überraschungsangriff dazu kommen, dass die erste Attacke der Angreifer von den orientierungslosen Opfern nicht pariert werden kann. Das Abschießen oder Werfen einer Fernkampfwaffe dauert genauso lange wie der Angriff mit einer Nahkampfwaffe. Allerdings dauert es bei einem Bogen eine Kampfrunde, um einen Pfeil aus dem Köcher zu nehmen und auf die Sehne zu legen, bei einer Armbrust sogar 8 Kampfrunden, um sie schussbereit zu machen. Mit einer Schusswaffe kann nicht pariert werden.

FUF INS ABENTEUER

Und nun ist es endlich ist es soweit: Es geht hinein ins (womöglich Ihr erstes) Abenteuer in der Welt des Schwarzen Auges. Sie haben sich die grundsätzlichen Spielprinzipien und die Regeln durchgelesen (zögern Sie nicht, bei Unklarheiten immer wieder nachzublättern) und sich einen der Archetypen

ausgesucht, um das Abenteuer um Eilifs Schatz zu erleben. Und bleibt Ihnen dabei viel Spannung und Spaß zu wünschen ... und jetzt auf, auf nach Kyndoch in der Markgrafschaft Windhag. Lesen Sie weiter bei **Abschnitt 1**, das Abenteuer beginnt.



I Sie streifen durch die Gassen Kyndochs, der phexensgrauen Reichsstadt in der rauen Markgrafschaft Windhag. Die Stadt liegt am Großen Fluss, just dort, wo die Reichsstraße am anderen Ufer auf den mächtigen Strom trifft und ihn mit einer Fähre überwindet.

Viele Waren aus dem stolzen Havena, aus Honingen und Winhall werden hier verladen und gen Süden nach Elenvina und Grangor verschifft und auch einiges Korn und Wein und Obst und Holz den Fluss hinauf- und hinuntergeschifft, so dass stets genügend Geld im Stadtsäckel und genügend Wein und Bier in den Schänken und Gasthäusern vorhanden ist. Weiß gekalkte Fachwerkhäuser drängen sich den Hang von Hafen herauf, dessen Betriebsamkeit Sie schnell einfängt, als Sie Ihre Schritte den Hang hinablenken, wo die Takelagen und Segel der Flussschiffe im Wind knarzen und knallen. Obwohl es schon dämmt, sich erster Nebel vom Fluss her über die Kais und mehrstöckigen Lagerhäuser gelegt hat und sich die herbstliche Kühle durch Ihre Kleider drängt, lassen Sie die schmierige Kaschemme *Zur wilden Sau* links liegen. Vielerlei Schiffe liegen vor Anker, und schließlich fällt Ihr Blick endlich auf das bemalte und durch einen Fackelkorb beleuchtete Schild mit der stahlblauen Welle. Sie haben das Gasthaus *Flussvater* erreicht und treten schnell durch den schweren Ledervorhang, bevor der Wind noch schneidender wird (43).

2

Mit voller Wucht lassen Sie den Knauf Ihrer Waffe auf den Kopf der Gestalt niedersausen und ohne einen weiteren Laut sackt die Person in sich zusammen. Lesen Sie weiter in Abschnitt 112.

3

Beißend fährt Ihnen der Säbel des Piraten ein letztes Mal in die Seite und Ihnen wird schwarz vor Augen. Der Kampfplärm verstummt und eine umfassende Stille kehrt ein, Sie fühlen sich mit einem Mal ganz leicht. Stille und Schwärze umfassen Sie nun vollständig und dann hören Sie ganz sanft das Schlagen großer Schwingen. Das Schlagen wird immer mächtiger und schließlich gleicht es dem Fauchen eines Sturms. Und dann sehen Sie ihn, Golgari, der Sie leicht wie eine Feder packt und sicher über das Nirgendmeer in Borons Hallen trägt. An dieser Stelle ist das Abenteuer für Sie vorbei und Ihr Held leider gestorben. ENDE

4

“Du bist zäher, als du aussiehst, mein Freund. Das gefällt mir und kommt uns allen hoffentlich zu Gute. Als dann, dann sollen es acht Silberlinge pro Tag sein.” Zufrieden über Ihr Verhandlungsgeschick lehnen Sie sich zurück und lesen in Abschnitt 115, wie es weitergeht.

5

Askras graue Augen blitzen belustigt auf, als Sie ihr vorwerfen, die Verräterin zu sein. “Süß, du verdammte Landratte. Aber

du bist noch nicht lange genug auf einer Otta unterwegs,” dann seufzt sie, “oder auf einer Knorr, um zu wissen, wie man eine Horde Raufbolde und Saufkumpane anzuleiten hat. Ich jedenfalls werde Eilif niemals verraten. Und jetzt komm’ her, denn du hast dir zwar mehr als eine schallende Ohrfeige verdient, aber ich bin heute gnädig gestimmt. Schließlich geht es hier um mehr als das, es geht um das Überleben meiner Mannschaft. Denn sie ist genauso gut meine Mannschaft, wie die Eilifs, das wohl! Da kann meine Ehre ruhig hintenanstehen.” Blättern Sie zu Abschnitt 86.

6

Obwohl Sie kaum die Hand vor Augen sehen können, gelangen Sie schnell und ohne Hindernisse zum Laderaum an Backbord und es gelingt Ihnen auch sofort, einen der Ersatzriemen zu finden. Schnell legen Sie den auf den Umgang und lassen einen zweiten folgen. Dann orientieren Sie sich erneut und bringen beide Ruder zu den Bänken. “Gut gemacht, das wohl.” Unter dem lauten Jubel der Ruderer werden die Riemen eingelegt und das Schlingern des Schiffes hört sogleich auf. Nachdem auch die Ruderer an Steuerbord mitbekommen haben, dass die Gischtkrone erneut fahrtauglich ist, tauchen die Thorwaler – durch lange Jahre Erfahrung auf derlei vorbereitet – die Ruder ein und die Knorre nimmt Fahrt auf. Laute Schreie vom Heck belegen, dass sich die Gischtkrone vom Schiff der Flusspiraten gelöst hat. Wollen Sie jetzt noch in den Kampf am Heck eingreifen (125) oder versuchen, die Mannschaft genauer im Auge zu behalten (146)? Oder wollen Sie dafür sorgen, dass am Bug keine weiteren Hindernisse die Knorre rammen (191)?

7

Tatsächlich spinnt an dem Tisch ein alter Mann, dessen Pfeife in seinem Mundwinkel wippt, sein Garn und er macht es gut, seine Stimme rau und doch für die Umstehenden gut zu verstehen. Auch Sie lauschen seiner Erzählung: “Kaum hatte das Schiff das Delta verlassen, war endlich an der stolzen Burg Draustein im Abagund vorbeigesegelt, da türmten sich die ersten Wellen auf ... immer stärker, immer mächtiger, bis sich schließlich graues, gischtgekröntes Wasser gegen die Planken der Bordwand warf und das ganze Schiff unter dem Ansturm ächzte. Und alle schworen in den Wassern unheimliche Fratzen gesehen zu haben, mit Haaren und Bärten aus Nebelge-spinst und todbringenden Mäulern, die nach dem Schiff gierten. Und so lange drang der aufgebrauchte Fluss auf das Schiff ein, bis es umkehrte.”

Der Alte macht eine Pause und seine funkelnden Augen blicken seine Zuhörer an, die gebannt lauschen. Dann räuspert er sich. “Das war der Fluch des Flussvaters, der den Nordleuten da entgegen schlug, ich sag’s euch.” Verschwörerisch sucht der Erzähler einen Blick auf die Thorwaler zu erhaschen und senkt seine Stimme. Alle rücken noch näher an ihn heran. “Der Alte vom Fluss bestraft alle Nachkommen der Hetfrau Jurala Hugdornsottir, wenn sie versuchen, den Großen Fluss zu befahren, denn diese Jurala beging einst einen gewalti-

gen Frevel. Doch was sie tat, haben die Götter mit Vergessen belegt, nur der Flussvater grollt ihnen noch heute. Seid also vorsichtig, wenn ihr Thorwaler an Bord habt, meine Freunde. Ich sag's ja nur." Der Alte lächelt und scheint beinahe in sich zusammenzufallen, als er mit seiner Geschichte am Ende ist. "Und nun lasst einen alten Flussschiffer sein Bier in Frieden trinken." Einige Umstehende applaudieren und legen dem Alten Münzen auf den Tisch, die er zufrieden einsteckt, um sich dann seinem Krug zu widmen.

Was wollen Sie als nächstes tun? Den Wirt aufsuchen (82) oder selbst an den Tisch der würfelnden Nordleute aufsuchen (129)?

8

Sie schnipsen dem Knaben einen blitzenden Silbertaler zu und er reicht Ihnen an einer langen Stange, mit der er seinen Nachen stakt, vier schwere Karpfen, die er mit einem biegsamen Weidenzweig zusammen gebunden hat, die er durch die Kiemendeckel der Fische geschoben hat. Danach verabschiedet er sich, lenkt sein kleines Boot flussabwärts und ist nach einer Weile verschwunden. Dann fällt Ihnen ein, dass die Fische noch nicht ausgenommen sind, so hocken Sie sich an den Fluss und schuppen die großen Karpfen und nehmen Sie aus. Was ist das denn? Im Magen des zweiten Fisches fühlen Sie etwas Festes. Sie schauen nach und finden darin einen breiten Goldring, der mit Wellenmustern verziert ist. Heute scheint auch Ihr Glückstag zu sein, denn der Ring ist sicherlich zwei Dukaten wert. Fröhlich pfeifend kehren Sie mit den Fischen und Ihrem neuen Goldring am Finger zurück ins Lager (10).

9

Schnell schlagen Sie den Deckel der Truhe wieder zu, beinahe erschrocken von den Reichtümern, die Sie nun in der Ladung vermuten. Das ist für beinahe jeden an Bord ein Grund, sich seiner Mannschaftskollegen zu entledigen, denn so bleibt vom Erlös am Ende mehr für jeden übrig. Behutsam schieben Sie die Truhe wieder an ihren Platz und schlagen die Plane zurück, um nun bei 100 eine neue Wahl zu treffen, was Sie sich ansehen wollen.

10

Als Sie zurück ins Lager kommen, braten schon einige Rotpüschel über Ragnars Feuer und die Thorwaler haben Zelte aufgestellt, in denen auch schon einige der Nordleute schlafen. Am Flussufer hält Livka immer noch Wache, hat nun allerdings den Rundschild auf den Rücken geschoben und kaut an einer Hasenkeule. Askra brüllt gerade zu ihr herüber, dass sie gefälligst in ihrer Aufmerksamkeit nicht nachlassen soll,

und sie können erkennen, dass sich das Gesicht der Kriegerin zornig verzieht, bevor sie sich umwendet, um auf den Fluss hinauszuschauen. Faenwulf und Torkil waten zur Gischtkrone hinüber und Sie sehen, dass Hjore sich in die Büsche schlägt. Wollen Sie trotz des köstlichen Duftes, der von den bratenden Rotpüscheln zu Ihnen dringt, selbst auf die Jagd gehen (12), das Umfeld des Lagerplatzes genauer erkunden (123), sich ebenfalls in eines der Zelte zurückziehen, um sich hinzulegen (178) oder mit den anderen Thorwalern ein Horn Premer Feuer leeren (31)?

II

"Heda ... hier ist noch einer von den Schurken!" Laut gellt Ihr Ruf über das Deck der Gischtkrone. Sichtlich erschrocken zuckt der Pirat zusammen und grinst Sie dann höhnisch an. "Nicht genügend Mumm in den Knochen, um mich allein zu stellen, was? Sieht auch nicht so aus." Er wendet sich Ihnen zu, einen gefährlich blitzenden, schlanken Dolch in der Rechten, als ausgerechnet Torkil in seiner Walwut zwischen sie springt und mit den Fäusten auf den Piraten einschlägt. Mehrere Stiche nimmt der Hüne hin, ohne jedoch darauf zu achten. Schließlich gelingt es ihm, den Piraten zu packen. Mit einem wütenden Schnauben hebt er ihn von den Planken und über seinen Kopf. Zu spät erkennen Sie, was Torkil vorhat. Während Sie noch "Nicht ... wir können ihn befragen!" brüllen und auf die beiden zustürzen, hat er den Piraten über Bord geworfen. Beinahe hätten Sie den Kerl noch erwischt, ein Stück seiner Jacke ist in Ihrer Hand geblieben. Torkil blickt nun Sie zornentbrannt an, doch dann fordern seine vielen Wunden ihren Tribut und das Swafnirskind bricht bewusstlos vor Ihnen zusammen. Lesen Sie weiter in Abschnitt 89.

12

Während langsam die Morgendämmerung einsetzt, ziehen Sie mit zwei weiteren Mannschaftsmitgliedern in die Auen, um die Fleischvorräte aufzustocken. Schnell trennen Sie sich und Sie gehen im offenen Grasland auf die Pirsch. Würfeln Sie eine *Wildnisleben*-Probe. Gelungen (79) oder misslungen (186)?

13

Leider ist das Würfelspiel für Sie verloren und Ihr Silbertaler wandert in den Geldbeutel des Gewinners. Lachend klopfen Ihnen Torkil erneut auf die Schulter. "Da haben wir den Südländer wohl geschröpft, was?" Wollen Sie den Thorwaler wegen seines Spruches mit einem Fausthieb angreifen (109)? Oder wollen Sie das Ganze als gutmütigen Spott abtun (96)?



I4

Würfeln Sie eine Attacke +6. Gelungen (2) oder misslungen (148)?

I5

Im vorderen Teil der Knorre, unter dem Umgang auf der Backbordseite, sind provisorisch einige Mannschaftsquartiere eingerichtet, die Schutz vor Wind und Wetter bieten, auch wenn der Nieselregen die Luft so feucht macht, dass auch hier die Decken klamm sind. Reichlich beengt haben sich hier acht der Nordfrauen und -männer ein wenig eingerichtet. Zwei Hängematten schaukeln sanft hin und her und aus einer ertönt ein leises Schnarchen. Auf den Planen haben sich die restlichen Seeleute Lagerstätten errichtet und auch dort erkennen Sie schlafende Thorwaler. Anscheinend ist jeder von ihnen gut bewaffnet, Sie erkennen große Äxte, sogenannte Orknasen, kurzstilige Doppelblattäxte, sogenannte Skrajas, Schwerter und auch Wurfbeile. Neben jeder Lagerstatt liegt ein Bündel, in dem Sie die persönlichen Habseligkeiten der Mannschaft vermuten. Eine der liegenden Gestalten ruht halb unter einem bunt bemalten Rundschild und als Sie näher treten, spricht die Gestalt Sie mit einer Frauenstimme an. "Kann man hier nicht mal seine wohlverdiente Ruhe haben? Leg' dich hin oder hau ab." Sie erkennen Livka, eine der Kämpferinnen an Bord, die Sie schlecht gelaunt zurechtweist, als sie den Kopf hebt. "Ach, du bist das. Neugier ist ja was Feines, aber gönne hart arbeitenden Frauen ihre Ruhe. Wenn du nicht schlafen kannst, lass' dir von Ragnar noch ein Horn geben. Ich kann dich aber auch gleich hier mit einem Fausthieb ins Reich der Träume schicken, wenn du Wert drauf legst." Mit einem heisern Lachen dreht sich Livka wieder um und Sie entscheiden sich, den Thorwalern ihre Ruhe zu lassen. Blättern Sie zurück zu Abschnitt 100, um eine neue Wahl zu treffen, was Sie sich als nächstes ansehen wollen.

I6

Bei dem Fetzen handelt es sich tatsächlich um das fehlende Stück der Jackentasche und Sie stellen fest, dass daran das zweite Stück Pergament hängt. Flugs ziehen Sie das andere Stück aus der Jacke des Toten und halten die beiden Stücke zusammen – sie passen perfekt. Auf dem Pergament können Sie nun eine seltsame Zeichnung erkennen.

Das Bild erinnert Sie an die Runen, die viele der Thorwaler auf ihren Waffen oder Schilden tragen und einige von ihnen sogar auf der Haut, als Tätowierung. Allerdings ist es eindeutig bunter und auch komplizierter als die meisten anderen Runen, die Sie bisher auf der Gischtkrone gesehen haben. Sorgfältig stecken Sie das Pergament weg und machen sich nach einem Blick zum Steuer auf, um Eilif aufzusuchen, die Ihnen gerade zu winkt. Lesen Sie weiter bei Abschnitt 30.



I7

Sie wachen plötzlich zitternd auf. Es ist immer noch finstere Nacht und feuchte Kälte dringt Ihnen bis ins Mark, doch der stete Ruderschlag wiegt Sie schnell in Sicherheit. Sie erkennen, dass Askra erneut das Ruder von Eilif übernommen hat und das Schiff im fahlen Mondlicht weiter flussaufgleitet. Die üppige Kapitänin ist nicht auszumachen, doch dann sehen Sie am äußersten Heck ein kurzes Funkeln und danach ein seltsames Glimmen. Keiner der Ruderer scheint darauf zu achten. Dann ist Askra kurz verschwunden, nur um sofort wieder nach dem Steuer zu greifen. Sie hören ein lautes Platschen und dann beginnt die Gischtkrone urplötzlich heftig hin- und herzuschwanken. Alarmrufe gellen über das Deck und es ist ausgerechnet Faenwulf, der Skalde, der die Südländer nicht leiden kann, der Sie wie aus dem Nichts anspricht. "Eirik ist über Bord gegangen. Das solltest du sehen – es könnte ja deine Schuld sein." Sie eilen ans Heck des Schiffes, und obwohl Askra die Gischtkrone hat anhalten lassen, ist keinerlei aufgewühltes Wasser zu erkennen, das die plötzlichen und heftigen Bewegungen des Schiffes erklären könnte. Auf ein Zeichen der resoluten Steuerfrau rudern die Männer und Frauen die Knorre langsam rückwärts, aber im ruhig dahinströmenden Fluss zeigen sich keinerlei Spuren von Eirik – weder ein Krin gel noch sonst irgendetwas. Einige der Thorwaler deuten verstohlen mit dem Finger auf Sie, bis Eilifs Stimme die Nacht durchschneidet. "Zurück an die Riemen! Wenn sich einer von uns so zulaufen lässt, dass er sich nicht an Bord halten kann, dann hat er es auch nicht verdient. Swafnir erbarmt sich nur derer, die auch würdig sind. Also hört auf, euch wie Waschweiber zu benehmen ... wir sind Skipmader, also werden wir weiterfahren. Los jetzt! Askra, sieh zu, dass du uns bis Sonnenaufgang hinter Turehall gebracht hast. Die Ruderer wissen, was zu tun ist, der Rest legt sich wieder hin, wir haben noch weit zu fahren!"

Widerspruchslos folgen alle den Anweisungen der Kapitänin, auch Sie wickeln sich wieder in die klamme Decke, und nachdem Ihnen eingefallen ist, dass Skipmader das thorwalsche Wort für Seefahrer ist, fallen Sie in einen traumlosen Schlaf, aus dem Sie bei 147 wieder erwachen.

I8

Im dichten Nebel erkennen Sie die üppige Figur Eilifs, die mit ihrer Barabarenstreitaxt furchtbare Ernte unter den Flusspiraten hält, und auch Faenwulf weiß sich mit seiner Skraja zu wehren. Dann stellt sich Ihnen ein grobschlächtiger Kerl in den Weg und attackiert Sie. Nachdem Sie Ihre Parade gewürfelt haben, können Sie den Kampf fortsetzen. Aufgrund der schlechten Sichtverhältnisse müssen Sie jedoch jeweils einen Punkt von Ihrer Attacke und Parade abziehen. Bei den Werten des Flusspiraten ist das bereits berücksichtigt.

Flusspirat

Säbel: AT 12
LeP 35

PA 10
RS 1

TP 1W6+3

Halten Sie den Kampf 6 Kampfrenden durch (77) oder nicht (3)?

19

Am frühen Abend übernehmen Sie erneut einen Riemen und können in der Abenddämmerung die vielen Mühlen erkennen, die sich um das stolze Elenvina am Flussufer entlang reihen wie Perlen auf einer Kette. Askra flucht lautstark, denn wo kein Platz am Ufer mehr ist, sind Mühlenboote im Fluss vor Anker gegangen, und die resolute Steuerfrau hat alle Hände voll damit zu tun, in der Dämmerung keines dieser Hindernisse zu rammen.

Es ist dunkel, als die Gischtkrone schließlich die Herzogenstadt der Nordmarken passiert. Beeindruckend dräut über der scharfen Flussbiegung die mächtige Feste des Herzogs, Eilenwüd-über-den-Wassern, auf ihrer steilen Klippe und es kommt Ihnen so vor, als beobachte der mächtige Bergfried ganz genau, was auf dem Fluss passiert. Kurz nach der Biegung passiert die Gischtkrone den Hafen der Stadt und das trutzige Gebäude der Hafenwache, das sich am Ende einer Landzunge erhebt, die den Hafen teilt. Vereinzelt ist in den Häusern der Stadt Licht zu sehen und die mächtige Wehrhalle des Praios ist wegen ihrer weißen Marmormauern gut zu erkennen. Doch dann liegt Elenvina bereits hinter Ihnen.

Sie rudern noch einige Stunden weiter, als urplötzlich Askra laut ausruft: "Dort drüben ... an dem Altarm da ... da gehen wir vor Anker!" Begeistert legen sich alle noch einmal ins Zeug und schließlich legt die Gischtkrone an. Lesen Sie weiter bei 53.

20

Sie versuchen Ihrem Glück ein wenig nachzuhelfen, als Ihnen der Becher abrutscht. Sofort legt sich die Hand Askras um Ihren Unterarm. "Du willst uns betrügen? Dann weißt du wohl nicht, was dir jetzt blüht, eh? Torkil hier, dem gefällt so was nicht – und mir gefällt es auch nicht." Der rothaarige Hüne mit dem roten Stirnband verzieht den Mund zu einer Grimasse, springt auf und holt zu einem mächtigen Schwinger aus. Wollen Sie versuchen auszuweichen (63) oder nehmen Sie den Schlag hin (143)?

21

Hjore tritt Ihnen mit seinem Speer entgegen, der wieder gefährlich aufblitzt. Er ist geschickter mit der langen Waffe als Sie zunächst dachten, denn er greift immer wieder um und bleibt Ihnen so näher, als Ihnen eigentlich lieb ist. Fechten Sie den Kampf gegen Hjore aus.

Hjore

Speer: AT 13

PA 9

TP 1W6+5

LeP 26

RS 1

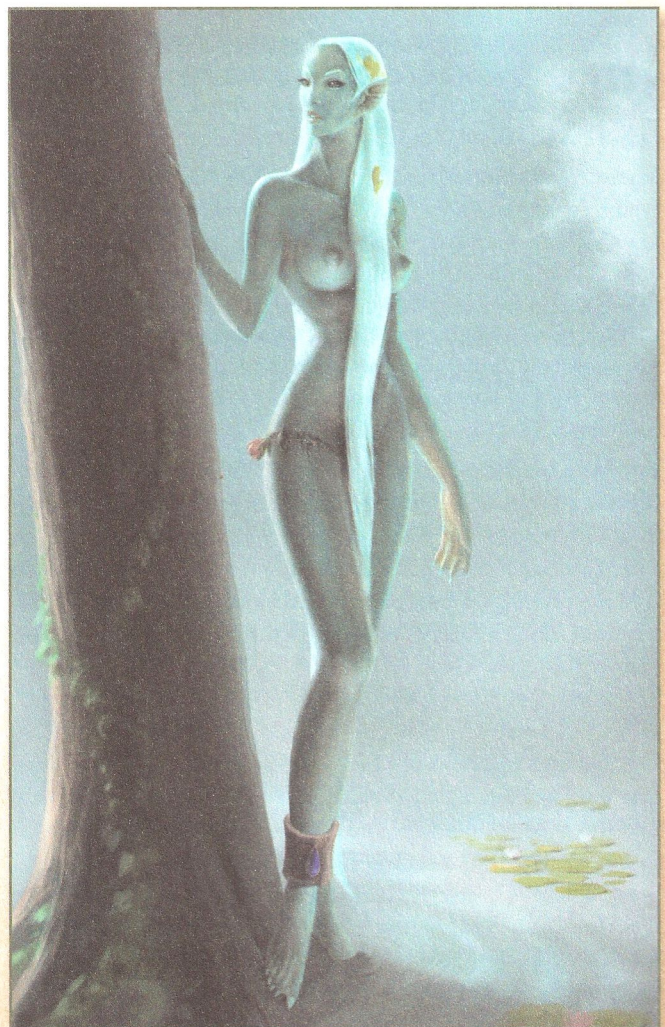
Halten Sie den Kampf 10 Kampfrenden durch (128) oder nicht (3)?

22

Schweiß tritt Ihnen trotz der herbstlichen Kühle auf die Stirn, denn der Stamm ist schwer und wird durch die Strömung des Flusses noch massiger. Doch endlich gelingt es Ihnen mit letzter Kraft, den Stamm wegzudrücken, so dass er nur an der Bordwand entlangschrammt, aber keinen Schaden anrichtet. Eine Weile beobachten Sie das Wasser noch genau, aber es scheinen keine weiteren Stämme mehr im Fluss zu sein. Wollen Sie nun noch versuchen, in den Kampf am Heck einzugreifen (125), eventuell lieber nur nach Ersatzrudern schauen, um das Schiff wieder flott zu machen (87), oder ein genaues Auge auf die Mannschaft haben, um herauszufinden, ob einer der Thorwaler mit den Flusspiraten unter einer Decke steckt (146)?

23

Sie werden urplötzlich wach und bemerken, dass dichter Nebel aufgezogen ist. Das Feuer knistert zwar immer noch, aber die Lieder der Thorwaler sind verstummt, neben sich hören Sie lautes Schnarchen. Sie rollen sich aus der Decke, um herauszufinden, was Sie geweckt hat. Die Sonne steht schon tief am Himmel und der Nebel schwappt aus dem Fluss an Land. Von der Wache ist keine Spur zu sehen, also gehen Sie näher ans Ufer und hören plötzlich ein glucksendes Geräusch.



Sie ducken sich hinter einen Busch und erkennen, dass sich eine eigenartige Kreatur ins Wasser bewegt. Sie erkennen eine weibliche Gestalt mit heller, blauer Haut und langem, metallisch schimmerndem, weißem Haar, das ihr bis auf die Hüften fällt. Zwischen den Fingern ihrer Hände können Sie kleine Schwimmhäute erkennen. Sie sind überzeugt, eine Neckerin vor sich zu haben, ein Mitglied eines der geheimnisvollsten Völker Aventuriens. Es kursieren vielfältige Legenden um die scheuen Wasserbewohner und vielen gelten sie als Geschöpfe Efferds, der sie aus Meerscham und Seewogen geschaffen habe. Andere hingegen glauben, dass die Necker die Seelen der verstorbenen Seeleute sind, die Efferd sich in sein Reich geholt hat, allerdings haben Sie noch nie davon gehört, dass eines dieser Wesen so weit oben im Großen Fluss gesehen worden wäre. Aus großen Augen blickt die Neckerin Sie an und taucht dann geräuschlos im Wasser des Flusses unter. Langsam schütteln Sie Ihre Faszination ab und treten noch näher ans Ufer. Legen Sie eine *Sinnenschürfe*-Probe ab. Ist diese gelungen, blättern Sie nach 98, ist sie misslungen, lesen Sie bei 165 weiter.

24

Sie springen auf, aber der heftige Hieb des Thorwalers lässt einen wahren Regen an Sternen vor Ihren Augen auftauchen. Ziehen Sie 5 Punkte von Ihrer Ausdauer ab. Wollen Sie nun den Fausthieb erwidern (109) oder es dabei belassen (182)?

25

Hjore spuckt nur aus, als er Ihre Anschuldigung hört. "Was weiß ein Fremdländer von uns, was weiß er von mir?" Der ältere Mann hält kurz inne, als müsste er nachdenken und spricht dann mit rauer Stimme: "Ich werde meine Ehre mit einem Schlag wiederherstellen, wollen wir sehen, ob ein Fremdländer Mumm genug hat, uns erneut zu verurteilen." Lesen Sie weiter bei Abschnitt 110.

26

Lautlos schleichen Sie sich bis auf beinahe 5 Schritt an die Hsengruppe heran. Sie ziehen Ihre Waffe und zielen sorgfältig. Würfeln Sie eine Fernkampfattacke +4. Verschreckt springen die Rotpüschel auseinander, als Ihr Wurfgeschoss zwischen ihnen einschlägt. Wenn Sie getroffen haben, bleibt ein Rotpüschel tot zurück. Mit oder ohne Beute, es ist Zeit, ins Lager zurückzukehren. (10).

27

Der heftige Aufprall reißt Sie von den Beinen und Sie schlagen hart auf das Deck. Streichen Sie 1W6-1 Lebenspunkte von Ihrem Heldenbogen, und beachten Sie, dass gegen diesen Sturzschaden Ihre Rüstung nicht schützt. Auch die Ladung wird bedenklich erschüttert und mit Ihnen sind auch einige Thorwaler zu Boden gegangen. Während Sie sich noch die schmerzende Schulter reiben und sich wieder hochrappeln, vernehmen Sie ein splitterndes Geräusch und einer der Ruderer auf der Backbordseite des Schiffes wird von seiner Bank

geschleudert. Mehrere Riemen sind von einem zweiten Baumstamm zerschmettert worden und sofort gerät die Gischtkrone ins Schlingern.

"Sie sind fast heran, macht euch zum Kampf bereit!", erklingt nun Eilifs Stimme und dann hören Sie auch schon das Knallen, als das Schiff der Flusspiraten gegen die Gischtkrone läuft und unter lautem Gebrüll die Piraten an Deck springen. Lesen Sie weiter bei 40.

28

Ein Schauer von Pfeilen geht über der Gischtkrone nieder und Sie hören Schmerzensschreie von einigen der Ruderer. Mit einem hässlichen Klatschen schlägt ein Pfeil direkt neben Ihnen in die Bordwand. Phex ist mit Ihnen, der Schütze hat Sie verfehlt. Finden Sie heraus, wie es weitergeht, in Abschnitt 60.

29

Sie steigen die Treppe im hinteren Teil des Schankraums empor und finden den Schlafsaal schnell. Zwölf einfache Kästen aus Holz zusammengezimmert finden sich dort, in die jeweils ein einfacher Strohsack gelegt wurde, dazu eine einfache, aber saubere Decke aus Wolle.

Das Fenster des Raumes blickt auf den Fluss hinaus und ein schnarchendes Geräusch zeigt, dass sich offensichtlich bereits der erste Gast zur Ruhe gelegt hat. Wenn Sie sich genauer umsehen wollen, dann legen Sie eine *Sinnenschürfe*-Probe ab. Ist sie gelungen, lesen Sie in Abschnitt 71 weiter, ist sie misslungen, in Abschnitt 133. Verzichten Sie darauf, kehren Sie einfach in den Schankraum zurück (175).

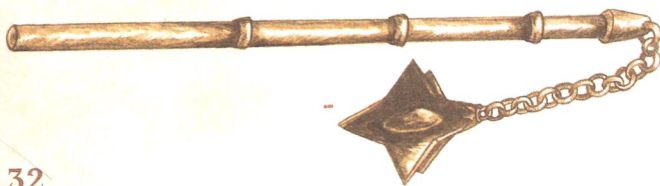
30

Sie treten gemeinsam mit Eilif ans äußerste Heck der Gischtkrone und währenddessen fällt Ihr Blick auf die Nebelbank, die immer noch über dem Fluss hängt. Und während Sie dort hinsehen, verschwindet diese, als wäre sie nie da gewesen. Eilif atmet heftig ein und flucht. "Verdammte Zauberei ist das ... da mischt ein elender Trollskraper mit. Wie würdest du sagen? Ein schädlicher Zauberer." Sie berichten Eilif von dem, was Sie gesehen und in Erfahrung gebracht haben und stimmen mit der üppigen Kapitänin sofort darin überein, dass es nicht mehr die Frage ist, ob jemand an Bord der Gischtkrone Übles will, sondern dass die Frage lauten muss: Wer ist es.

Eilif blickt zornig über das Schiff hin zum blitzenden Ring am Bugspriet. "Mit zwei Dutzend Getreuen bin ich aus Thorwal losgesegelt. Und wie viele sind wir jetzt noch? Allein bei dem letzten Überfall sind drei gute Thorwaler zu Swafnir geeilt, Ragnar allen voran, der Smutje. Jetzt sind wir also nur noch fünfzehn – und das schließt dich schon mit ein, mein Freund. Wenn das so weiter geht, muss ich bald selbst wieder in die Riemen langen ... soweit kommt's noch." Eine Weile sinnieren Sie beide, dann entscheiden Sie sich Eilif das Pergament zu zeigen, das Sie dem Anführer der Flusspiraten abgenommen haben. Verfügen Sie über das ganze Pergament (130) oder nur die Hälfte davon (183)?

31

Sie gesellen sich zu den Nordleuten, die sich um das Feuer niedergelassen haben und sich immer wieder aus Ragnars Fässchen mit Premer Feuer nachschenken lassen. Sie bemerken, dass einige der Thorwaler schon reichlich angetrunken sind und bald erklingen derbe Lieder, in die Sie schnell einstimmen, denn einige von ihnen haben Sie auch schon während des Ruderns gehört. Bald bekommen auch Sie eine Portion von den Rotpüscheln ab und Sie freuen sich ehrlich über die erste warme Mahlzeit seit Tagen. Nach dem zweiten Horn bemerken Sie, dass Askra Sie argwöhnisch beobachtet, aber Ihre neuen Mannschaftskameraden stören sich nicht daran, sondern nehmen Sie unvoreingenommen in ihre Mitte auf. Und bald schon stellen Sie fest, dass derzeit keiner an den Fluch des Flussvaters denkt. Nur einmal schleicht sich Wehmut unter die Thorwaler, als sie Eirik gedenken. Blättern Sie zurück zu Abschnitt 10, um sich zu entscheiden, was Sie als nächstes tun wollen.



32

Vorsichtig wenden Sie sich um und heben behutsam die gewachste Plane an, um die Ladung in der Mitte der Knorre genauer in Augenschein zu nehmen. Das stellt sich schwieriger dar als gedacht, denn die einzelnen Ladungsstücke sind gut verzurrt und auch untereinander durch dünne Seile zusammengebunden und die Plane als enorm widerspenstig. Im Halbdunkel, das durch die feste Plane erzeugt wird, können Sie mehrere fest verschnürte Bündel sowie Holzkisten und Fässer unterschiedlicher Größe und Machart erkennen. Aber anhand von Form und Größe der Stücke können Sie keinen Rückschluss auf die eigentliche Ladung ziehen. Gerade als Sie den Arm ausstrecken, um eine der einfachen Holzkisten zu öffnen, hallt die Stimme Eilifs zu Ihnen hinüber. Legen Sie eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ab. Nur wenn diese misslungen ist, streichen Sie 2 Lebenspunkte auf Ihrem Heldenbogen ab, denn in diesem Fall haben Sie sich durch den Ruf derart erschrecken lassen, dass Sie sich an einer Kisten beim Zurückschrecken den Kopf angeschlagen haben.

“Heh da ... hör auf, an der Ladung rumzufummeln! Wir haben sie mit Mühe und Not so verstaut, dass sie auch stärksten Seegang aushält. Ich lege keinen Wert drauf, dass du da irgendetwas löst und die ganze Sache hin- und herschlingert. Also weg da.”

Schnell lassen Sie die Plane wieder fallen, heben die Hand zur Antwort, dass Sie verstanden haben, und treffen bei 100 eine neue Wahl, was Sie sich anschauen wollen.

33

Benutzen Sie für Ihren Fausthieb Ihren regulären Attackewert, von dem Sie allerdings den Rüstungsschutz abziehen müssen. Haben Sie den Piraten erwischt (116) oder verfehlt (171)?

34

“Das darf so nicht weitergehen. Meine Mannschaft ist abergläubisch genug, die fürchten sich doch jetzt schon vor dem Fluch des Flussvaters. Sicherlich gibt es Berichte, dass sich Wellen im Fluss aufgetürmt haben und sich mit aller Macht gegen Ottas und andere Boote geworfen haben, aber dass gezielt einzelne Ruderer verschwinden, davon habe ich noch nie gehört. Auch von unheimlichen Fratzen erzählen die Alten an den Feuern der Langhäuser, aber ich kenne niemanden, der derlei mit eigenen Augen gesehen hat – oder sagen wir, ich kenne niemanden, dessen Berichten ich trauen würde. Aber ich kann und will nicht umkehren. Du musst deine Anstrengungen verdoppeln, wenn du dir deine Heuer verdienen willst, hörst du? Das Verschwinden meiner Leute muss sofort aufhören.” Der üppige Busen der Thorwalerin hebt sich, während sie sich ereifert. “Askra bricht das Lager ab und wir werden weiter flussauf fahren. Ich will so schnell es geht nach Ferdok oder doch zumindest bis Nadoret. Das muss zu schaffen sein, bei Swafnir, das wohl.”

Eilif blickt zur Lagerstelle hinüber, wo die Mannschaft bereits unter den barschen Rufen Askras das Lager abbaut und erste Teile bereits wieder auf die Gischtkrone verladen. “Sollte es möglich sein, dass Asgrim oder Thorn einen meiner Leute gekauft haben? Das wäre schlimm. Vielleicht solltest du ein genaues Auge auf alle an Bord haben ... wenn hier jemand mit den Söhnen des Blenders unter einer Decke steckt, dann will ich, dass du das herausfindest. So, und jetzt machen wir die Gischtkrone wieder startklar, ich will so schnell es geht in See stechen.” Lesen Sie in Abschnitt 78, wie es weitergeht.

35

Zunächst sehen Sie keinerlei Hindernisse im Wasser, doch dann erkennen Sie mit Erschrecken, dass gleich drei mächtige Baumstämme auf die Gischtkrone zugleiten. Die wären Ihnen beinahe entgangen, weil sie nur knapp über die Wasseroberfläche ragen. Und schon schmettert der erste Stamm mit einem ohrenbetäubenden Krachen gegen die Bordwand der Knorre. Das ganze Schiff erbebt unter dem Aufprall und Sie vermeinen sogar das Brechen der Planken zu hören. Dann ist auch der zweite Stamm heran und kracht in die Planken der Gischtkrone. Sie holen tief Luft, schütteln Ihren Schrecken ab und tauchen dann die Stange tief ins Wasser, um mit aller Kraft zu versuchen, den verbliebenen Stamm noch im letzten Moment von der Bordwand wegzudrücken. Würfeln Sie eine *Körperkraft*-Probe. Gelungen (22) oder misslungen (106)?

36

“Also ehrlich, fünf Silbertaler? Meine Dienste sind mindestens das Doppelte wert”, antworten Sie Eilif und diese lächelt. “Sicherlich sind sie das und daher bin ich sogar gewillt, dir sechs Silberlinge zu zahlen.” Wenn Ihnen diese Summe reicht, lesen Sie in Abschnitt 115, wie es weitergeht. Ansonsten würfeln Sie eine *Überreden*-Probe +2. Gelungen (4) oder misslungen (177)?

37

Der Zauberer schwingt unter infernalischem Gesang das schwarze Metallhorn, aber Sie können sowohl dem Wasserstrahl, als auch der nachfolgenden Erschütterung der Gischtkrone Stand halten, die alle anderen an Bord wie einfache Stoffpuppen hin- und herwirbelt. Dann fällt Ihr Blick auf etwas Unglaubliches. Lesen Sie weiter in Abschnitt 174.

38

Sie hören ein höhnisches Lachen aus den Klippen und müssen annehmen, dass Sie Ihr Ziel verfehlt haben. Aber sogleich schlägt ein Pfeil neben Ihnen in die Bordwand, offenbar wollte sich der Schütze für Ihren Angriff revanchieren. "Auch vorbei, du Schuft!", rufen Sie nun höhnisch in die Felsen, bevor Sie in Abschnitt 60 nachlesen, wie es weitergeht.

39

"Die Inseln im Nebel? Wer hat dir denn das ins Ohr gesäuselt? Ach, einerlei ... ja, ich bin als rechte Hand des 'Blenders' dorthin gesegelt. Und Beorn hat mir häufig Schiffe und Leute überlassen, um dort Schätze zu rauben, wie wir es eben tun, wenn Krieg herrscht. Doch der Knauser wollte mir nach all meinen Erfolgen keinen größeren Beuteanteil zubilligen. Und er darf dankbar sein, dass Foggwulf auftauchte, sonst hätten wir uns viel früher überworfen. So oder so, kurz nachdem wir den Nebelschleier wieder in unsere Welt passiert hatten, sagte ich mich von Beorn los, denn auch da wollte er mir meinen gerechten Teil vor-enthalten. So nahm ich ihn mir in Thorwal, ob es Asgrim und Thorn nun passt oder nicht. Sollen sie doch die Stärke zeigen, mir die Schätze, die mir ohnehin zustehen, wieder zu entreißen. Nur dann haben sie sie auch verdient. Doch genug von diesen alten Geschichten."

Wollen Sie Eilif noch nach dem Reif befragen (118) oder sich weiter auf dem Schiff umsehen (100)?

40

Der dichte Nebel, der nun über dem Schiff liegt, macht es schwierig, sich zu orientieren, aber die Hauptlast des Kampfes scheint am Heck entbrannt zu sein. Anhand der heftigen Flüche können Sie vermuten, dass Askra das Steuer loslassen musste, um sich zu verteidigen.

Was wollen Sie tun? Wollen Sie ans Heck eilen, um Askra zu helfen, und sich den Piraten entgegenstellen (125)? Oder wollen Sie an den Bug laufen, um zu verhindern, dass ein weiteres Objekt die Gischtkrone rammt (191)? Wollen Sie in die Ladebucht rennen, um einen neuen Riemen zu holen (87), und damit versuchen, wieder Kontrolle über die Gischtkrone zu erhalten? Oder wollen Sie ein genaues Auge auf die einzelnen Thorwaler haben, um herauszufinden, ob einer von ihnen mit den Piraten unter einer Decke steckt (146)?

41

Die Augen der Kapitänin trüben sich. "Ich hätte nun wirklich nicht erwartet, dass du derart töricht bist. Aber sei es, wie es sei. Du hast getan, was du tun musstest, nun tue ich, was ich tun muss." Blättern Sie nach Abschnitt 3.

42

Vorsichtig bewegen Sie sich Richtung des Mittschiffs und sehen sofort die Laterne, die in der Dunkelheit glimmt. Gerade hören Sie, wie jemand wegläuft und huschen den Umgang entlang, froh, dass die Ruderer die Riemen angelegt haben. Doch dann erkennen Sie eine Gestalt, die in der Hocke an der Ladung in der Mitte der Knorre sitzt. Wollen Sie die Gestalt mit einer überraschenden Attacke mit dem Knauf Ihrer Waffe niederschlagen (14) oder zunächst eine Warnung rufen (163)?

43

Sofort umfängt Sie Stimmengewirr und warme, von Rauch und dem Geruch von Essen und Bier geschwängerte Luft. Der Schankraum des Gasthauses ist gut gefüllt und im Schein der Kerzen und Laternen blicken Sie sich um, doch einige Tische, vor allem im hinteren Teil des Flussvaters, sind so dicht umlagert, dass man nicht erkennen kann, was an ihnen vorgeht.

Sie können sich durch die umherstehenden Gäste einen Weg zu dem resoluten Wirt bahnen, der hinter dem Tresen Bier in große Krüge zapft (82), oder zu einer Gruppe von angestrengt lauschenden Zechern treten, die anscheinend den Ausführungen eines Erzählers lauscht (7). Oder aber Sie versuchen zu einem der Tische im hinteren Teil des Schankraumes vorzudringen. Denn Sie können gerade erkennen, dass dort eine Gruppe von lautstark grölenden Thorwalern beim Würfelspiel sitzt, als sich einer von ihnen erhebt und eilig im Dunkel verschwindet (129).

44

"Efferds Segen!", rufen Sie dem jungen Fischer zu, der sichtlich erschreckt zusammenzuckt. "Meinen herzlichen Dank, der Launenhafte meint es heute gut mit mir. Du hast mich ganz schön erschreckt. Man weiß ja nie, wer hier überall lauert. Zwar ist hier nicht die Opferschlucht mit ihren lauernenden Piraten, aber dennoch ... übles Gelichter gibt es ja überall." Der Bursche lacht hell auf und holt sein Netz zur Gänze ein. "Magst du mir ein paar Fische abkaufen? Vier dicke Karpfen würde ich dir für einen Silbertaler überlassen." Wollen Sie dem Jungen tatsächlich ein paar Fische abkaufen, um etwas Frisches mit zum Feuer zu bringen (8), oder lehnen Sie dankend ab (153)?



45

Nach einem gut platzierten Schlag von Ihnen geht der hünenhafte Thorwaler benommen zu Boden. Er wälzt sich um und hebt mit einem breiten Grinsen die Hand. "Das nenne ich eine Schlägerei, das wohl! Aber jetzt reicht es ... du hast gewonnen."

Askra 'das Ruder' packt Torkil und zieht ihn hoch, danach tritt sie auf Sie zu und klopf ihm so kräftig auf den Rücken, dass Sie husten müssen. "Du bist vielleicht genau der, den wir gerade gut brauchen können. Furchtlos und tatkräftig und du weißt dich zu wehren. Wir wollen dich unserer Kapitänin vorstellen. Komm' mit." Lesen Sie weiter in Abschnitt 120.

46

Ihr Alarmruf schreckt die Thorwaler sofort auf, so dass sich schnell etliche Hände efinden, die Wasser schöpfen und so das Übelste verhindern. Zwar kann nicht verhindert werden, dass Teile der Ladung unter der feuchten Plane Feuer fangen und rasch verbrennen, aber Ihre Bemühungen – und die der abrupt aus dem Schlaf gerissenen Thorwaler – vereiteln das Ärgste. Die Gischtkrone wird gerettet und das Feuer gelöscht, bevor es sich in der Knorre festfressen kann. Leider können Sie nach dem Löschen keine Untersuchungen mehr an der Leiche vornehmen, die fast vollständig verkohlt ist – aber Sie sind sich sicher das Größte verhindert zu haben. Schließlich tritt Eilif an Sie heran und klopf Ihnen auf die Schulter. "Gut gemacht. Ich bin mir ganz sicher, dass ich mein Geld gut angelegt habe, als ich dich angeheuert habe. Da kann man sagen, was man will, zumindest darin durfte ich meinen Leuten noch vertrauen." Eilif lächelt und blickt Sie dann eindringlich an. "Jetzt hau' dich hin. Morgen werden wir den Verräter festnageln, aber nicht mehr heute."

Und obwohl die Vorfriede auf den Abschluss der Jagd Sie schon beflügelt, geben Sie Eilif recht und wickeln sich nach einer anstrengenden Nacht in Ihre Decke, um zumindest wenige Stunden Schlaf zu finden. Lesen Sie weiter bei Abschnitt 145.

47

Schnell finden sich die Ruderer nach dem Wechsel im hinteren Teil des Schiffes ein, wo der Smutje, ein hagerer älterer Mann namens Ragnar, der ständig in Bewegung zu sein scheint, den Männern und Frauen aus einem kleinen Fässchen mit einer beinernen Kelle Premier Feuer in die Hörner gießt und Brot und kalten Braten an die Leute verteilt. Mit einem schiefen Lächeln reicht er Ihnen dann ein kleines Horn Premier Feuer, eines hochprozentigen Rübenschnapses. Schnell tritt der junge Eirik an Sie heran. "Na, das war ja gar nicht so schwer, was? Dann mal hoch mit den Hörnern, wir haben es uns bitter verdient!" Und mit einem Schluck leert er sein Horn, um es sofort Ragnar wieder hinzuhalten, denn er will einen Nachschlag. "Gibt nichts Bessres, um die Kälte zu vertreiben."

Nachdem Sie ebenfalls ein zweites Horn Premier erhalten haben, setzen Sie sich mit Eirik in den Windschatten der hohen Bordwand, denn der Abendwind ist empfindlich frisch und

auch die Wolken am Himmel verdichten sich zu einem schweren und bleiernen Grau. Nach einigen freundschaftlichen Frotzeleien – die der Skalde Faenwulf von der anderen Seite des Schiffes missbilligend beäugt – befragen Sie Eirik, was für eine Ladung die Gischtkrone eigentlich transportiert und dann, was es mit dem Verschwinden der Mannschaftsmitglieder auf sich hat. "Hm, ja ... wir haben Thorwal ziemlich überstürzt verlassen, nachdem Eilif Männer und Frauen um sich geschart hatte, denen sie vertraut. Soweit das bei ihr überhaupt möglich ist. Wusstest du, dass sie mit Beorn gesegelt ist? Dem Beorn, der um den Titel des Königs der Meere stritt? Ja, ich weiß, dass er letztlich Phileasson Foggwulf unterlegen ist, aber dennoch. Man sagt, die beiden, Beorn und Eilif, hätten die Inseln im Nebel, diese legendäre Elfenbastion, heimgesucht und von dort Wagenladungen voller Schätze mitgebracht. Kannst du dir das vorstellen? Elfengold? Vielleicht sogar von Zauberei durchdrungen? Was muss solches Gold wohl wert sein? Einerlei ... nachdem Beorn fiel, hat Eilif sofort die Gischtkrone bemannt, ihr Lagerhaus leergeräumt und heute sind wir hier. Wenn ich wem zutraue, ihren Willen durchzusetzen und uns zu belohnen, dann der 'Donnerfaust'. Da können Asgrim und Thorn zetern, wie sie wollen. Du musst wissen, dass das die Söhne Beorns 'des Blenders' sind, die Eilif ihren Ruhm abspenstig machen wollen."

Ihre Unterhaltung dauert noch einige Hörner Premier länger an, so dass Sie nun eine *Zeichen*-Probe würfeln müssen. Gelingen (121) oder misslungen (94)?

48

Nachdem der arme Eirik Ihnen berichtet hat, dass Eilif 'Donnerfaust' auf den legendären Inseln im Nebel war, kommt es Ihnen so vor, als könne der Reif tatsächlich ein elfisches Artefakt sein. Ob es an seinem besonderen Funkeln liegt oder der feinen Ornamentik, vermögen Sie nicht zu sagen, aber Sie erinnern sich an Geschichten, die Ihre Großmutter Ihnen erzählte, dass vor langer Zeit Elfen mit sogenannten Wogenreifen den Fluss befuhren und ihn damit zähmen konnten. Vielleicht ist dieser Reif ja einer davon – und vielleicht vermag Eilif damit ja dem Fluch des Flussvaters zu entgehen. Doch unter den Blicken der üppigen Kapitänin, die am Heck das Steuer fest in der Hand hält, wagen Sie es nicht, den Reif weiter zu untersuchen, und wählen daher bei 100 etwas anderes aus, das Sie sich ansehen wollen.

49

Sie können in dem dichten Nebel kaum die Hand vor Augen sehen und stoßen in Ihrer Eile, an den Bug zu gelangen, mit dem Kopf an eine vorstehende Kiste der Ladung in der Mitte der Gischtkrone, die sich bei dem Aufprall anscheinend verschoben hat. Streichen Sie sich 1W6–1 Lebenspunkte ab und blättern dann nach 132.

50

Die blauen Augen der Steuerfrau blitzen auf. "Du willst es aber auch wirklich nicht verstehen, oder? Einerlei, Eilif schätzt

dich, daher werde ich dir ein schnelles Ende bereiten." Nur kurz blitzt die Skraja auf, bevor Sie nach Abschnitt 3 blättern müssen.

51

Es ist wohl einer der barschen Rufe Askras, der Sie weckt. Die Morgendämmerung hat eingesetzt und Sie erkennen, dass die letzten Felsklippen der Opferschlucht an Ihnen vorbeiziehen. Auf der nördlichen Uferseite vereint sich hier ein rauschender Bergfluss, der irgendwo aus den Ingrakuppen kommt, mit dem Großen Fluss. Erleichtert blicken Sie flussauf und erkennen ein großes Floss, dass auf Sie zukommt.

Plötzlich gellt vom Heck ein Alarmruf: "Wir werden verfolgt ... die Flusspiraten kommen wieder." Und tatsächlich: Auf einem schnellen Flussschiff folgt ein bunt gemischter Haufen die Gischtkrone. Eilif treibt die Ruderer an, schneller zu werden, und tatsächlich vergrößert sich der Abstand zwischen der Knorre und dem Flusspiratenschiff. Würfeln Sie eine *Sinnenschärfe*-Probe. Gelungen (105) oder misslungen (167)?

52

Schnell huschen Sie unter den Umgang im hinteren Teil der Backbordseite des Schiffes. Offenbar wird dieser Teil des Umgangs als Ladebucht gebraucht, denn hier erhebt sich ein größerer Stapel, der von einer Plane verdeckt wird, bis fast unter die Decke. Daneben enthält dieser Teil des Umgangs mehrere Ersatzriemen, Seile und Zeltplanen, die griffbereit an der Bordwand liegen. Die Plane über dem Ladungsstapel lässt sich leicht anheben und sogar zurückschlagen, denn sie ist nicht noch einmal um die Ladungsstücke fest gebunden worden. Sie erkennen diverse festgerollte Bündel, Kisten und Truhen unterschiedlicher Größe und einige Fässer. Eine kleine Truhe ist leicht für Sie zu erreichen und Sie ziehen sie hervor. Die Truhe ist aus edlem Holz gefertigt und mit floralen Ornamenten verziert, die aus dem Holz geschnitzt wurden. Leider ist die Truhe durch ein Schloss gesichert. Legen Sie eine *Schlösser Knacken*-Probe +2 ab. Gelungen (107) oder misslungen (184)?

53

Schnell prasselt ein großes Feuer und die Thorwaler versammeln sich darum. Ragnar baut seinen Dreifuß auf und schickt einige Leute auf die Jagd. Wollen Sie die Jäger begleiten (12), den Lagerplatz erkunden (123), sich hinlegen (178) oder mit den anderen Thorwalern ein Horn Premier Feuer leeren (31)?

54

Mit Befriedigung sehen Sie, wie es Ihnen leicht gelingt, den ersten Stamm mit der Stange abzulenken, so dass er an der Gischtkrone vorbeigeleitet. Aber der zweite Stamm entgeht Ih-

nen, und mit Erschrecken sehen Sie, wie er auf die Bordwand der Knorre zurast. Sie tauchen die Stange tief ins Wasser und versuchen jetzt mit aller Kraft den Stamm noch im letzten Moment weg zu drücken. Würfeln Sie eine Körperkraft-Probe. Gelungen (127) oder misslungen (181)?

55

Die Bündel fühlen sich kalt an und sind in festes und gewachstes Tuch eingnäht. Nur an einem Ende ist eine Schnur zu finden, an der man die Bündel öffnen kann wie einen langen Sack. Als Sie sie genauer in Augenschein nehmen, fühlen Sie tatsächlich Gliedmaßen und einen eigenartigen Kopf sowie einen kräftigen Schwanz. Und Sie vermeinen Schuppen zu fühlen. Ihre Neugier ist geweckt und als Sie einen Blick in das Bündel zu werfen, zucken Sie erschreckt zurück, als Sie ein zähnestarrendes Maul entdecken, dass an einen Kaiman erinnert. In den Bündeln ruhen zwei waschechte Marus und beide sind leicht von Reif bedeckt. Um den Hals der Wütechsen hängen Amulette, die an eine Schneeflocke erinnern und in deren Zentrum ein Baryt glänzt. Schnell binden Sie den Sack wieder zu, bevor einer der Marus womöglich erwacht. Wollen Sie nun noch einen Blick in Eilifs Seemannskiste werfen (117) oder das Quartier der Kapitänin lieber schnell wieder verlassen, um sich bei 100 ein neues Ziel für Ihre Nachforschungen auszusuchen?

56

Das Gesicht des Grauhaarigen verzieht sich zu einer hässlichen Grimasse, als Sie ihn beschuldigen. Noch während die Umstehenden von dem Zauberer wegspringen, um ihre Waffen schützend hochzureißen, starrt der Trollskraper erst Torkil, dann Eilif mit festem Blick an und spricht für Sie gut vernehmlich das Wort "Furcht."

Das für Sie Unfassbare geschieht, sowohl das Swafnirs-Kind als auch die willensstarke Kapitänin laufen davon, suchen Zuflucht irgendwo am Bug der Gischtkrone. Dann wendet der offensichtliche Zauberer das Wort an Askra.

"Ich verlange einen Holmgang gegen diesen Unwürdigen, der unsre Traditionen nicht kennt. Und ich kann mich auf Eilifs Wort nicht stützen, denn ich bin ihren Feinden blutsverschworen. Du, Ruder, musst nun meinen Anspruch stützen. Und ich gelobe schon im Vorfeld, nichts weiter gegen Schiff und Mannschaft zu unternehmen. Doch dieser hier, soll mir gehören." Langsam nickt Askra, auch wenn Faenwulf nur ungläubig den Kopf schüttelt.



“Nun gut, Trollskraper. Du sollst deine Genugtuung haben, aber dann erschlage ich dich eigenhändig, denn ein Zauberer auf meinen Schiff ... das kann und will ich nicht dulden.” Hjore nickt und Sie lesen weiter in Abschnitt 134.

57

Vorsichtig und leise treten Sie weiter ein und blicken sich eingehend um. Neben Faenwulfs Lager sehen Sie seine Laute und einige runenverzierte Holzleisten. Daneben steht ein kleines Fässchen, das Met enthält und auf dem Faenwulf mächtiges Trinkhorn ruht. Offen neben dem Skalden liegt seine Skraja, eine kurzstielige Doppelblattaxt.

Auch im Schlaf trägt Torkil das rote Stirnband, das ihn für jedermann als Swafnir-Kind kenntlich macht, einen jener Thorwaler, die die Walwut oder Swafskari heimsucht, wenn sie gereizt werden. Ein Bluttausch oder einer Raserei, die vor nichts und niemandem Halt macht. Die mächtige Orknase, eine einblättrige, langstielige Axt, liegt neben ihm und ein mächtiges Breitschwert lehnt hinter Torkil an der Wand. In einem unordentlichen Bündel bewahrt er einige Kleidungsstücke auf, und einige Trophäen von überwundenen Gegnern, so zum Beispiel einen liebevoll anmutenden Hut, der arg zerdrückt ist, oder ein schwarzes Seidenhemd, wie Sie es eher in Al'Anfa erwartet hätten. Plötzlich beginnt der Hüne sich im Schlaf zu rühren, und bevor er erwacht, wollen Sie hier weg sein, denn auf eine Tracht Prügel können Sie gut verzichten. So schleichen Sie sich nach 100 zurück, um eine andere Wahl zu treffen, was Sie sich als nächstes ansehen wollen.

58

Im Morgengrauen lenken Ihre Schritte zügig die Hafenmauer entlang und aufsteigende Nebelfetzen aus dem Großen Fluss fließen förmlich um Ihre Füße. Die Luft ist herbstlich kalt und im Morgenrot erkennen sie einige Wolkenbänke am Himmel. Gedämpft hallen Ihre Schritte über das Pflaster, bis Sie schließlich die Gischtkrone erreichen. In der Tat ist sie nicht zu übersehen, das rot-weiß gestreifte und mit Lederbändern verstärkte Rahsegel bläht sich schon in den ersten Windböen, die auch das träge dahin fließende Wasser des Flusses kräuseln. Die Gischtkrone ist eine typisch thorwalsche Knorre, ein Handelsschiff, die zudem über fünf Riemenpaare und ein großes Seitenruder verfügt, an dem bereits jetzt Askra steht und Ihnen mit einer Geste bedeutet, an Bord zu kommen. Die Gischtkrone ist etwa zwanzig Schritt lang und sechs Schritt breit und wirkt recht wuchtig – vermutlich ist sie nicht so wendig wie eine Otta, ein thorwalsches Drachenschiff. Sie besitzt hohe Bordwände, an denen Planen für den Schutz der Ladung vor schwerem Seegang oder vor heftigem Niederschlag angebracht sind. Offenbar transportiert das Schiff eine große Menge an Gütern. Vorder- und Achtersteven sind sehr steil hinaufgezogen und der vordere als Drachenkopf ausgebildet, auf dem ein goldener Reif thront, vermutlich die namensgebende Gischtkrone.

Nachdem Sie die Planke emporgestiegen und an Bord gekommen sind, empfängt Sie Kapitänin Eilif. “Ah, da bist du ja, dann können wir in See stechen, wir haben nur auf dich gewartet.” Sie greift an ihren Gürtel und setzt ihr Signalhorn an die Lippen. Ein langanhaltender und erstaunlich tiefer Ton erklingt und sofort beginnt die Mannschaft die Tampen einzuziehen und die Planke an Bord zu holen. Die Ruderer legen sich ins Zeug und Askra lenkt die Knorre in den Strom. Eilif setzt einen Hörnerhelm mit Augenschutz auf und bezieht Position am Bug, die Hände trotzig in die Hüften gestemmt – den weiteren Ereignissen aufrecht entgegend.

Nun beginnt das eigentliche Abenteuer, die Gischtkrone entfernt sich, von den Ruderern angetrieben, schnell von der Kynocher Hafenmauer und beginnt ihre Fahrt flussauf. Lesen Sie weiter in Abschnitt 164.



Der aufkommende Nieselregen sorgt dafür, dass sich Ihr Unterfangen, die Mannschaft genauer im Auge zu behalten, schwierig gestaltet. Denn die Ruderer schützen sich alsbald mit gewachsenen Planen gegen die Unbilden des Wetters und alle, die nicht an den Riemen sitzen, suchen Schutz unter dem Umgang. Während des Tages zerbrechen Sie sich den Kopf, wie Sie nun am besten vorgehen können und beschließen letztlich nach dem Zeichen, der Zauberrune, wie Eilif ver-

59

27

mutet, von Ihrem Pergament Ausschau zu halten. Doch so sehr Sie sich auch bemühen, auf keinem der Gegenstände an Bord, seien es nun Waffen, Schilde oder sonstige Utensilien, ist auch nur annähernd etwas zu finden, das dieser Rune gleicht. Unauffällig haben Sie dabei alle Quartiere erneut durchsucht, sind aber trotzdem nicht fündig geworden. Für den nächsten Tag hoffen Sie auf bessres Wetter, damit Sie auch genauer auf die Hautbilder der Mannschaft achten können. Denn im Verlaufe dieses Tages ist Ihnen aufgefallen, dass die meisten der Thorwaler auf der Gischtkrone Hautbilder tragen – und davon wiederum die meisten nicht nur eines. Diese Hautbilder wollen Sie als nächstes genauer unter die Lupe nehmen – und bauen dafür auf den nächsten Tag.

Am Abend dieses Tages schließlich heißt Eilif die Gischtkrone erneut anzulegen, aber wiederum wird kein Lager an Land aufgeschlagen, sondern alle bleiben an Bord der, in einer sanften Flussbiegung unter ausladenden Weiden vor Anker gegangenen, Knorre. Auch dieses Mal haben Sie Nachtwache zu halten und beginnen damit in Abschnitt 136.

60

Ein zweiter Pfeilhagel prasselt auf die Gischtkrone ein, dann ist die Knorre nur noch einen guten Schritt von einer niedrigen Klippe entfernt. Urplötzlich tauchen etliche Gestalten auf diesem Felsen auf, ziehen Säbel und Entermesserblank und springen auf den Bug der Gischtkrone. Eilif brüllt: "Macht sie nieder!" und stürmt nach vorne, die Barbarenstreitaxt bedrohlich schwingend. Torkil hat ein Schwert gezogen und sich auf die ersten Angreifer gestürzt, schlägt wild und unkontrolliert um sich. Schnell entbrennen an vielen Stellen auf der Gischtkrone wilde Handgemenge und während Sie sich noch orientieren, stürmt einer der Wegelagerer auf Sie zu und führt einen Säbelstreich gegen Ihren Bauch. Parieren Sie zuerst und würfeln Sie danach den Kampf aus.

Wegelagerer

Säbel: AT 13

TP 1W6+3

RS 1

PA 11

LeP 29

Haben Sie gewonnen (187) oder verloren (3)?

61

Mit eiserner Willensanstrengung halten Sie sich wach, dann beschließen Sie an Bord herum zu gehen, um der Müdigkeit ein Schnippchen zu schlagen. Angestrengt blicken Sie immer wieder in die Dunkelheit, die die Gischtkrone umgibt, denn der schmale Kelch des Madamals spendet kaum Licht durch die dichten Wolken, die aufgezo-

gen sind. Doch so sehr Sie sich auch bemühen, es ist nichts Ungewöhnliches zu sehen oder zu hören. Lesen Sie weiter bei 193.

62

Trotz des heftigen Schlages gelingt es Ihnen, auf den Beinen zu bleiben. Offenbar hat ein treibender Baumstamm die Gischtkrone gerammt. Die Ladung wird bedenklich erschüttert und einige der Thorwaler sind hart auf das Deck geschlagen. Dann vernehmen Sie ein splitterndes Geräusch und einer der Ruderer auf der Backbordseite des Schiffes wird von seiner Bank geschleudert. Mehrere Riemen sind von einem zweiten Baumstamm zerschmettert worden, und sofort gerät die Gischtkrone ins Schlingern.

"Sie sind fast heran, macht euch zum Kampf bereit!", erklingt nun Eilifs Stimme und dann hören Sie auch schon das Knallen, als das Schiff der Flusspiraten gegen die Gischtkrone läuft und unter lautem Gebrüll die Piraten an Deck springen. Lesen Sie weiter bei 40.

63

Wollen Sie davonlaufen oder den Angriff erwidern? Würfeln Sie in beiden Fällen eine Gewandtheits-Probe. Ist sie gelungen? Dann lesen Sie Abschnitt 198, wenn Sie fliehen wollen, oder Abschnitt 109, wenn Sie zurückschlagen wollen. Ist sie misslungen, lesen Sie Abschnitt 24.

64

Als Sie an der Stelle ankommen, wo Sie Livka zuletzt gesehen haben, lichtet sich der Nebel schlagartig und verschwindet schließlich, als sei er niemals da gewesen. Doch von der Kriegerin ist nichts zu sehen. Die Abdrücke von ihren Stiefeln sind jedoch ohne weiteres auszumachen, also hat sie genau hier gestanden. Dann wird Ihr Blick auf etwas Buntes im Wasser gelenkt und Ihre schlimme Vorahnung scheint sich zu bewahrheiten. Sie waten die paar Schritte in den Fluss, kaltes Wasser umspielt Ihre Beine, und mit einem Ruck ziehen Sie Livkas rot bemalten Rundschild, der im Schlamm feststeckt, aus dem Wasser.

Ehe Sie sich versehen, brüllen Sie lauthals "Alarm! Die Wache ist verschwunden!", und schnell erwacht das Lager zum Leben.

Askra rennt schlafrunken zu Ihnen herüber und auch Hjore findet sich schnell neben Ihnen ein. Beide starren auf Livkas Rundschild, den Askra Ihnen schließlich aus der Hand nimmt. "Verdammter Mist ... erst Eirik und nun Livka. Das kann doch nicht wahr sein! Du, geh' hinüber zur Gischtkrone und berichte Eilif, ich Sorge dafür, dass das Lager abgebrochen wird. Wenn sich doch der Fluch über uns legt, dann will ich lieber auf einem Schiff sein, als stumpf an Land festzuhängen."



Sie nicken und waten weiter in das kalte Wasser der Großen Flusses, der so ruhig daliegt, als wäre nichts geschehen. Das Wasser reicht Ihnen bis kurz über die Hüfte, als Sie die Gischtkrone erreichen und Torkil Sie mit einem kräftigen Ruck an Bord zieht. Eine steile Zornesfalte zeichnet sich auf seiner Stirn ab, als Sie ihm berichten und er Sie umgehend zu Eilif 'Donnerfaust' bringt. Lesen Sie in Abschnitt 194, wie es weitergeht.

65

Der Hüne lacht schallend auf, als Sie ihm Ihre Vorwürfe an den Kopf werfen und klopft sich vor Freude auf die Schenkel. Er kann sich kaum beruhigen und erst nach einem scharfen Pfiff von Eilif stößt er schließlich nur hervor: "Was habe ich gelacht, mein Freund. Nimm' mir die Ohrschelle nicht zu übel, die ich dir gleich verpassen werde, aber soviel Ehre muss sein. Ich schulde sie meinem Schutzgott, denn wenn du mich beleidigst, dann beleidigst du auch Swafnir, den Patron aller Thorwaler. Und wenn du das schon nicht weißt, was soll ich dann noch sagen?" Wieder lacht Torkil auf. Lesen Sie in Abschnitt 86, wie es weiter geht.

66

"Das wohl, mein Freund!" Der rothaarige Hüne klopft Ihnen derart heftig auf die Schulter, nachdem sie auf dem Schemel Platz genommen haben, dass Ihnen die Schulter schmerzt. "Man kann sich doch wohl nicht von ein paar Blicken und ein wenig Gemurre aufhalten lassen. Heda, mehr Bier! Und jetzt los." Lesen Sie, wie es weitergeht, in Abschnitt 157.

67

Irgendeine Geschichte Ihrer Großmutter spukt Ihnen im Kopf herum, aber Sie kommen nicht darauf, was Sie Ihnen damals abends am warmen Herdfeuer erzählte. So schätzen Sie den Wert des Reifs auf gut und gerne zehn Goldstücke, wagen es jedoch unter den Blicken der üppigen Kapitänin, die am Heck das Steuer fest in der Hand hält, nicht den Reif weiter zu untersuchen, und wählen daher bei 100 etwas anderes aus, dass Sie sich ansehen wollen.

68

Die tiefe Stimme erklingt nun nur noch in ihrem Kopf und ist auch nicht mehr schmerzhaft. "Du hast mir und den meinen Respekt erwiesen. Das ist gut so. Behalte den Ring als Pfand meiner Verbundenheit, jeder an den Ufern dieses Flusses wird ihn erkennen und dich mit Respekt behandeln, denn du stehst fortan unter meinem Schutz. Jetzt aber wappne dich, denn was nicht hier sein sollte, werde ich nun an mich nehmen, um meinen Hof damit zu erfreuen." Die Stimme verklingt und macht einem tobenden Rauschen Platz. Lesen Sie weiter in Abschnitt 166.

69

Als Sie weiter in den Raum treten, knarzt eine Planke unter Ihren Schritten und nur einen Atemzug später fühlen Sie die glitzernde Speerspitze an Ihrem Hals. Rau, aber dennoch ein-

nehmend klingt die Stimme des grauhaarigen Thorwalers: "Was in Swafnirs Namen hast du hier verloren, Fremder? Und glaube ja nicht, ich würde eine Lüge nicht sofort erkennen." Die buschigen, grauen Augenbrauen ziehen sich bedrohlich zusammen, während Sie Hjore Ihre Antwort präsentieren, doch dann blitzen seine blauen Augen stechend auf. "Hinfort mit dir!" Und als er seinen Speer von Ihrem Hals nimmt und ihn drohend in Ihre Richtung schwingt, erfasst Furcht Ihr Herz und Sie flüchten aus dem Umgang, verheddern sich beinahe in dem schweren Wolltuch und kommen erst einige Minuten später wieder zur Ruhe, nachdem Sie bis weit hinter den Mast geflohen sind, um den brennenden Augen Hjores zu entgehen. Nachdem Sie sich wieder beruhigt haben, können Sie bei 100 eine andere Stelle der Gischtkrone aussuchen, um sie zu untersuchen.

70

Schmerzhaft dröhnt die rauschende Stimme in Ihrem Kopf. "Du bist unverdorben, also wappne dich, denn was nicht hier sein sollte, werde ich nun an mich nehmen, um meinen Hof damit zu erfreuen." Die Stimme verklingt und macht einem tobenden Rauschen Platz. Lesen Sie weiter in Abschnitt 166.

71

Im Dunkeln blicken Sie sich eingehend um und entdecken den Schläfer im letzten Lager vor dem Fenster. Sie schauen genauer hin und erkennen den Thorwaler, der vor kurzem den Tisch seiner Landsleute verlassen hat. Ein Bündel liegt neben ihm, aber er hat die Finger seiner Rechten um den Schaft eines schlanken Speers geschlossen, dessen Spitze mit im Mondlicht glitzernden Runen verziert ist.

Nicht zuletzt wegen des gefährlichen Speers halten Sie es für besser, den Mann nicht zu stören, und wenden sich um, um wieder in den Schankraum zurückzukehren (175).

72

Die schiere Wucht des Wasserstrahls wirft Sie über Bord, doch Sie können sich in letzter Sekunde mit einer Hand an den Planken der Bordwand festhalten. Dann spüren Sie mit einem ohrenbetäubenden Fauchen glatte Schuppen unter sich und einen heftigen Stoß, der Sie zurück an Bord wirft und die ganze Knorre erschüttert, als wäre sie ein Spielzeug. Nachdem Sie sich 1W6-1 Schadenspunkte abgestrichen haben, lesen Sie bitte weiter in Abschnitt 156.

73

Die Steilklippen sind wirklich ein Schauspiel und bald rücken sie so nahe aneinander, dass die Ruderer darauf achten müssen, die Riemen nicht an den Felswänden zu zerschlagen. Die gezackten Wälle der Steilklippen ragen nun in unterschiedlicher Höhe über der Gischtkrone auf und nachdem die Schlucht kaum mehr als ein enger Felskanal ist, beordert Eilif zwei Thorwaler mit langen Stangen an Bug und Heck, um zu verhindern, dass die Knorre vor die bedrohlichen Klippen schlägt. Immer wieder müssen die beiden das Schiff abstoßen

und Askra flucht wie ein Rohrspatz am Steuer, weil ihr kaum Platz zum Manövrieren bleibt. Zu Ihrer Linken erheben sich die Felsen bis zu 30 Schritt in den Himmel, während zur Rechten die Bordwand nur um gut zwei Schritt von einzelnen Gesteinsschollen überragt wird. Plötzlich ist ein vielfaches Surren zu vernehmen. Würfeln Sie mit einem W6. Ist das Ergebnis 1–3, lesen Sie bei 158 weiter, ist es 4–6 erfahren Sie, wie es weitergeht, in Abschnitt 28.

74

Durch schwere Ledervorhänge vom Rest des Schiffes abgetrennt und durch den Umgang vor den Witterungsbedingungen geschützt, liegen im hinteren Steuerbordteil des Schiffes die reichlich provisorische Kombüse der Gischtkrone und auch das Proviantlager. Als Sie herantreten, erkennen Sie den Smutje Ragnar, der eilfertig mit mehreren Messern, Trockenfisch, Schinken und einem undefinierbaren Brei hantiert. "Ah, du ... trifft sich gut, gib' mir doch mal das Fässchen dahinten an, nein, das kleine da ... ja richtig!" Sie reichen Ragnar das kleine Fässchen, das er Ihnen gewiesen hat, und als er es öffnet, entströmt ihm ein würzig-salziger Duft. "Bilkuer Fischblut, es gibt nichts Bessres, um diesen Dinkelbrei zu würzen ... habe ich selbst vorbereitet, ist ein Extrakt aus Fischen und Traubenmost, mit reichlich Salz, versteht sich. Und wo du gerade da stehst, gib' mir doch mal das Büschel Bornlauch da oben ... ja genau das." Aus einer Auswahl an getrockneten Kräutern, die von einem gespannten Seil von der Decke hängen, reichen Sie dem Koch den scharfen Lauch, den er mit einem langen Messer schnell hackt und ebenfalls in den Brei fallen lässt. "Das wird unser Mittagessen ... dazu gibt es dann ein paar Scheiben Olporter Schiffsbrot. Ich bin froh, wenn wir beizeiten wieder anlanden, dann kann ich auch mal wieder ein richtiges Feuer machen. Wollen wir hoffen, dass Eilif das auch recht bald tut." Während Ragnar sich weiter umtut, blicken Sie sich weiter um und entdecken nichts, was nicht in eine Kombüse gehören würde, auch wenn der schwarzeiserne Dreifuß für den großen Kessel zusammengelegt an der Bordwand steht. Offenbar duldet die Kapitänin kein offenes Feuer auf ihrem Schiff. Im Proviant sind mehrere Fässer Premier Feuer und auch Bier zu sehen, Bündel aus Trockenfisch und Säcke voller Dinkel und Gerste. "Willst du noch ein Hörnchen Premier? Hilft sich zu entspannen, denn du solltest dir Ruhe gönnen ... wenn wir so weiterfahren, dann haben wir Elenvina schon übermorgen hinter uns gelassen." Sie nicken und halten Ragnar Ihr kleines Horn hin. Derartig gestärkt, treffen Sie bei 100 eine neue Wahl, was Sie sich anschauen wollen.

75

Immer wieder erheben Sie sich, um sich die Beine zu vertreten und die Müdigkeit abzuschütteln. Dann wiederum starren Sie für Minuten in den Dunst, der sich als Ihr stetiger Begleiter erwiesen hat. Doch dieses Mal ist etwas anders. Aus den Augenwinkeln nehmen Sie einen Lichtschein wahr. Wollen Sie dem Lichtschein sofort auf den Grund gehen (42) oder lieber erst die Kapitänin wecken (108)?

76

Würfeln Sie dreimal mit dem W6 und legen Sie im Vorfeld fest, welcher Wurf Ihre Dukaten, welcher Ihre Silbertaler und welcher Ihre Heller darstellen soll.

Verfügen Sie über das Talent *Falschspiel* und wollen Sie es jetzt anwenden (111)? Oder müssen Sie sich auf ihr Glück und Phexens Beistand verlassen (140)?

77

Offenbar hat der Pirat im Nebel seine letzte Attacke verpatzt. Sie hören einen wütenden Schrei und dann das Scheppern eines Säbels, der auf die Planken schlägt. Sie haben nun eine Attacke, die der Pirat nicht parieren kann, danach greift er an seinen Gürtel und drischt jetzt mit einer Flasche auf Sie ein. Würfeln Sie eine Parade und streichen Sie sich 1W6+1 TP(A) von Ihrer Ausdauer ab, wenn diese misslungen ist. Nach seinem Schlag stiert der Pirat Sie wütend an, blickt dann auf Ihre Waffe und auf die Bruchstücke der Flasche in seiner Hand. Dann wendet er sich abrupt um und sucht eiligst das Weite. Lesen Sie weiter in Abschnitt 113.

78

Askra hat das am Steuer der Gischtkrone fest im Griff und Eilif hat ihren Hörnerhelm aufgesetzt, stellt sich an den Bug und gibt mit einem langgezogenen Ton aus ihrem Horn Befehl, weiter flussauf zu rudern. Askra treibt die Ruderer an und langsam setzt sich die Gischtkrone in Bewegung, um dann zügig Fahrt aufzunehmen. Doch die Stimmung ist gedrückt, keine fröhlichen Ruderlieder sind zu hören, still und beinahe abwesend verrichten die Ruderer ihren Dienst. Erneut lässt Eilif auch die Nacht durchrudern und auch Sie müssen immer wieder an die Riemen. Das Wetter verschlechtert sich alsbald und ein beständiger Nieselregen hüllt die Gischtkrone ein, der durch böigen Wind immer wieder schneidend in Ihr Gesicht getrieben wird. Immer wieder studieren Sie nun Ihre Mitrunderer genau, vor allem jene, die Sie schon zu kennen glauben, aber es fällt Ihnen nichts Ungewöhnliches auf. Nur einmal packt Torkil die Wut und er bricht bei der folgenden Schlägerei seinem Vordermann die Nase. Eilif streckt den Hünen schließlich mit einem Hieb des Stiels ihrer Barbarenstreitaxt nieder und lässt ihn von Fawulf in sein Lager bringen. So nähert sich die Gischtkrone zügig den Bergmassiven von Eisenwald und Ingrakuppen und zwei Tage später passiert die Knorre am Nordrand der Opferschlucht die uralte Grafenfestung Calbrozim. Lesen Sie weiter in Abschnitt 189.

79

Tatsächlich, nach gut einer Stunde entdecken Sie einige Rotpüschel, die friedlich grasen. Unproblematisch gelingt es Ihnen, sich den Hasen bis auf 15 Schritt zu nähern. Verfügen Sie über eine Schusswaffe (160) oder müssen Sie noch näher an die Hasen heran? Dann legen Sie eine *Schleichen*-Probe +4 ab. Gelungen (26) oder misslungen (119)?

80

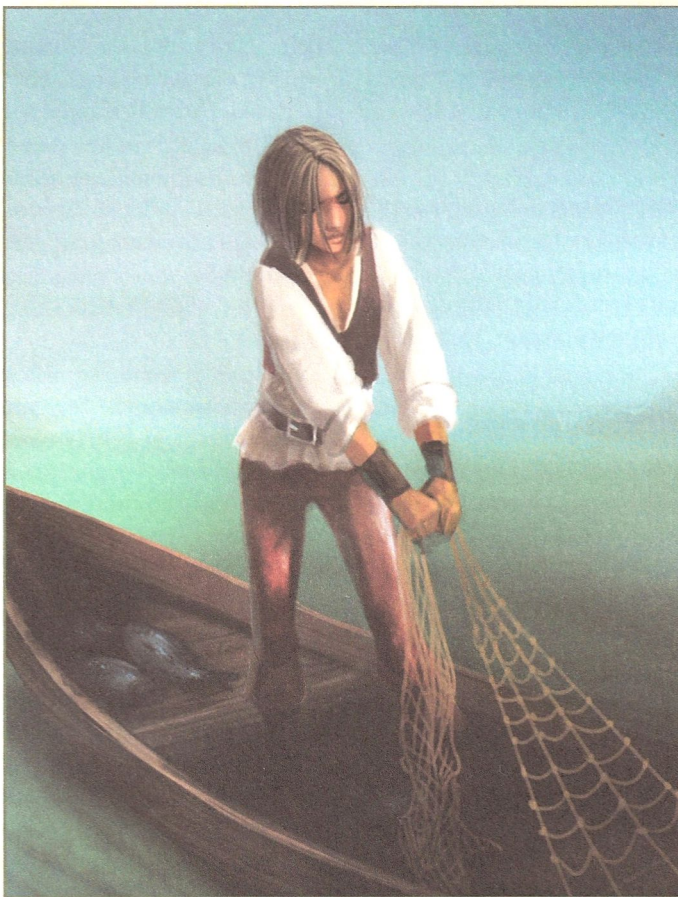
Schnell fesseln Sie den Piraten, während er noch bewusstlos ist, und hasten dann los, um Eilif zu holen, damit sie den Kerl befragen kann. Sie finden die Kapitänin am Heck, wo sie mit Askra und Faenwulf berät, was zu tun ist. Nach wenigen Momenten haben Sie ihre Aufmerksamkeit erregt und sie folgt Ihnen. Doch als Sie bei dem Piraten ankommen, stockt Ihnen der Atem. Der Mann ist tot! Eilif blickt Sie skeptisch an, während Sie sich niederlassen, um den Leichnam genauer in Augenschein zu nehmen. Tatsächlich können Sie am Kinn

eine Verfärbung sehen, wo Sie den Piraten getroffen haben, aber als Sie seinen Kopf drehen, quillt Wasser aus seinem Mund. Auch der Rest seines Kopfes ist klatschnass, als ob jemand versucht hätte, ihn mit einem kräftigen Guss zu wecken. Etwas Derartiges haben Sie noch nie gesehen, aber Sie sind sich sicher, dass jemand den Piraten ermordet hat, bevor er etwas ausplaudern konnte. "Dann stellt sich nicht mehr die Frage, ob einer meiner Leute mich hintergeht", brummt Eilif, "sondern es stellt sich nur noch die Frage, wer mich hier an der Nase herumführen will. Ich weise eben noch Askra ein, dann komm' wieder zu mir, wir haben uns zu unterhalten." Mit einem schweren Seufzer wendet Eilif sich um und geht zum Steuer zurück. Sie hingegen durchsuchen den Leichnam des Toten und entdecken an seiner Jacke eine abgerissene Tasche, aus der ein Pergamentfetzen lugt. Und dann fällt Ihnen auch wieder ein, dass Sie bei Ihrem ersten Angriff dem Kerl ja tatsächlich ein Stück aus der Jacke gerissen haben. Sie blicken sich um und finden das Stoffstück tatsächlich nahebei. Offensichtlich hatten Sie es in der Hektik des Kampfes fallen lassen. Lesen Sie weiter bei 16.

81

Sie gehen zu Boden, aber Torkil schlägt weiter auf Sie ein, ohne wirklich zu Bewusstsein zu kommen. Schnell hockt er auf Ihnen und verpasst Ihnen einen Hieb nach dem anderen. Dabei müssen Sie eine empfindliche Prellung an Ihrer linken Seite hinnehmen. Streichen Sie 1W6+2 echte Schadenspunkte von Ihrer Lebensenergie ab. Doch bevor es zu Üblerem kommt, ist Faenwulf heran, der beruhigend auf Torkil einredet und

dann zu singen beginnt. Und schnell verschwindet der Blut-
rausch, die Swafskari, aus Torkils Blick, seine Augen klären sich. Er springt förmlich von Ihnen hinunter, doch bevor Sie etwas äußern können, brüllt Faenwulf Sie an: "Verschwinde, du Narr. Was immer du hier zu suchen hattest, sei froh, dass du mit dem Leben davonkommst. Beim nächsten Mal reiche ich Torkil die Axt, dann bleibt von dir nichts übrig. Und jetzt pack' dich!" Schnell ziehen Sie sich mit einer blutigen Nase zurück und wählen bei 100 etwas anderes aus, das Sie sich ansehen wollen.



82

Es ist gar nicht so einfach, sich bis zum Tresen durchzudrängeln, denn der Flussvater ist gut besucht an diesem klammen Abend. Doch endlich gelingt es Ihnen, sich am letzten Zecher vorbei zu drücken und die Aufmerksamkeit des Wirts zu erregen. Mit einem breiten Lächeln spricht er Sie an: "Travias Segen ... du siehst weitgereist aus, mein Freund. Ich hoffe, die Piraten in der Opferschlucht haben dich verschont, man hört ja so einiges. Dass sie es besonders toll treiben in der letzten Zeit. Aber hier plappre ich so munter daher, dabei bist du noch nicht versorgt. Was soll es denn sein? Bier, Brannt, Brot oder auch ein Bett?" Wenn Sie eines der Getränke oder ein mit Schmalz bestrichenes Brot erwerben wol-

len, dann streichen Sie folgende Beträge von Ihrem Geld ab: Bier (7 Kreuzer), Brannt (7 Heller), Brot (1 Heller). Wollen Sie auch ein Bett, so bietet Ihnen der Wirt einen einfachen Strohsack im Gemeinschaftsschlafsaal an, der für 2 Heller zu haben ist. Lesen Sie bitte in Abschnitt 175 weiter."

83

Da war doch ein Geräusch ... dort hinten am Fluss, wo sich eine mächtige Weide erhebt und ein großes Röhrichfeld. Es klang beinahe wie ein Lachen. Schnell eilen Sie dorthin und schleichen das letzte Stück. Unter der Weide hat ein kleiner Nachen festgemacht, in dem ein junger Bursche steht und gerade ein Netz aus dem Fluss zieht. Gefährlich scheint der Knabe nicht zu sein. Wollen Sie zu ihm hinüberryufen (44) oder ihn bei seinem Tagwerk gewähren lassen und sich ins Lager zurückziehen (10)?

84

Ebenso überrascht, wie Sie von der Begegnung waren, hat der Pirat nicht mit Ihrer Gegenwehr gerechnet. Sie können zu Beginn des Kampfes eine Attacke würfeln, die der Pirat nicht parieren kann. Die Sichtverhältnisse im Nebel sind jedoch so schlecht, dass Sie für den folgenden Kampf jeweils einen Punkt von Ihrer Attacke und Parade abziehen müssen. Das ist bei den Werten des Piraten schon berücksichtigt.

Flusspirat**Säbel: AT 11****PA 10****TP 1W6+3****LeP 32****RS 1**

Haben Sie den Kampf gewonnen (159) oder verloren (3)?

85

Die grünen Augen des Hünen überwölken sich und Sie spüren, wie sein Zorn aufbrandet, wie Gischt an eine Klippe schlägt. "Ich mag dich, aber jetzt bist du gerade den einen Schritt zu weit gegangen, jetzt musst du gerade dafür stehen." Noch während die Orknase des Hünen aufblitzt, blättern Sie bitte nach Abschnitt 3.

86

Die Ohrfeige, die Sie für die ungerechtfertigte Anschuldigung erhalten, hat sich mehr als gewaschen. Wuchtig trifft Sie der Schlag so unvorbereitet, dass Sie 1W6+2 TP(A) von Ihrer Ausdauer abziehen müssen und erst dann mit schmerzdem Kiefer bei Abschnitt 110 weiter lesen dürfen.

87

Würfeln Sie wegen des dichten Nebels zunächst eine *Orientierungs*-Probe. Gelungen (6) oder misslungen (122)?

88

Der Skalde stutzt kurz, bevor er ausstößt: "Du hast tatsächlich nichts von unserer Tradition verstanden. Aber sei dir in einem gewiss – ich werde dich besingen, wenn ich die Saga von Eilif 'Donnerfaust' beginne." Noch während eine Skraja aufblitzt, blättern Sie bitte nach Abschnitt 3.

89

Sie sind enttäuscht, dass Ihnen der Pirat durch die Lappen gegangen ist und Sie ihn nicht befragen konnten. Zu gerne hätten Sie in Erfahrung gebracht, ob er womöglich mit einem Mitglied der Mannschaft unter einer Decke gesteckt hat. Dann fällt Ihnen ein, dass Sie dem Kerl doch ein Stück seiner Jacke abgerissen hatten, und schauen nach dem Stofffetzen, der in der Hektik des Kampfes auf den Boden gefallen ist. Offensichtlich handelt es sich bei dem Fetzen um das Stück einer aufgenähten Tasche, und Sie sind noch mehr erstaunt, als Sie feststellen, dass daran ein Stück Pergament hängt, das leider einmal schräg in zwei Teile zerrissen ist. Sie halten offenbar nur den oberen in der Hand und können darauf eine seltsame Zeichnung erkennen.



Das Bild erinnert Sie an die Runen, die viele der Thorwaler auf ihren Waffen oder Schilden tragen und einige von ihnen sogar auf der Haut, als Tätowierung. Sorgfältig stecken Sie das Pergament weg und beschließen, Eilif aufzusuchen. Lesen Sie weiter bei Abschnitt 30.

90

Die üppige Kapitänin grinst nur, als Sie Ihren Verdacht äußern. "Du weißt aber schon, dass allein dem Führer eines Schiffes die Gewalt über Leben und Tod anvertraut ist?" Dann lacht die Thorwalerin aus tiefster Kehle. "Gut ist es, dass du jede Möglichkeit in Betracht ziehst." Dann verschwindet alles Witzige aus ihrem Gesicht und macht tödlichem Ernst Platz. "Und jetzt überdenke, wen du verdächtigst, während ich deinem Kopf mit einem kräftigen Schlag nachhelfe!" Lesen Sie in Abschnitt 86, wie es weiter geht.

91

Ein bleiernes Grau hat sich an den Himmel gestohlen und drückt weiter auf die Stimmung der Thorwaler, die ohnehin schon schlecht ist. Eilif hat zwei Riemen einholen lassen, damit sie die Ruderer besser einteilen kann, auch wenn die Gischtkrone dadurch leicht an Fahrt verliert. Das wird aber dadurch mehr als wettgemacht, dass der Wind auffrischt und das Segel der Knorre mit lautem Knallen aufbläht. Auch der Dunst, der sich über der Landschaft des Eisenwaldes breitgemacht hatte, wird durch den Wind hinweggeffegt. Neben dem Eintauchen der Ruder und dem Schlagen des Segels hören Sie nun auch das Rauschen der Wälder, die nun, da es aus der gebirgigen Region hinausgeht, wieder das Ufer säumen. Doch der Tag vergeht so schnell, dass Sie gar nicht dazu kommen, die Mannschaft genauer im Auge zu behalten, stattdessen schlafen Sie gegen Mittag ein und dürfen sogar regenerieren (siehe Seite 10). Am Abend, es ist bereits wieder dunkel geworden, rüttelt der grauhaarige Hjore Sie wach. Sie bemerken, dass die Gischtkrone vor Anker gegangen ist und sich alle Thorwaler hingelegt haben. Hjore trägt eine Wolldecke um die Schultern und hat dunkle Ringe unter den Augen. "Ist jetzt deine Wache. Bisher ist nichts Ungewöhnliches passiert. Pass' mir ja gut auf, ich hau' mich jetzt auf's Ohr." Mit diesen Worten überreicht er Ihnen eine Blendlaterne und verschwindet in Richtung seines Lagers im vorderen Steuerbordteil des Schiffes.

Auch Sie greifen sich eine Decke und legen sich diese gegen die empfindliche Kühle der Herbstnacht über Ihre Schultern. Die Kälte wird durch einen leichten Hauch von Nebel verstärkt, der aus dem Großen Fluss emporsteigt. Leise gluckst das Wasser an die Bordwand der Gischtkrone und die Knorre schaukelt sanft in der trägen Strömung. Die Ruhe, die nur durch das gleichförmige Rauschen der Wälder, das Glucksen des Wassers und das vereinzelte Schnarchen der Mannschaft unterbrochen wird, sowie das sanfte Schaukeln machen Sie schnell wieder müde. Würfeln Sie eine *Selbstbeherrschungs*-Probe. Gelungen (61) oder misslungen (154)?

92

Mit Befriedigung sehen Sie, wie es Ihnen leicht gelingt, den ersten Stamm mit der Stange abzulenken, so dass er an der Gischtkrone vorbeigleitet. Auch den zweiten Stamm erwischen Sie, so dass er harmlos an der Knorre vorbei schwimmt. Eine Weile beobachten Sie das Wasser noch genau, aber es scheinen keine weiteren Stämme mehr im Fluss zu sein. Wollen Sie nun noch versuchen, in den Kampf am Heck einzugreifen (125), eventuell lieber nach Ersatzrudern schauen, um das Schiff wieder flott zu machen (87), oder ein genaues Auge auf die Mannschaft haben, um herauszufinden, ob einer der Thorwaler mit den Flusspiraten unter einer Decke steckt (146)?

93

Weil Sie keinen der beiden an Deck gesehen haben, schieben Sie die schwere Woldecke, die das Quartier des Skalden Faenwulf und Torkils unter dem Umgang am vorderen Steuerbordteil des Schiffes vom Rest der Knorre trennt, leise und vorsichtig zurück. Und tatsächlich, sowohl der blonde Skalde als auch das Swafnirskind schlafen tief und fest. Beide haben ihre Lager auf den Planken errichtet. Sie ruhen auf dicken Fellen und haben sich in schwere Woldecken eingehüllt. Sie wollen das Quartier vorsichtig gründlicher in Augenschein nehmen und müssen daher eine *Schleichen*-Probe +2 würfeln. Gelungen (57) oder misslungen (138)?

94

Offensichtlich sind Sie über den starken Rübenschnaps eingeschlafen und erwachen orientierungslos und vor Kälte leicht zitternd mitten in der Nacht, weil Alarmrufe über das Deck gellen und die Knorre heftig schwankt. Faenwulf, der Skalde, der die Südländer nicht leiden kann, packt Sie unsanft am Arm und rüttelt Sie gänzlich wach. "Du Unglücksbote! Anscheinend ist Eirik gerade über Bord gegangen. Ich wette, dass ist deine Schuld." Sie eilen ans Heck des Schiffes, verfolgt von den bösen Blicken des Skalden, und bemerken, dass Askra wieder das Ruder übernommen hat und mit einem barschen Befehl die Männer und Frauen an den Riemen die Gischtkrone langsam rückwärts rudern lässt. Aber so sehr Sie sich auch anstrengen, im dunkel und ruhig dahinströmenden Fluss zeigen sich keinerlei Spuren von Eirik – weder ein Krinkel noch sonst irgendetwas, das das Schwanken des Schiffes erklären würde. Einige der Thorwaler deuten verstohlen mit dem Finger auf Sie, bis Eilifs Stimme die Nacht durchschneidet. "Zurück an die Riemen! Wenn sich einer von uns so zulaufen lässt, dass er sich nicht an Bord halten kann, dann hat er es auch nicht verdient. Swafnir erbarmt sich nur derer, die auch würdig sind. Also hört auf, euch wie Waschweiber zu benehmen ... wir sind Skipmader, also werden wir weiterfahren. Los jetzt! Askra, sieh zu, dass du uns bis Sonnenaufgang hinter Turehall gebracht hast. Die Ruderer wissen, was zu tun ist, der Rest legt sich wieder hin, wir haben noch weit zu fahren!"

Widerspruchslos folgen alle den Anweisungen der Kapitänin, auch Sie wickeln sich nun in eine klamme Decke und nach-

dem Ihnen eingefallen ist, dass Skipmader das thorwalsche Wort für Seefahrer ist, fallen Sie in einen traumlosen Schlaf, aus dem Sie bei 147 wieder erwachen.

95

Mit eiserner Hand steuert Askra die Gischtkrone in ruhigeres Wasser, sobald sich die Opferschlucht wieder erweitert, so dass die Besatzung nun in Ruhe nach ihren Wunden sehen kann. Viele der Thorwaler sind verletzt, entweder durch die Pfeile, die den Überfall einleiteten, oder durch die Klingen der Piraten. Der Smutje Ragnar eilt zwischen den Verletzten hin und her, trägt hier eine Salbe auf und legt dort mit kundiger Hand einen Verband. Sollten auch Sie verletzt worden sein, kümmert er sich auch um Ihre Wunden, so dass Sie 2 zusätzliche Lebenspunkte regenerieren dürfen, wenn Sie sich das nächste Mal zur Ruhe begeben. Eine Ruderin ist so unglücklich durch einen Pfeil getroffen worden, dass sie während des Kampfes ihren Verletzungen erlegen ist. Eilif flucht lautstark und lässt die Tote in eine Decke schlagen und in der Ladebucht zur Ruhe betten, bis sich eine Gelegenheit findet, sie anständig zu bestatten. Mit den Piraten hingegen verfährt die Kapitänin mitleidslos. Eilif lässt ihre Leichen achtlos über Bord werfen, nachdem sie aller brauchbaren Habseligkeiten entledigt wurden. Die Beute verteilt Eilif unter ihrer Mannschaft, allen voran an Torkil, der neben ihr selbst die meisten Piraten erschlagen hat und breit grinsend seine neue blutende Wunde auf der Brust präsentiert, bevor Ragnar auch ihn verbindet. Diejenigen, die am schwersten verletzt sind, dürfen sich nun ausruhen, und auf Ihren Rat hin stellt Eilif zwei Wachen auf, die die Klippen im Auge behalten, um einem erneuten Angriff vorzubeugen. Als es schließlich wieder dunkel wird, lässt Eilif am Bug der Gischtkrone an einer langen Stange eine Laterne befestigen, damit die Knorre weiterfahren kann, auch wenn es nur langsam vorangeht. Im Stundentakt wechselt sie sich mit Askra am Steuer ab, damit das Schiff sicher durch alle Untiefen und an allen Felsen vorbeifahren kann.

Auch Sie nehmen immer wieder an den Riemen Platz, der Angriff hat alle doch mehr in Mitleidenschaft gezogen, als zunächst gedacht. Doch dann erhalten endlich auch Sie die Gelegenheit, sich in Ihre Decke zu rollen und ein paar Stunden Schlaf zu finden, während dem Sie regenerieren dürfen (siehe Seite 10). Erfrischt erwachen Sie bei 51.

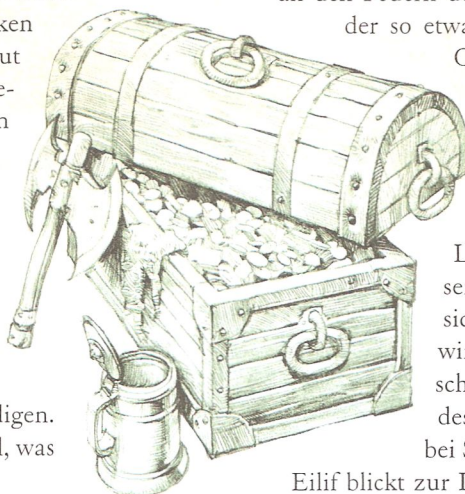
96

"Was macht das schon? Wie sagt man so schön? Wer auf Phezens Spuren wandelt, der muss damit rechnen, dass der Fuchs sich nimmt, was ihm gebührt." Askra und Torkil brechen in Gelächter aus, nur Faenwulf zieht eine sauertöpfische Miene bei der Erwähnung des Glücksgottes. "Gut gesagt! Aber dann nimm' ein Bier von uns." Torkil schiebt Ihnen einen randvollen Krug zu, prostet Ihnen zu und leert den seinen in einem einzigen Zug. Er wischt sich mit dem Handrücken den Bierseum aus dem roten Bart und blickt dann Askra an, die ihm zunickt und das Wort an Sie richtet. "Du könntest genau der Richtige für uns sein. Du bist tapfer genug, um mit uns zu

würfeln, und besonnen genug, um deine Niederlage anzuerkennen. Komm' mit, wir wollen dich unserer Kapitänin vorstellen." Lesen Sie weiter in Abschnitt 120.

97

Sie blicken sich einmal um und greifen dann schnell in die Kiste, um eine Handvoll der Schätze in Ihrem Beutel verschwinden zu lassen. Würfeln Sie mit 2W6. Multiplizieren Sie das Ergebnis mit 5 und tragen Sie Perlen, Aquamarine und Silber im Gegenwert der Zahl in Dukaten auf Ihrem Heldenbogen ein. Danach blicken Sie sich mit klopfendem Herzen erneut um, schließen den Deckel der Truhe behutsam und quetschen diese wieder an ihren Platz. Erst nachdem Sie die Plane wieder zurückgeschlagen haben, beruhigt sich Ihr Herzschlag, aber Sie sind unentdeckt geblieben. Sie vermuten, dass die Reichtümer in der Ladung – denn zweifellos ist davon weit mehr vorhanden – für beinahe jeden an Bord ein Grund sein könnten, sich seiner Mannschaftskollegen zu entledigen. Treffen Sie nun bei 100 eine neue Wahl, was Sie sich ansehen wollen.



98

Sie schauen sich den Ufersaum genauer an, können aber keinerlei Fußspuren der Neckerin entdecken. Nur eine feuchte Spur zieht sich am Ufer entlang, als hätte jemand Wasser aus einem Schlauch vergossen, und weist in Richtung der Stelle, an der Livka Wache gehalten hat. Etwas weiter jedoch finden Sie den Abdruck eines schweren Stiefels, der so gar nicht zur Erscheinung der Neckerin passen will. Ein ungutes Gefühl überkommt Sie und Sie laufen durch den dichten Nebel zu der Stelle, an der die Wache gestanden hat. Lesen Sie weiter bei Abschnitt 64.

99

Sie berichten Eilif von dem Wesen, das Sie gesehen haben, und von Ihrer Vermutung, dass es sich dabei um eine Neckerin gehandelt hat. Unwillig schüttelt die Thorwalerin den Kopf. "Das kann ich nicht glauben. Diese Necker sind als äußerst friedfertig bekannt und fallen nur in Rausch, wenn die Alkohol zu sich nehmen. Abgesehen davon habe ich noch nicht gehört, dass sich diese Wesen im Süßwasser aufhalten. Im Brackwasser vielleicht, aber dafür sind wir viel zu weit stromaufgefahren. Und du bist dir sicher, dass es eine Neckerin war?" Sie nicken, sind aber selbst ein wenig unsicher, weil Sie an Land keine Fußspuren des Wesens entdecken konnten. "Was soll es sonst gewesen sein?" Eilif schüttelt unwillig den Kopf. "Verdammt! Wenn herauskommt, dass sich solche Wesen gegen uns wenden, dann muss ich mit Meuterei rechnen. Die Mädels und Jungs sind so abergläubisch, die kommen auf die tollsten Ideen. Die fürchten sich doch jetzt schon vor dem

Fluch des Flussvaters." Eilif seufzt und atmet schwer aus. "Jeder Thorwaler hat davon gehört, dass sich Wellen im Fluss aufgetürmt haben und sich mit aller Macht gegen Ottas und andere Boote geworfen haben, um die Nachfahren der Hetfrau Jurala zur Umkehr zu zwingen. Aber das gezielt einzelne Ruderer verschwinden, davon habe ich noch nie etwas gehört – und ich denke doch auch, dass die Gischtkrone uns schützen sollte." Eilif blickt zum Bugsprit, auf dem der schmale Reif funkelt. "Nur zahnlose Alte faseln von unheimlichen Fratzen an den Feuern der Langhäuser, aber ich kenne niemanden, der so etwas bisher mit eigenen Augen gesehen hat.

Oder besser, ich kenne niemandem, dessen Bericht ich Glauben schenken würde. Vor allem kann und will ich nicht umkehren. Du musst deine Anstrengungen verdoppeln, wenn du dir deine Heuer verdienen willst, hörst du? Das Verschwinden meiner Leute muss sofort aufhören." Der üppige Busen der Thorwalerin hebt sich, während sie sich ereifert. "Askra bricht das Lager ab und wir werden weiter flussauf fahren. Ich will so schnell es geht nach Ferdok oder doch zumindest bis Nadoret. Das muss zu schaffen sein, bei Swafnir, das wohl."

Eilif blickt zur Lagerstelle hinüber, wo die Mannschaft bereits unter den barschen Rufen Askras das Lager abbaut und erste Teile bereits wieder auf die Gischtkrone verladen. "Sollte es möglich sein, dass Asgrim oder Thorn einen meiner Leute gekauft haben? Das wäre schlimm. Vielleicht solltest du ein genaues Auge auf alle an Bord haben ... wenn hier jemand mit den Söhnen des Blenders unter einer Decke steckt, dann will ich, dass du das herausfindest. Und erzähle bloß niemandem von dieser Neckerin oder was sonst für eine Zauberkreatur das auch immer gewesen sein mag. So, und jetzt machen wir die Gischtkrone wieder startklar, ich will so schnell es geht in See stechen." Lesen Sie in Abschnitt 78, wie es weitergeht.

100

Sie lehnen sich kurz an die in der Mitte der Knorre um den Mast herum festgezurte Ladung und blicken sich genauer um. Wollen Sie sich die unter schweren Planen verzurte Ladung genauer anschauen (32), einen Blick unter den Umgang an Steuerbord werfen, wo sich der Proviant und die kleine Kombüse befinden (74), oder daneben den abgeteilten Bereich, in dem sich Lagerstätten für die Mannschaft zwischen weiterer Ladung finden (144)? Oder wollen Sie an Backbord den Teil untersuchen, in dem sich andere Mannschaftsquartiere befinden (15), oder die Ladebucht daneben (52)? Sie können auch einen genaueren Blick auf das große Seitensteuer werfen (135), auf den Bugsprit, auf dem der goldene Reif im trüben Mittagslicht funkelt (126). Sie können auch am Heck das Quartier Eilifs genauer in Augenschein nehmen (188), oder am Bug diejenigen von Askra (162) oder Faenwulf und Torkil (93).

Wenn Sie der Meinung sind, dass Sie genug gesehen haben, dann lesen Sie weiter in Abschnitt 192.

101

Sie haben gewonnen! Mit einem Lächeln sammeln Sie die Münzen auf dem Tisch ein und lassen sie in Ihrer Geldkatze verschwinden. Tragen Sie die drei gewonnenen Silbertaler auf Ihrem Heldenbrief ein. Der blonde Skalde scheint kurz davor zu sein, die Faust gegen Sie zu erheben, aber der rothaarige Hüne drückt ihn zurück auf seinen Schemel. Dann richtet die blonde Askra das Wort an Sie: "Mut hast du, wenn du dich zu uns zum Würfeln setzt, denn es hätte auch zu einer Schlägerei kommen können. Aber du hast Glück, und heißt es nicht bei euch, dass Glückskinder unter dem Segen des Fuchses stehen? Das können wir im Augenblick wahrlich gebrauchen. Komm' mit, wir wollen dich unserer Kapitänin vorstellen." Lesen Sie, wie es weitergeht, in Abschnitt 120.

102

Ohne einen weiteren Kommentar wenden Sie sich um und gehen weg von dem Tisch, unter dem versammelten Gelächter der Thorwaler und auch einiger der Umstehenden. Sie blicken sich noch einmal um und beschließen dann, den Flussvater zu verlassen, denn hier haben Sie das Gefühl, dass Ihnen zu viele verächtliche Blicke zugeworfen werden. Selbst der Alte, der eben noch eine Geschichte zum Besten gab, schüttelt den Kopf, dass seine Pfeife wippt, und auch der Wirt wirft Ihnen einen abschätzigen Blick zu. Lesen Sie weiter in Abschnitt 198.

103

Nach einer Weile gewöhnen Sie sich ein wenig an den dichten Nebel, obwohl es schwierig bleibt, jemanden gezielt im Auge zu behalten, denn schon mit einem Schritt kann man sich hinter den weißen Dunst zurückziehen. Schnell stellen Sie fest, dass die Ruderer diszipliniert auf ihren Bänken bleiben, allerdings haben die meisten kurzstielige Äxte oder Entermesser bereit gelegt, um sich im Notfall verteidigen zu können. Zudem haben viele ihre Helme aufgesetzt, so dass sie noch schwerer auseinander zu halten sind.

Im Getümmel am Heck entdecken Sie die üppige Kapitänin, deren Gestalt an ihrem Hörnerhelm trotz des Nebels gut zu erkennen ist. Eilif schlägt wie eine Wilde mit ihrer Barbarenstreitaxt um sich, so dass sie einen weiten Bogen um diese Stelle machen, um nicht selbst von der mächtigen Waffe verletzt zu werden. An Steuerbord erkennen Sie für einen Moment den Smutje Ragnar, der irgendetwas über Bord wirft, bevor der Nebel ihn wieder verschluckt. Als Sie dort hinübergehen, ist der flinke Koch jedoch verschwunden. Dafür können Sie Askra am Steuer erkennen, die gerade brutal einen Mannschaftskollegen zur Seite stößt, dann hüllt der Dunst auch diese Szenerie wieder ein. Vom Bug kommend, als sei er geradezu selbst aus dem flüchtigen Nebel erschienen, hastet nun der grauhaarige Hjore an Ihnen vorbei, ohne Sie jedoch wirklich wahrzunehmen, unheilvoll blitzt die Spitze seines Speeres auf, bevor auch er sich in das Kampfgetümmel am Heck stürzt und der Nebelvorhang sich direkt hinter ihm wieder schließt. In einer zweiten Lücke im Dunst erkennen

Sie auch den blonden Skalden Faenwulf am Heck, der dort eine Skraja schwingt, dann aber beiseite tritt und wieder im Nebel verschwindet. Ein urtümliches Brüllen lässt Sie zur Seite springen, als Torkil aus dem Nebelgrau bricht, um sich mit bloßen Fäusten in den Kampf zu stürzen. Ein bald darauf vom Heck ertönendes Platschen lässt Sie ahnen, dass der Walwütige kurzerhand den nächstbesten Piraten gepackt und über Bord geworfen hat ... zumindest hoffen Sie, dass es ein Pirat war und keiner von der Mannschaft der Gischtkrone. Sie huschen im Nebel an verschiedene Stellen der Gischtkrone, aber der schwere Dunst macht es beinahe unmöglich, mehr als kurze Eindrücke zu erhaschen. Daher beschließen Sie, Ihre Beobachtungen zu verschieben, immerhin haben Sie schon einiges entdeckt. Wollen Sie nun Ihrerseits in den Kampf am Heck eingreifen (125)? Oder wollen Sie am Bug dafür sorgen, dass nicht noch ein Hindernis die Gischtkrone rammt (191)? Sie können auch Ersatzriemen für die Ruderer an Backbord herbeischaffen (37)?

104

Als Sie sich in die Riemen legen und auf Anhieb mit den eingeschworenen thorwalschen Ruderern mithalten können, brandet anerkennendes Rufen auf und Ihr Banknachbar, ein junger Thorwaler namens Eirik, brüllt vergnügt zu Ihnen hinüber: "Hab' ich mich wohl vertan ... ich hätte gewettet, dass du dich dümmer anstellst! So ist es mir aber lieber! Erinner' mich dran, dass wir nachher ein Premer zusammen heben, aus meinen Vorrat, versteht sich."

Tatsächlich rudern Sie bis zur Abenddämmerung und merken jeden Muskel im Rücken, als Sie schließlich den Riemen aus feuchten und durch die Kälte fast starren Händen an Ihre Ablösung übergeben. Lesen Sie in Abschnitt 47, wie es weitergeht.

105

Sie bemerken, dass urplötzlich Nebel aufzieht. Nicht als leichter Dunst, der aus den Wassern des Flusses aufsteigt, sondern als eine beinahe undurchdringliche Nebelwolke, die sich vor der Gischtkrone auftürmt. Bevor der Nebel Ihnen jedoch die Sicht versperrt, bemerken Sie, dass das Floss in der Flussmitte angehalten hat, und Sie konnten gerade noch einen Blick darauf erhaschen und feststellen, dass die Flöße die Taue zwischen den einzelnen Stämmen gekappt haben. "Treibholz! Sie greifen uns mit treibenden Baustämmen ein!", hallt Ihre Stimme dumpf über das Deck der Gischtkrone. Und schon erschüttert ein dumpfer Aufprall das Schiff, als der erste der Baumstämme krachend den Bug rammt. Die Ladung wird bedenklich erschüttert und einige der Thorwaler stürzen auf Deck. Dann vernehmen Sie ein splitterndes Geräusch und einer der Ruderer auf der Backbordseite des Schiffes wird von seiner Bank geschleudert. Mehrere Riemen sind von einem zweiten Baumstamm zerschmettert worden, und sofort gerät die Gischtkrone ins Schlingern.

"Sie sind fast heran, macht euch zum Kampf bereit!", erklingt nun Eilifs Stimme und dann hören Sie auch schon das Knal-

len, als das Schiff der Flusspiraten gegen die Gischtkrone läuft und unter lautem Gebrüll die Piraten an Deck springen. Lesen Sie weiter bei 40.

106

Mit Erschrecken sehen Sie, wie der Stamm die Stange verbiegt, und obwohl Sie alle Kraft aufbringen, um ihn wegzudrücken, schmettert auch dieser Stamm beinahe ungebrems mit einem Krachen in die Bordwand der Gischtkrone. Das ganze Schiff erbebt erneut unter dem Aufprall und wieder hören Sie das Geräusch brechender Planken. Doch ein schneller Blick beruhigt Sie wieder, die überlappenden Planken der Gischtkrone halten, auch wenn einige Risse darin zu sehen sind. Sie danken den thorwalschen Schiffbaumeistern, die sich die Klinkerbauweise, wie man sie nennt, haben einfallen lassen.

Eine Weile beobachten Sie das Wasser noch genau, aber es scheinen keine weiteren Stämme mehr im Fluss zu sein. Wollen Sie nun noch versuchen, in den Kampf am Heck einzugreifen (125), eventuell lieber doch nach Ersatzrudern schauen, um das Schiff wieder flott zu machen (87), oder ein genaues Auge auf die Mannschaft haben, um herauszufinden, ob einer der Thorwaler mit den Flusspiraten unter einer Decke steckt (146)?

107

Mit einem leisen Schnalzen öffnet sich das Schloss und Sie können den Deckel der kleinen Truhe öffnen. Was Sie sehen, lässt Sie den Atem anhalten. Die Kiste ist gefüllt mit Perlen, aufwändig verziertem Silbergeschmeide sowie mit Aquamarinen, Coelestinen und Aventurinen. Wollen Sie womöglich eine Handvoll der Schätze einstecken (97) oder die Kiste lieber schnell wieder verschließen (9)?

108

Als Sie mit Eilif zurück zum Mittschiff kommen, stellen Sie fest, dass aus dem Lichtschein, den Sie wahrgenommen haben, ein waschechtes Feuer geworden ist. Schon sind Teile der Ladung betroffen, die unter der schweren Wachsplane vor dem ewigen Regen geschützt waren. Sofort brüllen Sie beide um Hilfe, denn ein Feuer an Bord würde den Tod aller bedeuten. Lesen sie weiter bei 46.

109

Sie springen auf, dass der Schemel unter Ihnen wegfiegt, und holen zu einem Schwinger gegen Torkil aus. Würfeln Sie eine Attacke, um zu sehen, ob Ihr Hieb den Thorwaler trifft. Danach bestreiten Sie den Faustkampf mit dem Hünen. Benutzen Sie dazu Ihre regulären Kampfwerte, die Sie mit Ihrem Rüstungsschutz modifizieren. Das heißt, dass Sie sowohl von Ihrer Attacke als auch von Ihrer Parade jeweils Ihren Rüstungsschutz abziehen müssen. Bedenken Sie, dass Sie waffenlos nur 1W6 Ausdauerschaden anrichten und dass der Rüstungsschutz auch gegen waffenlose Angriffe wirkt. Wenn Ihre Ausdauer oder die Torkils auf 0 fällt, ist der Kampf entschieden.

Torkil Brandilsson

Faustschlag: AT 15 PA 12 TP 1W6+1(A)
AuP 38 RS 2

Haben Sie gewonnen (45) oder verloren (170)?

110

Sie sind sich mittlerweile ganz sicher, dass der Verräter unter diesen Fünf zu finden ist. Schauen Sie sich das Bild, das Sie bei 150 finden, noch einmal ganz genau an und wählen Sie erneut mit Bedacht, wen Sie ein zweites Mal anklagen wollen. Eilif, die Herrin über Recht und Ordnung auf diesem Schiff, spricht allerdings vorher folgende Worte: "Jeder an Bord dieses Schiffes hat eine zweite Chance verdient. Die allerdings hat der Trollskraper vertan, denn er hat zu viel von meinen Leuten ermordet, heimtückisch und ohne Ehre. Möge Swafnir ihn ersäufen oder lieber noch, meine Axt seinen Schädel spalten. Deine Ehre, mein Freund, bleibt jetzt noch unangetastet – jetzt aber vertue dich nicht noch einmal, denn sonst ist es dein Ende. Und das meine ich bitterlich ernst!"

Wählen Sie nun erneut Ihren Verdächtigen aus. Dieses Mal jedoch müssen Sie errechnen, wen Sie verdächtigen wollen, denn immerhin hängt Ihr Leben davon ab. Ordnen Sie also jedem Buchstaben des Alphabets eine Zahl zu. Fangen Sie mit A = 1 an und enden Sie bei Z = 26. Danach addieren sie die zugeordneten Zahlenwerte der Buchstaben, die jeder Vorname eines Verdächtigen enthält, und schlagen unter der sich ergebenden Summe nach, was Ihnen der zugehörige Abschnitt enthüllt.

111

Würfeln Sie eine *Falschspiel*-Probe. Gelungen (169) oder misslungen (20)?

112

Sofort stellen Sie fest, dass es sich bei der Person um einen der Ruderer handelt, einen grobschlächtigen, dunkelhaarigen Thorwaler namens Bjarni. Und Sie sehen anhand der großen Blutlache um ihn herum, dass ihm die Kehle aufgeschlitzt wurde. Und Sie erkennen einen geraden Schnitt, der von einer verhältnismäßig schmalen Waffe herrühren muss. Schnell schauen Sie sich erneut um. Sie registrieren, dass die Plane um die Ladung an dieser Stelle mit einem scharfen Gegenstand aufgeschlitzt wurde und dass die Laterne, die den Lichtschein verursachte, umgekippt ist, so dass das Öl sich auf dem Deck verteilt und rasend schnell Feuer fängt. Schon sind Teile der Ladung betroffen, die unter der schweren Wachsplane vor dem ewigen Regen geschützt waren. Sofort brüllen Sie um Hilfe, denn ein Feuer an Bord würde den Tod aller bedeuten. Lesen Sie weiter bei 46.

113

Noch während am Heck gekämpft wird, bemerken Sie, dass die Gischtkrone wieder Fahrt aufnimmt, und schnell erklingt

wildes Geschrei, als die Piraten bemerken, dass ihr Schiff zurückbleibt. Plötzlich schießt aus dem Nebel neben der Gischtkrone ein mächtiger Wasserschwall an Ihnen vorbei, verfehlt Sie aber und verschwindet im Dunst. Sie hören nur unweit einen Schrei, der in ein Gurgeln übergeht, das dann durch einen dumpfen Aufprall beendet wird. Reichlich durchnässt bemerken Sie, dass die Knorre langsam die Nebelbank verlässt, und so können Sie erkennen, dass der Anführer der Piraten offenbar überlebt hat. Er hat sich mittschiffs im Schatten der Bordwand versteckt und versucht anscheinend gerade, unauffällig über Bord zu springen. Wollen Sie versuchen, den Piraten eigenhändig aufzuhalten (180), oder wollen Sie lieber um Hilfe rufen, damit er ganz sicher nicht entkommt (11)?

II 14

Sie hören von der Klippe einen Schmerzensschrei und brüllen ein "Erwischt, du Schuft!" die Felsen hinauf. Anscheinend war Ihr Treffer sogar ein wirklich glücklicher, denn Sie sehen, wie ein Bogen aus den Klippen ins Wasser fällt. Offenbar haben Sie einen der Angreifer mit Ihrer Attacke ausgeschaltet. Lesen Sie in Abschnitt 60, wie es weitergeht.

II 15

"Ah, ein Abenteurer ganz nach meinem Geschmack! Gut, hier sind die ersten Tages-Silbertaler im Voraus. Morgen früh bei Sonnenaufgang sei am Hafen und komm' zur Gischtkrone. Du kannst sie nicht verfehlen, denn sie ist die einzige thorwalsche Knorre im Hafen. Wir werden dich erwarten und dann sofort flussauf in See stechen."

Eilif schiebt ihnen einen kleinen Lederbeutel zu, der tatsächlich die vereinbarte Summe an Silberstücken enthält, und prostet Ihnen zu.

Nach einer Weile, in der Sie mit der Kapitänin, Askra und Torkil noch einige Bierkrüge geleert haben, ziehen sich die Thorwaler zur Nachtruhe zurück. Sollten Sie bisher noch keine Bleibe haben, können Sie bei dem Wirt einen einfachen Strohsack im Schlafsaal bekommen, der Sie 2 Heller kostet.

Zwar ist der Schlafsaal von heftigem Schnarchen erfüllt, aber Sie finden schließlich eine traumlose Ruhe, die ihnen vollständige Regeneration Ihrer Ausdauer ermöglicht.

Noch vor dem ersten Hahnenschrei sind Sie auch schon wieder auf den Beinen, haben Ihre Ausrüstung gepackt und ziehen zum Hafen, um die Knorre Gischtkrone zu finden. Lesen Sie in Abschnitt 58, wie es weitergeht.

II 16

Mit aller Kraft schlagen Sie dem Piraten ins Gesicht und treffen ihn mit voller Wucht am Kinn. Sein Blick wird sofort glasig,

dann fällt der Mann wie ein Sack Getreide um und schlägt der Länge nach auf die Planken der Gischtkrone. Lesen Sie weiter bei 80.

II 17

Die Seemannskiste ist mit einem schweren Vorhängeschloss gesichert. Legen Sie eine *Schlösser Knacken*-Probe +2 ab. Gelingen (131) oder misslungen (152)?

II 18

"Die Gischtkrone? Ja, das ist ein Reif, den ich auf den Inseln im Nebel erbeuten konnte. Die Begleiter Foggwulfs, ziemlich tapfere Recken, das muss der Neid ihnen lassen, behaupteten, er wäre ein Wogenreif. Was auch immer das nun sein soll, er stammt aus elfischer Schmiede und meine Leute glauben, dass er den Fluch des Flussvaters brechen kann, wenn wir denn tatsächlich einen Nachfahren der Hetfrau Jurala an Bord haben und uns dieses Sagenwesen übel gesinnt ist. Was verstehe ich schon von Zauberei? Aber ich bin überzeugt, dass die Magie dieser Spitzohren genauso mächtig ist, wie die eines alten Feenwesens. Sind sich doch sonst auch so ähnlich. Einerlei, du solltest dich ausruhen, denn wir werden keinen Halt machen, bis wir Elenvina hinter uns gelassen haben. Ich habe keinerlei Interesse daran, mich von der Flussgarde des Nordmärker Herzogs durchsuchen zu lassen, das wohl!"

Wollen Sie Eilif noch nach den Ereignissen auf den Inseln im Nebel befragen (39) oder sich etwas anderes aussuchen, das Sie sich ansehen wollen (100)?

II 19

Urplötzlich knackt unter Ihrem rechten Fuß ein Zweig und sofort springen die Rotpüschel erschreckt auseinander. Sie fluchen lautstark und kehren schließlich ein wenig entmutigt und mit leeren Händen ins Lager zurück (10), wo Sie mit mitleidigem Gelächter empfangen werden.

II 20

Askra und Torkil führen Sie an einen kleinen Tisch im hintersten Winkel des Schankraumes, während Faenwulf zurückbleibt. Dort sitzt, mit dem Rücken an die Wand gelehnt, eine Mittdreißigerin mit enormen Ausmaßen. Die muskulöse, über zwei Schritt messende Thorwalerin, mit einem dicken roten Zopf, macht einen furchteinflößenden Eindruck. Und die mächtige Barbarenstreitaxt, die vor ihr auf dem Tisch liegt, unterstreicht diesen Eindruck nur. Askra tritt an sie heran und flüstert ihr etwas ins Ohr, woraufhin die Thorwalerin Ihnen bedeutet, ihr gegenüber Platz zu nehmen.

"Ich höre, dass du eventuell der Richtige für uns bist. Ich bin Eilif 'Donnerfaust' Sigrídsdóttir, die Kapitänin der Gischtkro-



ne." Eilif beugt sich ein wenig zu Ihnen hinüber, langt nach einem Humpen Bier und nimmt einen tiefen Schluck. "Wir kommen mit unserem Schiff gerade aus Thorwal und wollen den Großen Fluss hinaufsegeln, soweit es geht. Allerdings geschehen seltsame Dinge auf meiner Knorre. Seit wir die Muhrsape, also das Mündungsdelta, hinter uns gelassen haben, habe ich bereits vier Mitglieder meiner Mannschaft verloren. Einfach verschwunden, die Kerle. Mal bei Nacht, mal am helllichten Tag ... und zwar ohne irgendwelche Spuren. Einige an Bord flüstern schon, dass der Fluch des Flussvaters uns ereilt. Aber von solchen Ammenmärchen halte ich nichts ... und ich werde nicht umkehren. Da kennen diese Sagengestalten Eilif 'Donnerfaust' aber schlecht." Die üppige Thorwalerin nimmt einen weiteren Schluck Bier. "Hör' zu, ich mache dir ein Angebot. Ich brauche ohnehin Leute, damit die Gischtkrone weiterfahren kann. Und Askra hier, meine Steuerfrau, sagt, dass du recht patent bist. Also, was hältst du davon, wenn du bei mir anheuerst? Du packst auf dem Schiff ein wenig mit an und hast ein genaues Auge darauf, was an Bord vor sich geht. Das wäre deine Aufgabe. Ich zahle dir 5 Silberlinge pro Tag und natürlich ist Verpflegung und ein Extraschluck Premier Feuer für die Nacht auch mit drin. Also, was hältst du davon? Bist du mit von der Partie?"

Wie wollen Sie sich entscheiden? Wollen Sie Eilif gleich zusagen (115), wollen Sie versuchen, eine höhere Heuer herauszuschlagen (36), oder verzichten Sie lieber auf das Angebot der Thorwalerin (151)?

I21

Während die Gischtkrone unter den stetigen Ruderschlägen in die Nacht gleitet, bemerken Sie, dass Sie definitiv genug Premier Feuer gehabt haben. Als Sie das gegenüber Eirik erwähnen, nickt er nur und reicht Ihnen eine feste Wolldecke, in die Sie sich neben dem hohen Ladungstapel einrollen können. Kurz darauf erfüllt – neben dem steten Ruderschlag – ein allgemeines Schnarchen das Deck der Gischtkrone. Lesen Sie weiter in Abschnitt 17.

I22

Sie können kaum die Hand vor Augen sehen und wenden sich daher zunächst in die falsche Richtung. Urplötzlich taucht einer der Flusspiraten vor Ihnen auf und schlägt mit seinem Säbel nach Ihnen. Würfeln Sie eine Parade. Ist diese gelungen, können Sie nach einem Ausfallschritt weiter hasten, um nach Backbord zu gelangen. Ist sie misslungen, müssen Sie 1W6+3 Trefferpunkte hinnehmen. Wollen Sie den Piraten nun stellen (84) oder sich doch so schnell es geht um den Ersatz der Ruder kümmern (159)?

I23

Sie beschließen, sich genauer umzusehen, und stellen fest, dass Eilif und Askra einen guten Lagerplatz ausgewählt haben. Der Boden ist fest und verhältnismäßig trocken. Auch ist der Platz gut zu überschauen. Sie winken Livka zu, die mit Schild und Skraja die erste Wache hat, und erweitern Ihre Runde, um zu

überprüfen, ob Sie auch wirklich allein sind. Würfeln Sie eine *Sinnenschärfe*-Probe. Gelungen (83) oder misslungen (141)?

I24

Sie geben nichts auf das Grinsen des Piraten und attackieren ihn: "Wollen doch mal sehen, wer hier gleich der Tollpatsch ist, elender Schurke!"

Anführer der Flusspiraten

Langdolch: AT 13 PA 12

TP 1W6+2

LeP 15

RS 1

Wenn Sie den Kampf für sich entscheiden können, lesen Sie weiter bei 197. Sollten Sie unterliegen, blättern Sie bitte nach 3.

I25

Würfeln Sie wegen des dichten Nebels zunächst eine *Orientierungs*-Probe. Gelungen (18) oder misslungen (161)?

I26

Sie treten an den Bugspriet heran, der weit hinaufragt und als Drachenkopf ausgeformt ist. Oben auf dem hölzernen Drachenkopf ist mit drei umgeschlagenen Eisennägeln ein schmaler, fein mit floraler Ornamentik ziselierter Goldreif befestigt, dessen Größe nahe legt, dass man ihn als Stirnreif tragen kann. Außer einem großen und kompliziert geschliffenen Aquamarin an seiner Stirnseite und den komplizierten Mustern weist der Reif keinerlei weiteren Schmuck auf. Sie vermuten, dass dieser Reif der Namensgeber des Schiffes ist, die Gischtkrone. Würfeln Sie eine Probe auf *Sagen/Legenden*, bei der Sie (so vorhanden) Ihre Talentpunkte in *Magiekunde* als Bonus einsetzen können. Gelungen (48) oder misslungen (67)?

I27

Schweiß tritt Ihnen trotz der herbstlichen Kühle auf die Stirn, denn der Stamm ist schwer und wird durch die Strömung des Flusses noch massiger. Doch endlich gelingt es Ihnen mit letzter Kraft, ihn wegzudrücken, so dass er nur an der Bordwand entlangschrammt, aber keinen Schaden anrichtet. Eine Weile beobachten Sie das Wasser noch genau, aber es scheinen keine weiteren Stämme mehr im Fluss zu sein. Wollen Sie nun noch versuchen, in den Kampf am Heck einzugreifen (125), eventuell lieber nun nach Ersatzrudern schauen, um das Schiff wieder flott zu machen (87), oder ein genaues Auge auf die Mannschaft haben, um herauszufinden, ob einer der Thorwaler mit den Flusspiraten unter einer Decke steckt (146)?

I28

Nach einem heftigen Hieb von Ihrer Warte springt Hjore zurück. Sie können nicht verstehen, was er nun ruft, aber Sie sehen, dass er einen Gegenstand unter seinem Hemd hervorzieht. Ein langes und perfekt gerades Schneckengehäuse, dessen Windungen äußerst fein sind, dass aus einem schwarzglänzenden Metall zu bestehen scheint. Dann dringt seine Stimme

in Ihr Ohr, eine kreischende, aber seltsame melodische Sprache nutzt er, wiewohl Sie kein einziges Wort verstehen. Dann bricht das Chaos los. Lesen Sie weiter in Abschnitt 196.

129

Sie treten an den Tisch und finden dort tatsächlich drei Thorwaler beim Würfelspiel. Eine sehnige Thorwalerin mit zwei blonden Zöpfen knallt gerade den Becher auf den Tisch und schlägt dann die Linke auf den Tisch. Anscheinend hat sie den höchsten Wurf erzielt, denn sie greift, breit lächelnd, nach den Münzen in der Mitte des Tisches. Der rothaarige Hüne mit dem roten Stirnband neben ihr flucht laut und der blonde, beinahe schwächling wirkende Thorwaler ihr gegenüber lacht gequält auf. "Und wieder hat Askra gewonnen ... reicht es nicht, dass du alle Leute schindest, musst du sie auch noch beim Würfeln hin- und herkommandieren?" Die Frau blickt den Blondan an, den Sie nun anhand seiner Leier als Skalden erkennen können, einen der thorwalschen Sänger. "Musst du gerade sagen, eh, Faenwulf? Wenn Torkil hier sich aufregt, dann liegt es in seinem Blut, denn er ist von Swafnir berührt. Dein kaltes Herz ist doch nur voller Verachtung, weil wir hier im Süden sind und du die Südländer nicht leiden kannst."

Mit einem Zug leert Askra ihren Bierkrug und blickt sich um. Schließlich bleibt ihr Blick an Ihnen hängen. "Heh du! Lust auf ein Würfelspielchen? Wir haben hier einen Platz frei und Faenwulf ist doch so aufgeschlossen ..." Die Mine des Erwähnten verdüstert sich, als er erkennt, was Askra da gerade vorgeschlagen hat. Wollen Sie Platz nehmen und mit den drei Nordleuten würfeln (66)? Oder wollen Sie lieber darauf verzichten (190)?

130

Nachdenklich blickt Eilif auf die Zeichnung. "Das ist ein Vitkari, das Geflecht einer Zauberrune, da bin ich mir sicher. Ich glaube, es ist die Vagarokruna, die du wohl Wogensturmrune nennen würdest. Wenn ich mich nicht sehr täusche, dann soll dieses Zeichen den Umgang mit den Mächten von Wind und Wogen erleichtern – so sagen zumindest die Skalden. Verdammt, Faenwulf sollte mehr darüber wissen, denn er ist ein Skalde und sollte auch in der Kunst des Alt-Hjaldingschen bewandert sein. Aber unter den gegebenen Umständen wage ich nicht, ihn zu fragen. Sowieso wage ich niemanden außer dir um Rat zu fragen. Oder bist du womöglich das faule Ei hier an Bord?" Eilif blickt Sie eindringlich an, dann lacht sie ein bitteres Lachen und schlägt Ihnen fest auf die Schulter. "Nein, du siehst nicht aus wie jemand, der sich mit Zauberei und alten thorwalschen Runen abgibt. Nein, das ist sicherlich einer von denen, denen ich eigentlich vertrauen können sollte. Von wegen Fluch des Flussvaters, pah? Da hat einer von

meinen eigenen Leuten seine verdammten Finger im Spiel." Erneut blickt die Kapitänin auf ihre Mannschaft. "Gut, hör' zu. Wir machen es folgendermaßen. Du hältst ein genaues Auge auf meine Leute. Wir erzählen, dass du im Kampf verletzt wurdest, so dass du nicht mehr rudern kannst. Sobald dir etwas auffällt, gibst du mir Bescheid und wir werden diesen elenden Trollskraper unschädlich machen. Ein für alle mal." Sie nicken, der Plan scheint nicht schlecht zu sein. Schnell improvisieren Sie aus einer Stoffbahn eine Armschlinge, um Ihre Tarnung aufrecht zu erhalten. Dann kehren Sie wieder in die Mitte der Knorre zurück und lesen weiter bei 91.

131

Mit einem leisen Knacken öffnet sich das Schloss und Sie können einen Blick in die Kiste werfen. Neben diversen Kleidungsstücken finden Sie einen Beutel mit kostbaren Edelsteinen, zwei kunstvoll verzierte Messer elfischer Machart, eine Schatulle, die ein Amulett aus einem seltsamen weißlichen Metall enthält, das von seiner Form her an eine Schneeflocke erinnert, in die ein großer Baryt eingelassen ist, sowie eine Phiole, die eine farblose Flüssigkeit enthält, die sehr erfrischend riecht: ein Heiltrank. Sorgfältig legen Sie die Gegenstände wieder an ihren Platz und verschließen die Truhe wieder, denn etwas von den Dingen einzustecken, trauen Sie sich dann doch nicht. Wollen Sie nun noch die Bündel untersuchen (55) oder das Quartier wieder verlassen (100)?

132

Am Bug angekommen, greifen Sie nach der langen Stange, an der Eilif die Laterne für die Nachtfahrt durch die Opferschlucht hatte befestigen lassen, und blicken angestrengt in den dichten Nebel, der die Gischtkrone einhüllt. Sie halten die Stange nahe über das Wasser und versuchen, weitere Hindernisse zu erkennen, die das Schiff womöglich rammen könnten. Würfeln Sie eine *Sinnenschärfe*-Probe. Gelungen (173) oder misslungen (35)?

133

So sehr Sie sich auch anstrengen, im Dunkel will es Ihnen nicht gelingen, herauszufinden, woher das Schnarchen kommt. Als unter Ihren Füßen eine Bohle knarzt, geben Sie auf – schließlich würden Sie es ebenfalls begrüßen, wenn man Ihren Schlaf nicht stören würde. Sie achten darauf, nicht gegen eines der Bündel der anderen Gäste zu stoßen, und gehen wieder in den Schankraum hinunter (175).



I34

Tatsächlich baut sich der ältere Thorwaler vor Ihnen auf, als ob es ein faires Duell zu entscheiden gelte. Sie fassen Ihre Waffe fester und versuchen, Hjore nicht in die Augen zu sehen, um nicht Opfer eines seiner Zauber zu werden. Dann beginnt der Skalde Faenwulf auf seiner Laute zu spielen und lauthals das Trinklied von Torstor Om zu singen. Schnell stampft er dann an den rechten Stellen mit den Füßen auf, so dass die Konzentration des Zauberers gestört wird, weil er ständig den Rhythmus wechselt. Das macht das Lied zwar nicht schöner, hilft Ihnen aber ungemein, denn so könne Sie sich ganz auf den Kampfkonzentrieren. Fechten Sie diesen aus in Abschnitt 21.

I35

“Ah, du! Hast du schon etwas herausgefunden? Unfassbar, das Eirik jetzt auch über Bord gegangen ist. Irgendetwas stimmt hier an Bord nicht. Und ich weigere mich zu glauben, dass dieser Flussvater damit zu tun hat.” Eilifs Stimme empfängt Sie, als Sie an das große Seitensteuer der Gischtkrone treten, das die üppige Kapitänin fest in der Armbeuge hält. Ruhig liegt die Knorre im Großen Fluss und macht gute Fahrt unter den stetigen Ruderschlägen der zehn Ruderer. Sie müssen zugeben, dass Sie bisher noch nichts Rechtes herausgefunden haben, sind aber vielleicht neugierig. Wollen Sie Eilif nach ihren Erlebnissen auf den Inseln im Nebel befragen (39) oder nach dem Reif auf dem Bugspriet (118)?

I36

Eilif kommt mit einem Horn voll Premier Feuer zu Ihnen, bevor Sie die Wache in der Mitte der Nacht von ihr übernehmen. “Nimm’ einen guten Schluck, mein Freund. Nur einen, denn die Gefahr lauert allenthalben. Ich will die Geister der Ahnen bitten, dass sie uns in dieser Nacht verschonen, aber wer weiß schon, was die Unsterblichen antreibt. Wir sind nur auf dieser Welt, um uns einen Namen zu machen, Ruhm zu sammeln und letztlich, um unseren Weg in die nächste Welt zu finden, bevor die Letzte Schlacht geschlagen wird. Ob du nun an der Seite Rondras kämpfen willst oder ob ich hoffe, in Swafnirs Gefolge ziehen zu dürfen, ist einerlei, denn es gilt allein die ewige Finsternis entgültig zu besiegen. Darauf lass’ uns trinken.” Bevor die Kapitänin Ihnen das Horn reicht, gießt sie einen kleinen Schluck des Rübenbrannts ins Wasser des Großen Flusses, als Opfer an die Ahnen und Geister. Sie nehmen einen großen Schluck aus Eilifs Horn und verabschieden dann die Kapitänin, die sich in ihr Quartier zurückzieht und Sie alleine mit der Blendlaterne in der Dunkelheit zurücklässt. Wieder umfängt Sie die Einsamkeit der Schiffwache und schon bald haben Sie das Gefühl, dass die Wasser des Großen Flusses in dieser Nacht in Aufruhr sind. Wo bei Ihrer letzten Wache noch ein freundliches Glucksen die Nacht bestimmte, erscheint es Ihnen dieses Mal, als ob der Strom fauchen würde. Selbst die Wellen, die schäumend gegen die Bordwände schlagen, wirken böseartig auf Sie. Nach Stunden der Nachtwache, die völlig ereignislos verlaufen, umfängt Sie eine blei-

erne Müdigkeit. Auch wenn die Gischtkrone bei weitem nicht so sanft dümpelt wie in der vorherigen Nacht, lullt das stetige Hin- und Hergewoge Sie schließlich doch ein. Legen Sie eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +1 ab. Gelungen (75) oder misslungen (176)?

I37

Tatsächlich ist Ihnen zu Ohren gekommen, dass in der Schlucht Piraten ihr Unwesen treiben. Derart gewarnt, legen Sie sicherheitshalber Ihre Fernkampfwaffe parat und achten ganz besonders auf die Umgebung, vor allem auf die Steilklippen.

Die Klippen sind wirklich ein Schauspiel und rücken bald so nahe aneinander, dass die Ruderer darauf achten müssen, die Riemen nicht an den Felswänden zu zerschlagen. Die gezackten Wälle der Steilkippen ragen nun in unterschiedlicher Höhe über der Gischtkrone auf und nachdem die Schlucht kaum mehr als ein enger Felskanal ist, beordert Eilif zwei Thorwaler mit langen Stangen an Bug und Heck, um zu verhindern, dass die Knorre vor die bedrohlichen Klippen schlägt. Immer wieder müssen die beiden das Schiff abstoßen und Askra flucht wie ein Rohrspatz am Steuer, weil ihr kaum Platz zum Manövrieren bleibt. Zu Ihrer Linken erheben sich die Felsen bis zu 30 Schritt in den Himmel, während zur Rechten die Bordwand nur um gut zwei Schritt von einzelnen Gesteinsschollen überragt wird. Plötzlich ist ein vielfaches Surren zu vernehmen, aber da Sie gewarnt waren, ist es Ihnen ein Leichtes, dem nun auf die Gischtkrone niederprasselnden Pfeilhagel auszuweichen, in dem Sie sich hinter die Bordwand ducken. Schnell erkennen Sie auch die Schützen, die gerade zum zweiten Mal anlegen. Wollen Sie nun Ihrerseits auf die Angreifer schießen oder werfen (179) oder warten Sie ab, was als nächstes geschieht (60).

I38

Vorsichtig treten Sie in das Quartier der beiden, doch Ihrer Aufmerksamkeit entgeht Torkils Helm. Mit einem Scheppern rutscht der über die Planken und sofort erwacht der Hüne. Zorn und unbändige Wut lodern in seinen grünen Augen. Er macht sich gar nicht erst die Mühe, nach seiner Axt zu greifen, sondern stürzt sich, ohne Sie zu erkennen, sofort auf Sie. Verteidigen Sie sich im waffenlosen Kampf gegen den Hünen.

Benutzen Sie dazu Ihre regulären Kampfwerte, von denen Sie den Rüstungsschutz abziehen. Bedenken Sie, dass Sie waffenlos nur 1W6 Punkte Ausdauerschaden anrichten und dass der Rüstungsschutz auch gegen waffenlose Angriffe wirkt. Torkil hingegen ist von der Walwut erfasst, daher pariert er nicht, verursacht aber höheren Schaden und schlägt blindlings auf Sie ein.

Torkil in der Walwut

Faustschlag: AT 19 PA 0 TP 1W6+6(A)
AuP 38 RS 2

Halten Sie 8 Kampfunden gegen Torkil durch (155) oder nicht (81)?

I39

Sie werden durch einen gellenden Alarm geweckt und schrecken gemeinsam mit Ihren Zeltneighbarn aus dem Schlaf. Hohl klingt der Ton aus Eilifs Horn, der von der Gischtkrone hinüberdringt, und dann hören Sie auch schon Askras bellende Befehle, sofort das Lager abzubrechen. Als Sie aus dem Zelt taumeln, hören Sie, dass Livka, die Wächterin, anscheinend verschwunden ist, nur ihren Schild hat man im Wasser gefunden. Immer wieder hören Sie einzelne Nordleute flüstern, dass der Fluch nun doch wieder über sie gekommen sei. Sie packen tatkräftig mit an und es dauert keine Stunde, da sind die Zelte zusammengelegt und alles wieder auf der Gischtkrone verstaubt. Lesen Sie bei Abschnitt 78 weiter.

I40

Unter großer Anteilnahme würfeln nach Ihnen die drei Thorwaler und erzielen dabei folgende Ergebnisse: Askra (4 Dukaten, 5 Silbertaler, 1 Heller), Torkil (3 Dukaten, 4 Silbertaler, 2 Heller) und Faenwulf (2 Dukaten, 6 Silbertaler, 4 Heller). Haben Sie das Spiel gewonnen (101) oder verloren (13)?

I41

Sie ziehen drei weitere Kreise um die Lagerstelle, werden aber durch die fröhlichen Unterhaltungen der Thorwaler immer wieder abgelenkt. Schließlich sind Sie davon überzeugt, dass niemand in der Umgebung lauert, und kehren bei 10 ins Lager zurück.

I42

So schnell Sie sich auch fallen lassen, der Wasserstrahl trifft Sie mitten in die Brust und presst Sie unmittelbar vor die Bordwand. Legen Sie eine Konstitutions-Probe + 2 ab. Ist diese misslungen streichen Sie jeweils 2W6 LeP und AuP auf Ihrem Heldenbogen ab. Sollten Sie das nicht überleben, blättern Sie bitte nach Abschnitt 3, ansonsten lesen Sie auf Abschnitt 72 weiter.

I43

Als die Faust des zornigen Thorwalers Ihren Kiefer trifft, sehen Sie Sterne. Streichen Sie 5 Punkte Ihrer Ausdauer ab und würfeln Sie eine Probe auf *Selbstbeherrschung*. Gelungen (182) oder misslungen (45)?

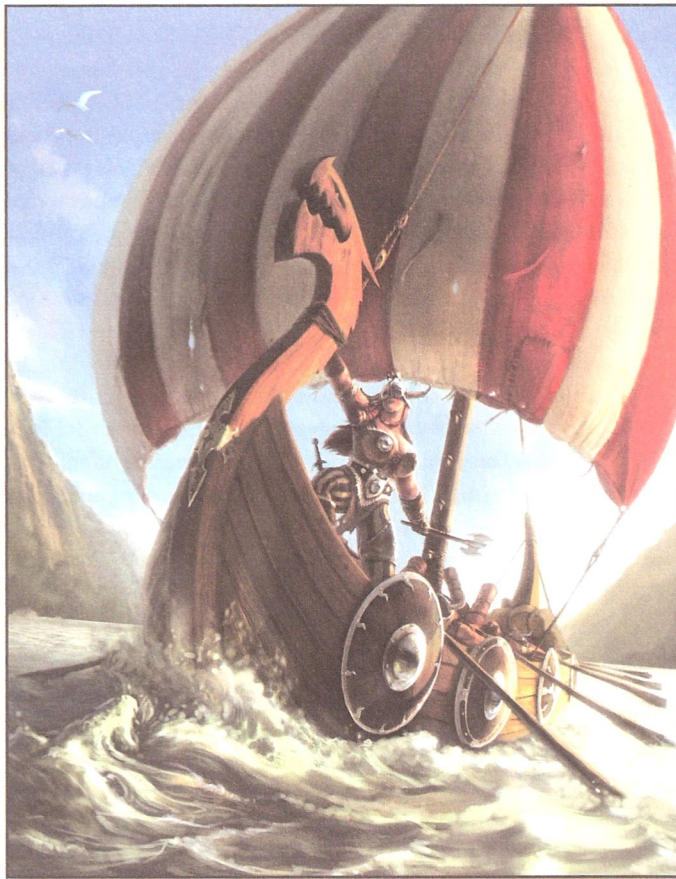
I44

Vorsichtig schlagen Sie das schwere Wolltuch zurück, das hier der Mannschaft Schutz vor der Witterung bietet, und schauen aufmerksam in den durch schweres Leder abgetrennten Bereich auf der vorderen Steuerbordseite der Knorre. Zwischen diversen Stücken an Ladung liegen einige Thorwaler und schlafen. Und zwischen zwei großen Kisten erkennen Sie Hjore, den grauhaarigen Thorwaler, der Ihnen im Gasthaus Flussvater in Kyndoch begegnete. Fest ist seine Hand um den schlanken Speer geschlossen, dessen Spitze auch hier im Halbdunkel scharf funkelt und dessen Blatt mit vielerlei Runen verziert ist. Neben Hjore ist eine dunkle Kiste mit Tragegurt zu sehen, in der er anscheinend seine privaten Dinge aufhebt.

Wollen Sie sich hier genau umsehen? Dann legen Sie eine *Schleichen*-Probe ab. Gelungen (172) oder misslungen (69)? Ansonsten kehren Sie zu Abschnitt 100 zurück, um sich ein neues Ziel für Ihre Nachforschungen zu suchen.

I45

Es war wirklich noch denkbar, aber die Stimmung der Thorwaler hat sich weiter verschlechtert. Auch wenn Ihr Eingreifen die Gischtkrone vor einem Verbrennen auf dem Fluss bewahrt hat – etwas, dass sich kein Thorwaler außer zu seiner Bestattung wünscht, beginnt ein grundsätzliches Misstrauen Einzug an Bord zu halten. Vielleicht bemerkt man es nicht sofort, aber für Sie wird es sofort offenbar, wenn sich zum Beispiel erste Ungereimtheiten in den Takt der Ruderer einschleichen. Genau der Ruderer, die allein



und ohne Anleitung der Steuerfrau das Schiff aus dem Felskanal der Opferschlucht retteten.

Auch Eilif 'Donnerfaust' ist sich der Lage bewusst und sie weiß, dass sie unter solchen Umständen das Schiff nicht viel länger unter ihrer Kontrolle hat. Schließlich winkt sie Sie noch einmal ans Steuer. "Wir haben gerade Weidleth passiert, diese Feste, die der Kaiser Pfalz nennt, warum auch immer. Der Tag ist vorangeschritten, aber es hilft nichts, wir müssen zu einer Entscheidung kommen und du wirst mir dabei das Los sein. Ich hoffe, du hast gut aufgepasst und gut nachgeforscht. Ich lasse Anker werfen, wenn wir die Ambocebra passiert haben. Da in der Ferne ist sie schon zu sehen." Lesen Sie weiter bei Abschnitt 150.

I46

Würfeln Sie wegen des dichten Nebels zunächst eine *Orientierungs*-Probe. Gelungen (103) oder misslungen (199)?

I47

In der Morgendämmerung passiert die Gischtkrone Turehall, eine anscheinend reiche Stadt, die von Papiermühlen gesäumt wird, aber trotz der Ereignisse in der Nacht lässt Eilif das Schiff nicht anlegen, sondern gibt Kommando weiterzufahren. Und schon bald müssen auch Sie wieder Hand an die Riemen legen. Nach der Übung vom Vortag gelingt es Ihnen diesmal, von Anfang an mit den Ruderern mitzuhalten, und darüber hinaus schauen Sie sich auch den einen oder anderen Trick von den gestandenen Thorwalern ab, so dass sie diesmal bei Weitem nicht so erschöpft sind, als Sie den Riemen gegen Mittag an Ihre Ablösung übergeben.

Leichter Nieselregen hat eingesetzt und fast alle Ruderer haben ein gewachstes Tuch über die Schultern geworfen. Diejenigen, die nicht rudern müssen, haben sich Premier Feuer und ein kaltes Mahl bei Ragnar geholt und sich im Windschatten der Ladung niedergelassen oder sich unter dem Umgang zurückgezogen. Nachdem auch Sie Ihr Mahl zu sich genommen haben, scheint Ihnen die Gelegenheit günstig, sich ein wenig an Bord umzusehen, während die Ruderer damit beschäftigt sind, die Gischtkrone vorwärts zu bringen, und der Rest der Mannschaft döst oder mit Dingen des alltäglichen Lebens beschäftigt ist. Momentan steht Eilif 'Donnerfaust' selbst am Ruder, aber von den anderen Ihnen bekannten Mannschaftsmitgliedern ist keines zu sehen. Also erheben Sie sich und

schauen sich ein wenig genauer auf der Gischtkrone um. Welche Auswahlmöglichkeiten Sie haben, erfahren Sie in Kapitel 100.

I48

Sie springen vom Umgang, um der Gestalt den Knauf Ihrer Waffe auf den Schädel zu schlagen, kommen dabei aber aus dem Gleichgewicht und können nicht die volle Wucht hinter den Schlag setzen. Dennoch sackt die Person vor ihnen zusammen, als hätte sie Praios' Blendstrahl getroffen. Blitzartig kippt die Gestalt zur Seite und Sie erfahren, was geschehen ist in Abschnitt 112.

I49

Mit Erschrecken sehen Sie, wie der erste Stamm an der Stange vorbeigleitet und kurz darauf mit einem Krachen in die Bordwand der Gischtkrone schmettert. Das ganze Schiff erbebt unter dem Aufprall und Sie vermeinen sogar das Brechen der Planken zu hören. Auch der zweite Stamm entgeht Ihnen, aber jetzt tauchen Sie die Stange tief ins Wasser und versuchen mit aller Kraft, den Stamm noch im letzten Moment wegzudrücken. Würfeln Sie eine Körperkraft-Probe. Gelungen (22) oder misslungen (106)?

I50

Eilif lässt noch vor Einbruch der Abenddämmerung Anker werfen und versammelt schließlich ihre Vertrauten am Heck der Gischtkrone, nachdem sie den Rest der Mannschaft mit zwei Fässern Premier Feuers an den Bug geschickt hat.



“Ich habe allen von euch vertraut. Deswegen habe ich euch in Thorwal auf mein Schiff geholt, nachdem Beorn mich mehrfach einfach nicht ernst genommen hat. Und wenn einer von euch mein Kommando in Frage gestellt hätte, dann hätte er einfach nur aufstehen müssen, um mich zu fordern. Nur zu gerne hätte ich demjenigen dann die Flausen aus dem Kopf geprügelt. Aber nein. Neid und Missgunst ob der Schätze, die ich – völlig zurecht – für mich und die meinen beanspruche, haben anscheinend einem von euch völlig den Verstand vernebelt! So sehr, dass er oder sie unseres Gleichen bereitwillig opfert, ohne aus dem Nebel zu treten. Heimtückisch schützt sich dieser Trollskraper im Dunst unserer Ahnen und ihrer eigenen Sorgen. Ehrabschneidend nenne ich das.” Eilifs Stimme ist so laut geworden, dass einige der Ruderer über ihren Hörnern zum Heck blicken. Nach den letzten Worten spuckt die Kapitänin aus. “Schändlich! Ich darf froh sein, dass ich hier in diesem Helden,” die üppige Thorwalerin deutet mit einem schmalen Lächeln auf Sie, “jemanden gefunden habe, der mir treu zur Seite steht. Und das war wohl kaum zu erwarten. Von euch, Freunde, hätte ich besseres erwartet.” Ein Murren macht sich unter den Versammelten breit. “Doch nun soll der letzte Vertraute, den ich habe, seinen Verdacht äußern. Hier und jetzt werden wir über den Verräter befinden und – bei Swafnir – Ersäufen ist das Mindeste, das demjenigen droht, der mich hintergangen hat. Ich bin nicht hinter dem Schleier hervorgekommen, um mir derlei bieten zu lassen. Du!” Eilif deutet auf Sie. “Sag’ mir wer der Übeltäter ist. Verrate mir denjenigen, dessen Leben gleich enden wird, damit er seinen Geistern gegenübertritt oder Üblerem.”

Nun sind Sie am Zug. Sie haben alle Informationen beisammen, die Sie benötigen, um auf dem Bild links den Verräter an Bord der Gischtkrone zu enttarnen. Aber wählen Sie wohl, denn kein Thorwaler wird eine Ehrbeschneidung ungerächt hinnehmen. Studieren Sie das Bild genau, bevor Sie eine Wahl treffen.

Wählen Sie als Verdächtige Askra ‘das Ruder’ Agnildsdottir, die blonde Steuerfrau mir den Zöpfen, dann blättern Sie nach Abschnitt 5. Denken Sie, dass Hjore ‘Wellenspeer’, der ältere Thorwaler mit den grauen Haaren, der Bösewicht ist, lesen Sie in Abschnitt 25 weiter. Erklären Sie, dass nur Torkil Brandilsson, das Swafnirs-Kind mit dem roten Stirnband, der Schurke sein kann, dann blättern Sie zu Abschnitt 65, denken Sie an Faenwulf Tjalvason, den blonden Skalden mit seiner Laute, dann schauen Sie in Abschnitt 185 nach, ob Sie Recht haben. Oder glauben Sie doch, dass Eilif, die üppige Kapitänin der Gischtkrone, selbst ein doppeltes Spiel treibt, dann lesen Sie weiter in Abschnitt 90.

151

“Das Angebot ehrt mich zwar, aber ich glaube, dass ich zu anderen Dingen berufen bin.” Während Sie antworten, erheben Sie sich langsam und erkennen, wie sich auf dem Gesicht von Eilif Verachtung breit macht. “Dann sieh’ zu, dass du Land gewinnst. Aus Abenteuerholz bist du jedenfalls nicht geschnitzt. Am besten, du verziehst dich auch aus dem Gasthaus, bevor

Askra oder Torkil sich entscheiden, dir eine Lektion zu erteilen. Hau’ ab, Weichling!”

Vorsichtig und ohne Eilif oder ihrer Mannschaft den Rücken zuzuwenden, streben Sie auf den Ausgang des Flussvaters zu. Erst als einige Schritte zwischen Ihnen und den Thorwalern liegen, drehen Sie sich um und verlassen das Gasthaus. Lesen Sie weiter in Abschnitt 198.

152

Das Vorhängeschloss widersteht all Ihren Öffnungsversuchen. Nun würde allein noch Gewalt helfen, um die Kiste zu öffnen, doch davon sehen Sie ab, denn Ihnen ist bewusst, dass die Kapitänin quasi direkt über Ihnen am Ruder steht. Wollen Sie nun noch einen Blick auf die beiden Bündel werfen (55) oder das Quartier Eilifs wieder verlassen, um bei 100 eine neue Wahl für Ihre Nachforschungen zu treffen?

153

“Vielen Dank, aber ich glaube, darauf verzichte ich”, sagen Sie dem Burschen und er zuckt nur die Schultern. “Schade eigentlich. Aber gut, dann werde ich mich aufmachen. Ich wünsche einen schönen Tag.” Mit einer langen Stange stakt der Junge den Nachen vom Ufer weg, lässt sich flussabwärts treiben und ist nach einer Weile aus Ihrem Sichtfeld verschwunden. Sie beschließen, zum Lager zurückzukehren (10).

154

Mit einem Schrecken fahren Sie hoch ... Sie sind eingeschlafen! Mitten während Ihrer Wache. Doch noch immer umgibt Dunkelheit die Gischtkrone, denn der schmale Kelch des Madamals am Himmel spendet kaum Licht durch die dichten Wolken, die aufgezo- gen sind. Langsam beruhigt sich Ihr Herzschlag wieder, es scheint nichts geschehen zu sein. Auch ein Rundgang über das Schiff zeigt nichts Ungewöhnliches – Sie scheinen Glück gehabt zu haben. Danach vergeht auch der Rest der Nacht ereignislos. Lesen Sie weiter bei 193.

155

Trotz der heftigen Schläge, die Torkil rasend vor Wut immer wieder verpasst, bleiben Sie stehen und es gelingt Ihnen, den Walwütigen soweit auf Distanz zu halten, dass Sie keinen ernsthaften Schaden hinnehmen müssen. Und ganz plötzlich ist Faenwulf heran und redet beruhigend auf Torkil ein. Langsam verschwindet der Blutausch, die Swafskari, aus Torkils Blick, seine Augen klären sich und er sackt ein wenig in sich zusammen. Faenwulf stützt ihn und lässt ihn dann beinahe sanft zu Boden sinken. Dann wendet er sich um und Sie sehen abgrundtiefen Hass in den Augen des Skalden blitzen. Mit tödlich ruhiger Stimme wendet er sich an Sie: “Verschwinde, du Narr. Was immer du hier zu suchen hattest, sei froh, dass du mit dem Leben davon kommst. Beim nächsten Mal reiche ich Torkil die Axt, dann bleibt von dir nichts übrig. Und jetzt pack’ dich!” Schnell ziehen Sie sich zurück, bevor der Skalde womöglich zu seiner Skraja greift, und wählen bei 100 etwas anderes aus, dass Sie sich ansehen wollen.



156

Die Seeschlange windet sich immer näher an die Gischtkrone heran, dann drückt der massige Leib des riesenhaften Geschöpfes den Rumpf der Knorre aus den Fluten des Großen Flusses. Spätestens jetzt wirbeln alle Personen an Bord durch die Gegend, als wären sie nur Blätter im Wind. Dann umfängt eine vollständige Stille das Schiff. Kein Rauschen des Wassers ist mehr zu vernehmen, das lähmende Fauchen der Seeschlange ist verstummt. Nur einen Atemzug später hören alle Bewegungen um die Gischtkrone herum auf. Selbst die meisten Mannschaftsmitglieder scheinen einzufrieren, einige von ihnen noch im freien Fall. Das Haupt der Seeschlange ist zum finalen Hieb erhoben, einen solchen Treffer könnte selbst die exzellent gebaute Gischtkrone nicht überstehen. Sie allerdings können sich noch bewegen, ebenso Eilif und auch der verdammte Hjore. Dann vernehmen Sie eine Stimme in Ihrem Inneren, die wie die Urgewalt eines Flusses klingt. Rauschend, mitreißend und mächtig wie jener Fluss, dem es gelang die Ingrakuppen vom Eisenwald zu trennen und schier unvergänglich in all den Variationen, die zugleich in Ihnen erklingen.

“Es ist genug, kleiner Menschenmann. Zu groß ist die Gefahr, dass du auf Übleres stößt, was vor Urzeiten, die deine Rasse nicht einmal bewusst erlebt hat, jene erschufen, die aus dem Licht traten. Panlariëls Horn hat für dich keine Macht mehr. So bestimme ich es jetzt und hier!” Sie erblicken im aufge-

wühlten Wasser des Großen Flusses auf einmal ein mächtiges Gesicht. Die Züge eines alten Mannes, dessen wallendes Haar und voller Bart schaumgekrönt aus den Strudeln des aufgewühlten Stroms gebildet werden. Der Blick des Wesens ist zornig auf die Gischtkrone gewandt. Dahinter vernehmen Sie nun wieder das Fauchen der Seeschlange. Tragen Sie einen goldenen Ring am Finger, den Sie im Verlauf des Abenteuers gewinnen konnten (68), oder nicht (70)?

157

“Ich bin Askra ‘das Ruder’, die Steuerfrau der Gischtkrone, und die beiden hier”, die blonde Thorwalerin mit den Zöpfen deutet auf ihre Landsleute, “sind Torkil, den man besser nicht reizt, denn er trägt die Walwut in sich, und Faenwulf ‘der Bewahrer’, ein Skalde und Hüter unserer Traditionen.” Askra, die offenbar recht befehlsgelehrt daherkommt, nimmt einen Schluck Brantwein und blickt Sie eindringlich an: “So, wir spielen ‘Größte Heuer’, das ist einfach. Jeder von uns hat drei Würfelwürfe. Einer steht für Dukaten, einer für Silbertaler und einer für Heller. Jeder von uns muss eine möglichst hohe Summe zusammen bekommen. Allerdings muss jeder vor dem Wurf ansagen, ob er Dukaten würfeln will, Silbertaler oder Heller. Wer nach den drei Würfeln die höchste Summe zusammen hat gewinnt. Wirklich einfach, oder? Gut, der Einsatz ist ein Silbertaler, also in die Mitte des Tisches damit.” Auch die Thorwaler kramen in ihren Beuteln und legen Sil-

bermünzen oder Kupfermünzen im Gegenwert eines Silbertalers auf den roh gezimmerten Tisch.

Torkil lacht und klatscht in die Hände: "Dann nimm' noch einen Schluck Bier und fang endlich an." Lesen Sie in Abschnitt 76 weiter.

I58

Ein Schauer von Pfeilen geht über der Gischtkrone nieder und Sie hören Schmerzensschreie. Dann trifft auch Sie ein Pfeil. Streichen Sie 1W6+3 Lebenspunkte von Ihrem Heldendokument ab (modifizieren Sie das Ergebnis jedoch vorher mit Ihrem Rüstungsschutz) und lesen Sie bei Abschnitt 60, wie es weitergeht.

I59

Ohne weitere Hindernisse gelangen Sie jetzt zum Laderaum an Backbord. Schnell ziehen Sie zwei Ersatzriemen hervor und legen sie auf den Umgang. Dann orientieren Sie sich erneut und bringen beide Ruder zu den Bänken. "Gut gemacht, das wohl." Unter dem lauten Jubel der Ruderer werden die Riemen eingelegt und Schlingern des Schiffes hört sogleich auf. Nachdem auch die Ruderer an Steuerbord mitbekommen haben, dass die Gischtkrone erneut fahrtauglich ist, tauchen die Thorwaler – durch lange Jahre Erfahrung auf derlei vorbereitet – die Ruder ein und die Knorre nimmt Fahrt auf. Laute Schreie vom Heck belegen, dass sich die Gischtkrone vom Schiff der Flusspiraten gelöst hat. Wollen Sie jetzt noch in den Kampf am Heck eingreifen (125) oder versuchen, die Mannschaft genauer im Auge zu behalten (146)? Oder wollen Sie dafür sorgen, dass am Bug keine weiteren Hindernisse die Knorre rammen (191)?

I60

Sie setzen an und zielen sorgfältig. Würfeln Sie eine Fernkampfattacke +4. Verschreckt springen die Rotpüschel auseinander, als Ihr Geschoss zwischen ihnen einschlägt. Wenn Sie getroffen haben, bleibt ein Rotpüschel tot zurück. Damit haben Sie Beute gemacht und kehren glücklich ins Lager zurück (10).

I61

Sie können in dem dichten Nebel kaum die Hand vor Augen sehen und stoßen in Ihrer Eile, ans Heck zu gelangen, mit dem Kopf an eine vorstehende Kiste der Ladung, die sich bei dem Aufprall anscheinend verschoben hat. Streichen Sie sich 1W6–1 Lebenspunkte ab und blättern dann nach 18.

I62

Auf der Backbordseite des Bugs hat Askra 'das Ruder' ihr Quartier eingerichtet und als Sie vorsichtig das schwere Leder des Vorhangs zur Seite schieben, erkennen Sie, dass die Steuerfrau in einer Hängematte schläft. Das kleine Abteil, das durch schwere Woldecken von den übrigen Mannschaftsquartieren und dem Lager von Faenwulf und Torkil abgetrennt ist, enthält keine wirkliche Einrichtung, sondern nur eine Kiste, in

der Askra wohl ihr Hab und Gut aufbewahrt. Auf der Kiste liegt ein Schneidzahn, eine schlanke Wurfaxt, und daran gelehnt steht ein mächtiges Entermesser. Als Askra sich im Schlaf hin und her wälzt, beschließen Sie bei 100 ein anderes Ziel für Ihre Nachforschungen auszusuchen, denn mit der resoluten Steuerfrau wollen Sie nicht aneinandergeraten.

I63

"Lass' deine unheiligen Finger von der Ladung!" brüllen Sie, aber die Gestalt reagiert nicht. Selbst als Sie neben die Person springen, regt sie sich nicht, dann – wohl durch die Erschütterung, die Sie ausgelöst haben – kippt sie langsam zur Seite. Lesen Sie in Abschnitt 112, wie es weitergeht.

I64

Während das Schiff Fahrt aufnimmt, können Sie sich etwas genauer umblicken und erkennen, dass die Gischtkrone – im Gegensatz zu den meisten anderen Knorren – über einen recht hoch gelegenen Umgang verfügt, der von der Bordwand aus in die Schiffsmitte weist und der eineinhalb Schritt breit ist. Darunter sind Teile der Ladung verstaut, aber auch durch schwere Tücher und Lederhäute abgetrennte Quartiere für die Mannschaft eingerichtet.

Die Ruderer haben ihre Plätze auf diesem Umgang, denn in die obersten Planken des Rumpfes sind die Aussparungen für die Riemen eingelassen. Die Männer und Frauen legen sich schwer ins Zeug, um dem trägen, aber beständig und kräftig fließenden Strom die Stirn zu bieten und zusammen mit dem immer wieder knallenden Segel dem Schiff eine ziemlich hohe Geschwindigkeit verleihen, obwohl es flussaufwärts geht.

Auch wenn es kühl und durch das aufstiebende Wasser feucht an Bord ist, scheint das Wetter mitzuspielen. Nachdem die Gischtkrone am Mittag den Marktflecken Taindoch auf der nördlichen Flussseite passiert und die örtlichen Flöße die Fahrt der Knorre verlangsamen, müssen auch Sie an die Riemen. Sie nehmen auf der Ruderbank Platz und Ihre Hände schließen sich um die abgegriffenen und glatten Riemen. Legen Sie eine *Körperbeherrschungs*-Probe ab. Ist sie gelungen, lesen Sie bei Abschnitt 104 weiter, ist sie misslungen, geht es bei Abschnitt 195 weiter.

I65

Sie schauen sich den Ufersaum genauer an, können aber keinerlei Spuren entdecken. Schließlich entscheiden Sie sich nachzusehen, wo die Wache abgeblieben ist, und laufen durch den dichten Nebel in die Richtung, wo Sie Livka zuletzt haben stehen sehen. Lesen Sie weiter bei Abschnitt 64.

I66

Sie sehen, wie der Kopf der Seeschlange vorschnellt. Obwohl Sie vermutlich besser Flussschlange sagen sollten. Nichtsdestotrotz, die Kiefer des mächtigen Wesens graben sich in Hjore und mit einer schnellen Bewegung von Hals und Kopf, ist der Zauberer im Innern der Kreatur verschwunden. Das Brüllen, dass die Kreatur nun ausstößt, erschüttert die Landschaft. Bäu-

me am Ufer knicken ein und Felsen in den Auen werden zu Staub zermahlen. Dann wickelt sich die Kreatur mit drei, vier fließenden Bewegungen um die Gischtkrone. Ein geschuppter Leib, von annähernd zwei Schritt Durchmesser in einem irisierendem Grün-blau. Und mit einem klagenden Laut geht die Welt um Sie herum unter, umfängt die dichte Kälte des Flusswassers Sie, betäubt Sie und nimmt Ihnen schlicht den Atem. Sie verlieren vollständig die Orientierung, immer tiefer geht es hinab in die dunklen Tiefen des Großen Flusses ... hin zum Hof des Flussvaters. Dann wird Ihnen schwarz vor Augen und Sie erwachen wieder bei 200.

I67

Sie bemerken, dass urplötzlich Nebel aufzieht. Nicht als leichter Dunst, der aus den Wassern des Flusses aufsteigt, sondern als eine beinahe undurchdringliche Nebelwolke, die sich vor der Gischtkrone auftürmt.

Dann erschüttert ein dumpfer Aufprall das Schiff und Sie hören ein krachendes Geräusch vom Bug, bevor Sie eine *Körperbeherrschungs*-Probe würfeln müssen, denn die Knorre wird heftig durchgeschüttelt. Bedenken Sie, dass dabei Ihre Rüstung Sie behindert und Sie als Malus für diese Probe Ihren doppelten Rüstungsschutz hinnehmen müssen. Gelungen (62) oder misslungen (27)?

I68

Während die Gischtkrone gut auf dem Großen Fluss vorankommt, überlegen Sie, wie Sie am besten vorgehen können und beschließen schnell nach dem Zeichen, der Zauberrune, wie Eilif vermutet, von Ihrem Pergament Ausschau zu halten. Unauffällig mischen Sie sich zwischen die Mannschaftsmitglieder und nutzen jede Gelegenheit erneut alle Quartiere zu inspizieren. Aber so sehr Sie sich auch bemühen, auf keinem der Gegenstände an Bord, ob auf Waffen, Schilden oder sonstige Utensilien, ist etwas zu finden, dass auch nur annähernd dieser Rune gleicht.

Dann beginnen Sie genauer auf die Hautbilder der Mannschaft zu achten, als Ihnen auffällt, dass die meisten der Thorwaler an Bord Hautbilder tragen. Der Nieselregen, der den ganzen Tag anhält und alles durchfeuchtet, allerdings sorgt dafür, dass sich Ihr Unterfangen schwierig gestaltet, denn die Ruderer schützen sich alsbald mit gewachsenen Planen gegen die Unbilden des Wetters und alle, die nicht an den Riemen sitzen, suchen Schutz unter dem Umgang. Doch es gelingt Ihnen recht schnell festzustellen, dass sowohl Askra, als auch Faenwulf Hautbilder tragen, die von der Farbigkeit der Rune auf dem Pergament ähneln. Sie brauchen etwas länger, um Gleiches bei Torkil, Hjore und dann sogar bei Eilif selbst festzustellen. Doch bevor Sie Ihre Nachforschungen intensivieren können, bricht die Abenddämmerung an und die Kapitänin heißt die Gischtkrone erneut anzulegen. Allerdings wird auch dieses Mal kein Lager an Land aufgeschlagen, sondern alle bleiben an Bord der, in einer sanften Flussbiegung unter ausladenden Weiden vor Anker gegangenen, Knorre. Auch dieses Mal haben Sie Nachtwache zu halten und beginnen damit in Abschnitt 136.

I69

Ohne dass einer der Nordleute es bemerkt, haben Sie an den Würfelwürfen gedreht. Sie können die Reihenfolge Ihrer Würfel vertauschen und so versuchen, das Spiel zu gewinnen. Lesen Sie in Abschnitt 140, welche Ergebnisse die drei Thorwaler erzielt haben.

I70

Nach einem schweren Schlag des Nordmannes landen Sie atemlos auf dem Hosenboden und heben die Hände, um Torkil zu signalisieren, dass Sie genug haben. "Lass' gut sein! Die Abreibung war verdient, was?", sagen Sie schwer atmend und beinahe sofort verschwindet die Kampfeslust aus dem Gesicht des Hünen, um einem breiten Lächeln Platz zu machen. Mit einem kräftigen Ruck hilft er Ihnen auf die Beine und klopft Ihnen kräftig auf die Schulter, was beinahe genauso schmerzhaft ist wie der Schlag ins Gesicht. "Du bist nach meinem Geschmack, das wohl! Ich glaube, du bist einer, den wir sogar gut brauchen können." Askra 'das Ruder' nickt. "Vielleicht kennst du uns noch nicht gut, aber du bist furchtlos und stehst für deine Taten ein. Wir wollen dich unserer Kapitänin vorstellen. Komm' mit." Lesen Sie weiter in Abschnitt 120.

I71

Sie legen alle Wucht in Ihren Schlag, aber dem Flusspiraten gelingt es, Ihrem Hieb auszuweichen. Mit einem hämischen Lachen springt er sogleich über Bord und ist nur wenig später in den Fluten des Großen Flusses verschwunden. Lesen Sie weiter in Abschnitt 89.

I72

Vorsichtig schleichen Sie sich an diversen Stapeln von Kisten und Fässern vorbei und nehmen genauer in Augenschein, was neben Hjore liegt. Wasserfest verstaubt sehen Sie mehrere Schriftrollen und das dazugehörige Schreibzeug sowie einen kleinen Beutel, der über und über mit Runen verziert ist und der anscheinend ein einfaches Gewand enthält. Beides scheint ein eher ungewöhnlicher Besitz für einen Thorwaler zu sein. Aber bevor Sie beides weiter in Augenschein nehmen können, kommt Bewegung in Hjore. So können Sie nur noch feststellen, dass sein Speer mit dünnen Lederbändern und Stoffstreifen umwickelt ist, die kompliziert verknotet sind. Als sich die buschigen Augenbrauen des Grauhaarigen zusammen ziehen, weichen Sie zurück und verlassen den Umgang, sorgfältig darauf achtend, keine Geräusche zu machen, und wählen bei 100 ein anderes Ziel für Ihre Nachforschungen.

I73

Tatsächlich, gerade noch rechtzeitig erkennen Sie, dass mehrere große Baumstämme auf die Gischtkrone zuschwimmen. Die Stämme sehen bearbeitet aus, als ob sie zu einem Floß gehört hätten, einer von ihnen trägt sogar noch Taue, mit denen er offenbar mit andern Stämmen verbunden war. Es gelingt Ihnen mit der langen Stange, den ersten Baumstamm problemlos so abzulenken, dass er an der Gischtkrone vorbeigleitet.

tet. Doch nun sind gleich zwei weitere Stämme heran. Würfeln Sie zwei Attacken. Die erste normal und die zweite um 4 Punkte erschwert. Sind beide gelungen (92), nur eine von beiden (54) oder keine (149)?

I74

Es ist unglaublich. Dem Zauberer ist das Horn aus den Händen gefallen und er ist in die Knie gegangen. Doch in den Fluten des Großen Flusses erblicken Sie eine gigantische Seeschlange, ein Wesen, das sich in diesen Breiten unter keinen Umständen aufhalten sollte. Für einen Moment glauben Sie doch an den Fluch des Flussvaters und sind überzeugt, dass Ihr letztes Stündlein geschlagen hat. Lesen Sie weiter in Abschnitt 156.

I75

Was wollen Sie nun als nächstes tun? Wollen Sie zu dem Geschichtenerzähler hinübergehen (7) oder Ihre Aufmerksamkeit den Thorwalern und dem Würfelspiel zuwenden (129). Wenn Sie ein Bett genommen haben, können Sie natürlich auch den Schlafsaal inspizieren (29).

I76

Immer wieder erheben Sie sich, um sich die Beine zu vertreten und die Müdigkeit abzuschütteln. Dann wiederum starren Sie für Minuten in den Dunst, der sich als Ihr stetiger Begleiter erwiesen hat. Doch wiederum scheint diese Nacht ereignislos zu vergehen. Dann jedoch nehmen Sie einen eigenartigen Geruch wahr. Es riecht angekokelt. Dann bemerken Sie auch einen Lichtschein, der sich schnell verstärkt und ausweitet. Es brennt, es brennt an Bord der Gischtkrone. Sie hetzen hinüber zur anderen Seite der Knorre und sehen eine Gestalt, die lichterloh in Flammen steht. In Flammen, die auch auf die Ladung in der Mitte des Schiffes übergreifen und auch die Planken des Schiffes bedrohen. Und dann hören Sie auch schon die Rufe Torkils, der lauthals: "Feuer, Feuer ... das Schiff brennt!" brüllt. Lesen Sie weiter in Abschnitt 46.

I77

Eilif erweist sich als hartnäckigere Verhandlungspartnerin, als Sie gedacht haben. Schließlich müssen Sie sich mit ihrem Heuerangebot von sechs Silbertalern pro Tag zufrieden geben und lesen in Abschnitt 115, wie es weitergeht.

I78

Schließlich bemerken Sie, dass Sie rechtschaffen müde sind, und finden in einem Zelt einen freien Platz, an dem Sie sich in Ihre Decke rollen können. Und schnell sinken Sie in das Reich

der Träume. Würfeln Sie eine *Sinnesschärfe*-Probe. Gelungen (23) oder misslungen (139)?

I79

Würfeln Sie eine Fernkampfattacke +4, falls Sie mit einer Armbrust oder einem Bogen schießen, oder eine Fernkampfattacke +8, falls Sie Wurfdolch oder -beil einsetzen wollen. Getroffen (114) oder vorbeigeschossen (38)?

I80

Schnell springen Sie auf den schwächtigen Piraten zu, um ihn festzuhalten. Doch mit einem flinken Ausfallschritt kann er sich Ihnen entwinden. Sie hören ein reißendes Geräusch und haben dann ein Stück seiner Jacke in der Hand. Mit einem abschätzigen Grinsen blickt der Pirat Sie an und Sie können erkennen, dass er schon einige Wunden im Kampf hat hinnehmen müssen. "Zu dumm, du Tollpatsch. Und jetzt bekommst du deine Quittung", höhnt der Pirat und sticht ansatzlos mit einem langen und schlanken Dolch nach Ihnen.

Würfeln Sie eine Parade, die um Ihren vollen Rüstungsschutz erschwert ist, um behände zur Seite zu springen. Gelingt Ihnen das nicht, müssen Sie 1W6+2 Trefferpunkte von Ihrer Lebensenergie abziehen. Entscheiden Sie sich dann, was Sie tun wollen: den Angriff mit der Waffe erwidern (124) oder einen Versuch unternehmen, den Piraten mit einem gezielten Hieb auf die Planken zu schicken (33)?

I81

Mit Erschrecken sehen Sie, wie der Stamm die Stange verbiegt, und obwohl Sie alle Kraft aufbringen, um ihn wegzudrücken, schmettert er beinahe ungebremst mit einem Krachen in die Bordwand der Gischtkrone. Das ganze Schiff erbebt unter dem Aufprall und Sie vermeinen sogar das Brechen der Planken zu hören. Doch ein schneller Blick beruhigt Sie wieder, die überlappenden Planken der Gischtkrone halten. Sie danken den thorwalschen Schiffbaumeistern, die sich die Klinkerbauweise, wie man sie nennt, haben einfallen lassen.

Eine Weile beobachten Sie das Wasser noch genau, aber es scheinen keine weiteren Stämme mehr im Fluss zu sein. Wollen Sie nun noch versuchen, in den Kampf am Heck einzugreifen (125), eventuell lieber doch nach Ersatzrudern schauen, um das Schiff wieder flott zu machen (87), oder ein genaues Auge auf die Mannschaft haben, um herauszufinden, ob einer der Thorwaler mit den Flusspiraten unter einer Decke steckt (146)?



182

Sie schütteln den Kopf, um die Sterne zu vertreiben. "Das hatte ich wohl verdient, eh?", sagen Sie und der Zorn verschwindet aus dem Gesicht des Hünen, um einem breiten Lächeln Platz zu machen. Wieder klopft er Ihnen auf die Schulter, was beinahe genauso schmerzhaft ist wie der Schlag ins Gesicht. "Du bist nach meinem Geschmack, das wohl! Ich glaube, du bist einer, den wir sogar gut brauchen können." Askra 'das Ruder' nickt. "Vielleicht kennst du uns noch nicht gut, aber du bist furchtlos und stehst für deine Taten ein. Wir wollen dich unserer Kapitänin vorstellen. Komm' mit." Lesen Sie weiter in Abschnitt 120.

183

Nachdenklich blickt Eilif auf die Hälfte des Pergaments und die unvollständige Zeichnung darauf. "Hm, das ist auf jeden Fall ein thorwalsches Zeichen. Vielleicht sogar ein Vitkari, das Geflecht einer Zauberrune, aber da bin ich mir nicht sicher. Wenn das Blatt nur vollständig wäre, dann könnte ich vielleicht mehr dazu sagen. Verdammt noch eins, Faenwulf sollte mehr darüber wissen, denn er ist Skalde und in solchen Angelegenheiten bewandert. Oder er sollte es zumindest sein. Aber unter den gegebenen Umständen wage ich nicht, ihn zu fragen. Sowieso wage ich niemanden außer dir um Rat zu fragen. Oder bist du womöglich das faule Ei hier an Bord?" Eilif blickt Sie eindringlich an, dann lacht sie ein bitteres Lachen und schlägt Ihnen fest auf die Schulter. "Nein, du siehst nicht aus wie jemand, der sich mit Zauberei abgibt. Nein, das ist sicherlich einer von denen, denen ich eigentlich vertrauen können sollte. Von wegen Fluch des Flussvaters, pah? Da hat einer von meinen eigenen Leuten seine verdammten Finger im Spiel." Erneut blickt die Kapitänin auf ihre Mannschaft. "Gut, hör' zu. Wir machen es folgendermaßen. Du hältst ein genaues Auge auf meine Leute. Wir erzählen, dass du im Kampf verletzt wurdest, so dass du nicht mehr rudern kannst. Sobald dir etwas auffällt, gibst du mir Bescheid und wir werden diesen elenden Trollskraper unschädlich machen. Ein für alle mal." Sie nicken, der Plan scheint nicht schlecht zu sein. Schnell improvisieren Sie aus einer Stoffbahn eine Armschlinge, um Ihre Tarnung aufrecht zu erhalten. Dann kehren Sie wieder in die Mitte der Knorre zurück und lesen weiter bei 91.

184

So sehr Sie sich auch bemühen, das Schloss widersteht all Ihren Versuchen, es zu öffnen. Nun würde nur noch Gewalt helfen, aber Sie wollen es nicht wagen, durch den dabei entstehenden Lärm auf sich aufmerksam zu machen. Also quetschen Sie die Truhe wieder zurück an ihren Platz, verlassen die Ladebucht und suchen sich ein neues Ziel für Ihre Nachforschungen auf dem Schiff aus (100).

185

Der Skalde lächelt nur sardonisch, als Sie Ihre Anschuldigung vorbringen und in seinen blauen Augen blitzt es. "Elender Südländer. Ich hatte die ganze Zeit recht. Du weißt nichts

über uns und du wirst auch nichts mehr lernen. Ich werde die Traditionen meines Volkes niemals verraten – und wenn mir was nicht passt, dann dichte ich eine Saga draus. Du jedenfalls, hast dir eine schallende Ohrfeige mehr als verdient. Aber jetzt gilt Gnade vor Recht, denn wenn du hilfst einen Trollskraper zu Fall zu bringen, dann muss ich wohl noch mal über Euch Südländer nachdenken, das wohl!" Blättern Sie zu Abschnitt 86.

186

Auch nach zwei Stunden Pirsch haben Sie immer noch kein jagdbares Wild entdeckt und kehren schließlich ein wenig entmutigt und mit leeren Händen ins Lager zurück (10), wo Sie mit mitleidigem Gelächter empfangen werden.

187

Sie führen einen letzten Hieb und Ihr Gegner bricht leblos vor Ihnen zusammen. Sie wenden sich um, um die Lage zu sondieren, stellen aber beruhigt fest, dass die Thorwaler den Piraten mehr als gewachsen sind. Allein Eilif hat vier der Wegelagerer erschlagen und Torkil prügelt gerade auf seinen dritten Gegner ein.

Ihnen fällt auf, dass es Askra gelungen ist, die Gischtkrone von dem niedrigen Felsplateau wegzusteuern, so dass keine Angreifer mehr an Bord springen können. Und als die wenigen Piraten, die noch stehen, ihre aussichtslose Lage erkennen, lassen sie die Waffen fallen und springen über Bord, um schwimmend das Weite zu suchen. Lesen Sie weiter bei Abschnitt 95.

188

Am Heck hat Eilif 'Donnerfaust' ihr Quartier aufgeschlagen und Sie nutzen einen günstigen Moment, als die Kapitänin zur Seite schaut, um hinter der schweren Wolldecke zu verschwinden, die Eilifs Abteil vom Rest des Schiffes abtrennt. Schwere Lederplanen schaffen ein recht geräumiges Quartier und trennen den Raum von der Ladebucht und der Kombüse. Im Halbdunkel blicken Sie sich um und erkennen eine Lagerstatt aus einem edlen Fell, eine verzierte Seemannskiste und zwei große Bündel, die jeweils vor den Lederwänden liegen und die annähernd menschliche Formen haben. Wollen Sie einen Blick in Eilifs Kiste werfen (117) oder die beiden Bündel genauer in Augenschein nehmen (55)?

189

In ungezählten Äonen hat der Große Fluss die Massive der Ingrakuppen und des Eisenwalds voneinander getrennt und eine tückische Schlucht durch die Berge gegraben, die sogenannte Opferschlucht. Beinahe lotrecht fallen die Steilwände der beiden Gebirge in den Großen Fluss ab und tückische Stromschnellen und Unterwasserklippen machen die Passage selbst für eine erfahrene Steuerfrau wie Askra zu einem echten Wagnis. Die Schlucht bietet auf ihrer gesamten Länge keine Anlegestelle und auch keinen sicheren Ankergrund.

Niemand an Bord vermag zu sagen, warum diese Schlucht ihren unheilvollen Namen trägt. Askra ist überzeugt, dass er von den



vielen Opfern herrührt, die die tückische Strömung in der Felsen-
ge beständig fordert. Hjore hingegen glaubt, dass er vom Brauch
flussabwärts fahrender Schiffe herrührt, dem Großen Fluss ein
Opfer zu bringen, bevor sie in die Schlucht hineinsteuern.

Als die Gischtkrone in die Opferschlucht fährt, hört der Regen
endlich auf, dafür nimmt der Wind aber zu, der nun beina-
he eisig schneidend und mit unheimlichen Lauten durch die
Schlucht fegt.

Haben Sie im bisherigen Verlauf des Abenteuers schon von
dieser Schlucht gehört (137) oder ist die gefährliche Engstelle
Ihnen gegenüber bisher nicht erwähnt worden (73)?

190

“Ich glaube, ich verzichte lieber”, sagen Sie gerade, als Sie hör-
en, wie der blonde Skalde dem Hünen Torkil neben sich zu-
flüstert: “Siehst du, ist doch die ganze Zeit mein Reden. Kei-
nen Mumm in den Knochen, diese Weichlinge. Kaum weht
ihnen ein wenig Wind ins Gesicht, kneifen sie, als ob es ein
ausgewachsener Sturm wäre. Lächerlich.”

Wollen Sie diese Beleidigung auf sich sitzen lassen und ein-
fach weggehen (102), oder wollen Sie nun erst recht an dem
Tisch Platz nehmen (66)?

191

Würfeln Sie wegen des dichten Nebels zunächst eine *Orientie-
rungs*-Probe. Gelungen (132) oder misslungen (49)?

192

Sie haben sich gründlich auf der Gischtkrone umgesehen und
beschließen nun, sich auch ein wenig hinzulegen, denn in ei-
nigen Stunden müssen Sie wieder an die Riemen. Sie suchen
sich ein Plätzchen unter dem Umgang, um vor der Witterung
geschützt zu sein, und rollen sich in die dicke Wolldecke, die
Eirik Ihnen gegeben hat. Mit einem Gebet für den jungen
Thorwaler drehen Sie sich um und schnell fallen Ihnen die
Augen zu. Obwohl es klamm und kühl an Bord ist, schlafen
Sie ausgezeichnet, so dass Sie auch regenerieren können, soll-
te das nötig sein (siehe Seite 10).

Es ist dunkel, als Sie von Livka geweckt werden. “Los, steh’
auf, wir sind mit Rudern dran. Eilif will, dass wir so schnell
es geht Elenvina hinter uns lassen, und erst dann können wir
wieder an Land gehen.”

Müde strecken Sie sich und packen nach einer kargen Mahl-
zeit, die aus Olporter Schiffsbrot und Schmalz besteht, wieder
einen Riemen. Schnell finden Sie sich in den Takt der Ruderer
und hören irgendwann auf, die Schläge zu zählen, die Sie ma-
chen. Die Gischtkrone kommt gut voran und in der Morgen-
dämmerung erkennen Sie Burg Klippag auf der einzigen An-
höhe weit und breit, die das Umland beherrscht und Fluss und
Reichsstraße sichert. Der Fluss fließt ruhig in seinem Bett und
bildet hier breite Altarme aus, die von Hängeweiden und Röh-
richt beschattet sind. Sie erkennen, dass hier das Bauernland
um die Herzogenstadt Elenvina beginnt. Sie werden abgelöst
und fallen erschöpft in tiefen Schlaf, nachdem Sie gegessen
haben. Lesen Sie weiter in Abschnitt 19.

193

Mit dem ersten Grauen des Morgens kommt wieder Regung
in die Besatzung. Bald sind die meisten Thorwaler wieder auf
den Beinen und Hjore bereitet allen in der Kombüse ein Früh-
stück zu. Das scherzhafte Fluchen der Besatzung verdeutlicht
allen nochmals den Verlust des Smutjes Ragnar und die meis-
ten schlingen ihre Ration schnell und schweigend hinunter.
Als auch Sie den ersten Bissen nehmen, wünschen Sie sich
ganz deutlich in ein Gasthaus am Rande der Reichsstraße.
Doch bald lässt Eilif den Anker lichten, das Segel ausrollen
und die Ruderer setzen sich wieder an die Riemen. Langsam
nimmt die Gischtkrone Fahrt auf und kommt dann gut vor-
an.

Obwohl Sie Nachtwache hatten, haben Sie an diesem Tag ein
genaues Auge auf die Mannschaft. Legen Sie eine *Sinnesschär-
fe*-Probe ab. Gelungen (168) oder misslungen (59)?

194

Beinahe drohend baut sich Eilif vor Ihnen auf und starrt Sie
eindringlich an, während Sie berichten, dass Livka verschwun-
den ist und nur ihr Schild im Wasser des Flusses zurückblieb.
Sie können deutlich erkennen, dass es in der Kapitänin kocht.
Haben Sie etwas Besonderes am Flussufer gesehen und wol-
len Eilif jetzt davon berichten (99)? Oder ist Ihnen nichts auf-
gefallen (34)?

195

Sie tauchen das Ruder ins Wasser und sind erstaunt, welchen
Widerstand das Wasser birgt. Sofort kommen Sie aus dem
Rudertakt und krachend schlägt der Riemen Ihres Vorder-
manns auf den Ihrigen. “Kerl! Raus mit dem Riemen! Halt
dich an den Takt. Sei jetzt keine Memme, sondern ruder’
anständig, und zwar Zack-Zack!”, bellt Askra vom Steuer
am Heck der Gischtkrone zu Ihnen hinüber und ihr Gesicht
zeigt unverhohlenen Abscheu. Lautes Gelächter ertönt von den
anderen Ruderern, dass Ihnen die Röte ins Gesicht schießt.
Erst nach zwei weiteren Anläufen haben Sie endlich heraus,
wie Sie das Ruder zu bedienen haben, und die Fahrt kann
weitergehen. Sichtlich gut gelaunt brüllt Ihr Banknachbar,
ein junger Kerl namens Eirik, zu Ihnen hinüber: “Wusst’
ich’s doch. Eine rechte Landratte! Hast mir ein paar Silber-
stücke eingebracht, mein Freund. Aber du darfst mich spä-
ter zu einem Premier einladen, natürlich aus deinem Vorrat,
dann wird alles gut.”

Tatsächlich rudern Sie nach Ihrem anfänglichen Missgeschick
voller Entschlossenheit bis zur Abenddämmerung weiter und
spüren jeden einzelnen Muskel im Rücken, als Sie schließ-
lich den Riemen aus feuchten und durch die Kälte fast starren
Händen an Ihre Ablösung übergeben. Lesen Sie, wie es wei-
tergeht, in Abschnitt 47.

196

Mit einem seltsamen Sirren schießt urplötzlich ein Wasser-
strahl aus dem Nichts auf Sie zu. Instinktiv versuchen Sie zur
Seite zu springen. Würfeln Sie eine *Körperbeherrschungs*-Probe

(und bedenken Sie, dass Sie Ihren doppelten Rüstungsschutz als Malus hinnehmen müssen). Gelungen (37) oder misslungen (142)?

197

Bevor Sie sich noch zügeln können, sinkt der Pirat nach Ihrem letzten Schlag leblos zu Boden. Innerlich verfluchen Sie sich, denn eigentlich wollten Sie ihn befragen, um herauszufinden, ob er womöglich mit einem Mitglied der Mannschaft unter einer Decke gesteckt hat. Dann fällt Ihnen ein, dass Sie dem Kerl doch ein Stück seiner Jacke abgerissen hatten, und schauen nach dem Stofffetzen, der in der Hektik des Kampfes auf den Boden gefallen ist. Offensichtlich handelt es sich um das Stück einer aufgenähten Tasche, und Sie sind noch mehr erstaunt, als Sie feststellen, dass daran ein Stück Pergament hängt, das schräg in zwei Teile zerrissen ist. Hier halten offenbar nur den oberen in der Hand und können darauf eine seltsame Zeichnung erkennen. Schnell wenden Sie sich der Leiche des Piraten zu und finden auch die andere Hälfte des Pergaments, so dass Sie nun das ganze Bild betrachten können.

Das Bild erinnert Sie an die Runen, die viele der Thorwaler auf ihren Waffen oder Schilden tragen und einige von ihnen sogar auf der Haut, als Tätowierung. Allerdings ist es eindeutig bunter und auch komplizierter als die meisten anderen Runen, die Sie bisher auf der Gischtkrone gesehen haben. Sorgfältig stecken Sie das Pergament weg und beschließen, Eilif aufzusuchen. Lesen Sie weiter bei Abschnitt 30.

198

Als die kühle und feuchte Luft Sie auf den Straßen der Reichsstadt Kyndoch umfängt und Sie das Rauschen des Großen Flusses hören, der direkt vor ihnen gen Meer der Sieben Winde fließt, erschauern Sie.

Vielleicht sind Sie doch nicht so abenteuerlustig, wie Sie gedacht haben, oder vielleicht erwartet ein anderes Abenteuer Sie, weitab vom Großen Fluss. Während Sie den Kragen hochschlagen, um den schneidenden Wind abzuhalten, wird Ihnen jedenfalls klar, dass das Abenteuer um **Eilifs Schatz** an dieser Stelle an Ihnen vorbeigezogen ist.

Doch grämen Sie sich nicht, blättern Sie einfach wieder zu Abschnitt 1 und versuchen Sie es erneut.

199

Sie können in dem dichten Nebel kaum die Hand vor Augen sehen, geschweige denn irgendjemanden konkret ausmachen. In Ihrer Verwirrung, in welcher Richtung Sie sich als erstes wenden sollen, stoßen Sie in der Mitte der Gischtkrone mit

dem Kopf an eine vorstehende Kiste der Ladung, die sich bei dem Aufprall anscheinend verschoben hat. Streichen Sie sich 1W6–1 Lebenspunkte ab und blättern dann nach 103.

200

Süß schmeckt die Luft, die urplötzlich Ihre Lugen füllt und keuchend und schwer atmend schleppen Sie sich an Land. Nachdem Sie eine gute Menge Wasser ausgehustet haben, blicken Sie sich um. Keine Spur mehr von der Seeschlange, der Feenkreatur, die die Gischtkrone in die Tiefe gerissen hat, und auch keine Spur mehr vom Gesicht des Flussvaters in den Wassern des Großen Flusses. Träge und ungerührt fließt der Strom an Ihnen vorbei, als ob nichts geschehen wäre. In der Ferne, genauer im Osten, vermeinen Sie die Stadt Albenhus zu erkennen und rappeln sich völlig durchnässt auf. Auch wenn Sie Ihre Aufgabe letztlich erfüllt haben, konnten Sie die Gischtkrone nicht retten und auch die

Schätze Beorn des Blenders sind nun wohl für alle Zeiten am Hof des Flussvaters in sicherer Verwahrung. Oder zumindest solange, bis dieser würdige Träger für einzelne Stücke aus dem Schatz benennt. So, wie Sie einer sind, denn leicht liegt das helle Metall des elfischen Amuletts auf Ihrer Brust. Endlich reißt auch die Wolkendecke auf und die Strahlen des Praiosauges fühlen sich warm an auf Ihrer Haut. Doch dann sehen Sie, dass auf der anderen Flussseite auch die üppige Thorwalerin Eilif 'Donnerfaust' Sigridsdottir an Land gewatet ist. Sie schüttelt sich und winkt Ihnen dann zu, bevor sie noch mal in den Fluss greift und eines ihrer Bündel an Land zieht – vielleicht beinhalten ja diese Bündel viel eher Eilifs Schatz als die Gischtkrone. Sie jedenfalls werden in Zukunft nicht mehr vom Schatz Beorns sprechen, sondern nur noch von Eilifs verlorenem Schatz.

Für das Bestehen dieses Abenteuers haben Sie sich **250 Abenteuerpunkte** redlich verdient. Dazu kommen noch **Spezielle Erfahrungen** (dazu finden Sie mehr im **Basisregelwerk** des Schwarzen Auges auf Seite 196) in den Talenten *Sinnenschärfe*, *Körperbeherrschung* und *Boote Fahren*. Selbstverständlich dürfen Sie alle gefundenen und erbeuteten Gegenstände behalten, allen voran das Schutzamulett aus Beorns, nein, aus Eilifs Schatz, das dreimal Ihren Rüstungsschutz um 4 Punkte erhöht (jeweils für die Dauer eines Kampfes), wenn Sie die Isdira-Wörter "ama tharza" laut aussprechen. Und natürlich auch die Silbertaler für Ihre Heuer, die Eilif an jedem Abend in Ihre Hand gezählt hat.

Ein letztes Mal schütteln Sie das Wasser des Großen Flusses aus Ihren Haaren und Kleidern und machen sich dann auf nach Albenhus ... vielleicht wartet dort ja ein anderes Abenteuer auf Sie. Und wer weiß, vielleicht begegnen Sie ja auch Eilif wieder, zum Beispiel im Computerspiel **Drakensang: Am Fluss der Zeit**.

NACHWORT

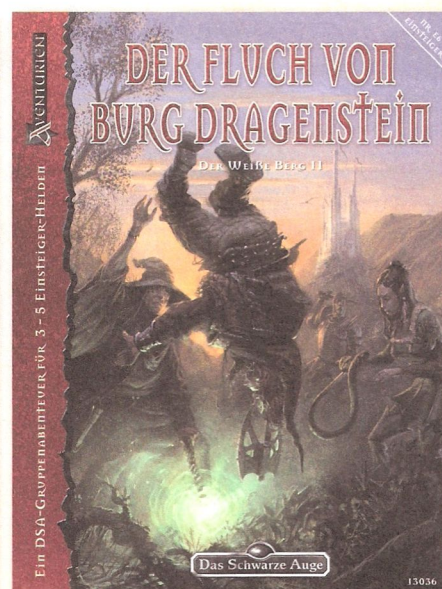
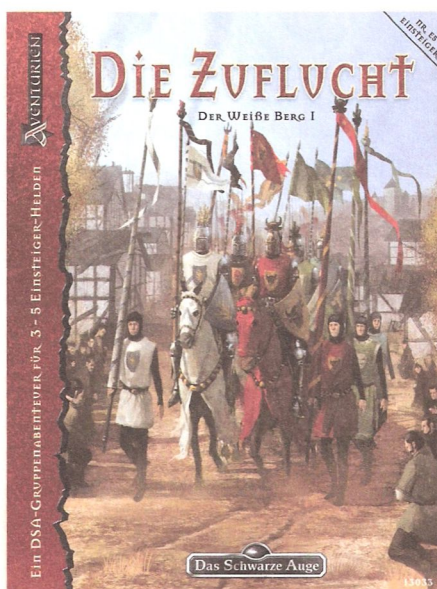
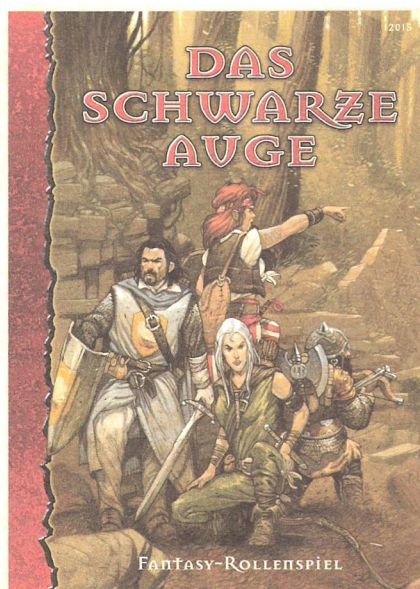
Wenn Sie Spaß an diesem ersten Ausflug in die Welt des Schwarzen Auges hatten, wollen Sie vielleicht weitere Schritte darin tun.

Wollen Sie tiefer in die Welt des Schwarzen Auges vordringen, dann ist die ideale Einstiegslektüre **Das Schwarze Auge: Basisregelwerk**. In diesem Band werden die grundlegenden Regeln erklärt – unter anderem zur Erschaffung von Helden und zum Steigern ihrer Eigenschaften.

Beim Lesen dieses Regelwerks werden Sie feststellen, dass Das

Schwarze Auge meistens in Gruppen mit mehreren Spielern gespielt wird, die die Rollen der Helden übernehmen und gemeinsam versuchen, ein Abenteuer zu bestehen. Nur ein Spieler ist etwas besonderes, er ist der Spielleiter, auch Meister genannt, und er präsentiert den anderen Mitspielern das Abenteuer. Somit ist er Regisseur und Bühnenbauer und verkörpert auch alle Nebenrollen.

Speziell für Einsteiger sind dabei die beiden Abenteuer **Die Zuflucht** und **Der Fluch von Burg Dragenstein** ausgelegt.



ANGROD SALMFANG

STREUNER AUS ELENVINA

Alter: 24

Größe: 1,79 Schritt

Augenfarbe: blau

Haarfarbe: schwarz

Eigenschaften

MU 12	KL 11
IN 13	CH 13
FF 13	GE 14
KO 10	KK 10

Allgemeine Werte

LE 25	AuP 28
RS 1	MR 3
AP	

Kampf

AT 11	PA 10
TP 1W6+3	(Rapier)
Fernkampf 12	
TP 1W6+1	(Wurfdolch)

Talente

Falschspiel (MU/CH/FF) 6, Götter/Kulte (KL/KL/IN) 2,
Heilkunde (KL/ CH/FF) 0, Klettern (MU/GE/KK) 8,
Körperbeherrschung (MU/IN/GE) 4, Menschenkenntnis (KL/IN/CH) 6,
Orientierung (KL/IN/IN) 5, Sagen/Legenden (KL/IN/IN) 0,
Schleichen (MU/IN/GE) 8, Schlösser Knacken (IN/FF/FF) 7,
Schwimmen (GE/KO/KK) 3, Selbstherrschaft (MU/KO/KK) 2,
Sich Verstecken (MU/IN/GE) 8, Singen (IN/CH/KO) 3,
Sinnenschärfe (KL/IN/IN) 2, Überreden (IN/GE/KO) 7,
Wildnisleben (IN/GE/KO) 0, Zechen (IN/KO/KK) 4



RINGARD KLINGENBRUCH

SÖLDNERIN AUS KYNDOSCH

Alter: 26

Größe: 1,84 Schritt

Augenfarbe: grau

Haarfarbe: rotbraun

Eigenschaften

MU 12	KL 10
IN 11	CH 11
FF 10	GE 12
KO 13	KK 14

Allgemeine Werte

LeP 31	AsP 31
RS 3	MR 3
AP	

Kampf

AT 13	PA 12
TP 1W6+4 (Schwert)	
Fernkampf 10	
TP 1W6+6 (Armbrust)	

Talente

Geschichtswissen (KL/KL/IN) 2, Götter/Kulte (KL/KL/IN) 0, Heilkunde (KL/CH/FF) 3, Klettern (MU/GE/KK) 3, Körperbeherrschung (MU/IN/GE) 5, Magiekunde (KL/KL/IN) 2, Menschenkenntnis (KL/IN/CH) 5, Orientierung (KL/IN/IN) 2, Sagen/Legenden (KL/IN/CH) 2, Schleichen (MU/IN/GE) 2, Schlösser Knacken (IN/FF/FF) 2, Schwimmen (GE/KO/KK) 4, Selbstherrschaft (MU/KO/KK) 6, Sich Verstecken (MU/IN/GE) 4, Sinnenschärfe (KL/IN/IN) 2, Überreden (IN/GE/KO) 0, Wildnisleben (IN/GE/KO) 3, Zechen (IN/KO/KK) 5



RINGARD KLINGENBRUCH

SÖLDNERIN AUS KYNDUCH

Hintergrund

Ringard ist in Kynduch aufgewachsen und hat sich früh einem der Söldnerbanner angeschlossen, die die Unabhängigkeit der Reichsstadt sichern. In vielen Scharmützeln hat sie gelernt, dass sie sich am besten auf ihr Schwert und wenige echte Kameraden verlassen kann – und dass der Sold so manches Mal auch ausbleibt.

Sie hat sich bereits häufiger von Adligen und Händlern aus der Umgebung anheuern lassen, so dass sie schon einige der umliegenden Provinzen bereisen konnte und wertvolle Erfahrungen gesammelt hat. Und auch jetzt wartet sie drauf, erneut loszuziehen, um ihre Waffenfertigkeiten für klingende Münze anzubieten und dabei ein gutes Geschäft zu machen – oder echte Freunde zu finden.

Ausrüstung

Langschwert (1W6+4 TP), Schwerer Dolch (1W6+2 TP)

Armbrust und 4 Bolzen (1W6+6 TP)

Lederkleidung, Plattenzeug (Unterarm-, Unterschenkel- und Schulterschutz) und schwere Stiefel (RS 3)

Feuerstein, Stahl und Zunderdose (zum Feuermachen)

Schleifstein, Poliirtuch (Waffenpflegeutensilien)

Geld: 3 Silbertaler, 4 Heller

Zitate

»Ein Wörtchen noch und ich prügel' dir die Schönrederei aus dem Kopf.«

»Wo wir gerade dabei sind, wie hoch, sagtet Ihr, ist mein Sold?«

»Lassen wir sie Stahl kosten!«

ANGROND SALMFANG

STREUNER AUS ELENVINA

Hintergrund

Angrond wuchs in den Gassen Elenvinas auf und mauserte sich durch seine Flinkheit schnell zu einem Anführer unter den Halb-starken. Gerade in der nordmärkischen Herzogenstadt musste er sich häufig auf seine Überredungskünste verlassen und darauf, blitzschnell untertauchen zu können, um einer Verhaftung durch die Stadtgarde zu entgehen. In den Schatten der Häuser lernte Angrond schnell, sich nur auf sich selbst zu verlassen, denn er nahm es mit dem Eigentum anderer nicht allzu genau. Schließlich zog er los, um die anderen Städte am Großen Fluss kennen zu lernen, durch seine Kenntnisse des Würfelspiels einen Unterhalt zu verdienen und vielleicht endlich auch Freunde zu finden, denen er tatsächlich vertrauen kann.

Ausrüstung

Rapier (1W6+3 TP), Dolch (1W6+1 TP)

2 Wurf dolche (1W6+1 TP)

Lederhose, Leinenhemd mit Wattiertem Waffenrock,
Schlapphut mit Paradiesvogelfeder (RS 2)

Würfel mit Würfelbecher

Geld: 2 Silbertaler, 9 Heller

Zitate

»Wie bitte? Mich habt Ihr bestimmt nicht gesehen.«

»Ein Würfelspiel? Bei Phex, das hat nichts mit Glück zu tun, so wie ich es spiele.«

»Wieso Schlüssel für die Schatulle? Wartet mal, das habe ich gleich.«

GEISTERJÄGER
JOHN SINCLAIR



Das Abenteuerspiel

JETZT ERHÄLTlich! | ISBN 978-3-86889-023-5 | €29,95



ULISSES
SPIELE

WWW.ULISSES-SPIELE.DE
WWW.JOHN-SINCLAIR.COM

AVENTURIEN

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 Streuerin 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.*

EILIFS SCHATZ

VON FLORIAN DON-SCHAVEN UND DANIEL SIMON RICHTER

Der Große Fluss – Lebensader des westlichen Mittelreichs.

Sie heuern auf einem thorwalschen Schiff an, dessen Besatzung immer wieder durch seltsame Angriffe dezimiert wird. Steckt der geheimnisvolle Fluch des Flussvaters dahinter? Der Legende nach handelt es sich dabei um einen mystischen Schutzwall gegen eben jene Thorwaler.

Oder ist letztlich allein die Kapitänin der *Gischtkrone*, Eilif 'Donnerfaust' Sigridsdottir, für das Verschwinden der Matrosen verantwortlich? Frisch von den Inseln im Nebel zurückgekehrt, hat sie ihrem Hetmann Beorn den Rücken gekehrt, ist aus Thorwal geflohen und arbeitet auf eigenen Faust.

Finden Sie heraus, was hinter all diesen Problemen steckt, und lösen Sie das Rätsel um Eilifs Schatz, bevor das Schicksal auch Sie ereilt.

Eilifs Schatz ist ein Prolog zu den Ereignissen des Computerspiels *Drakensang: Am Fluss der Zeit* und bietet vertiefende Erkenntnisse über einen Charakter des Spiels.

€ 12,00 [D]



ISBN 978-3-86889-034-1



www.ulisses-spiele.de



www.radonlabs.de



www.dtp-entertainment.com

13074

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. D2

SPIELER

1 SPIELER AB 14 JAHREN

ERFAHRUNG

(HELDEN)

EINSTEIGER BIS ERFAHREN

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)

TALENTEINSATZ,

KAMPFFERTIGKEIT

ORT UND ZEIT

DER GROßE FLUSS,

IM HERBST 1009 BF

