



Echo ferner Tage

von Christopher Bunte

- copyright © 2002 by Verlag für F&SF-Spiele -

Das Abenteuer *Echo ferner Tage* ist für 3 bis 5 Spielerfiguren mittleren Grades geeignet und spielt zum Teil in Waeland, zum Teil in Alba. Als Spielerfiguren sind Zauberer schlecht geeignet, da ihre magischen Fähigkeiten in Waeland leicht für Seid, d.h. für böse Magie, gehalten werden. Hingegen sind Priester, Heiler, Schamanen und Ordensritter für das Szenario von Vorteil.

Im Wesentlichen setzt sich die Geschichte aus zwei verschiedenen Handlungssträngen zusammen. Der erste, offensichtliche Teil handelt von einer Reise nach Alba, wo die Spielerfiguren in der Nähe von Haelgarde eine entführte Waelingerin befreien sollen. Der zweite, eher im Verborgenen liegende Teil erschließt sich den Spielerfiguren nur langsam und handelt von einem Jungen, der unter dem Fluch eines Chaospriesters leidet. Spielleiter, die gerne vor dem Lesen über alle Hintergründe informiert sein möchten, sollten ihren ersten Blick dem Anhang (»*Ein alter Fluch*«) widmen.

Als Inspiration für meine Arbeit dienten u.a. die Filme *Das zweite Gesicht*, *Der Exorzist*, *Rob Roy* und *Robin Hood*. Ebenso bedeutend für die Entstehung dieses Textes war der Neil Gaimans Comic *Sandman - Die Reise nach Porpentine*. Im Besonderen danken möchte ich Bente Hansen (für ihr liebevolles Bemühen um Arn), Bart Geils (für die unheimliche Präsenz seines Raben), Dirk Albrecht (für gelungenes Gelächter bei Dunstans Entführung) und Stephan Hillebrandt (für sein Entsetzen bei dem Mord an Tronde).

Die Vorgeschichte

Kurz vor Anbruch des neuen Jahres erreichte Sliveig Svenningard in Waeland die Kunde, daß ihre in Alba lebende, langjährige Freundin Runhild kurz davor stehe, ihr erstes Kind zu gebären. Obwohl Runhild gemeinsam mit ihrem Mann Ansgar vor Jahren das Land verlassen hatte, um Schwierigkeiten aus dem Weg zu gehen und in der Fremde ein friedliches und bescheidenes Leben als Fischer zu führen, ließ sich Sliveig nicht von ihrem Entschluß abbringen, bei der Geburt anwesend zu sein. Außerdem wollte sie Runhild als Heilerin zur Seite stehen, falls es bei der Niederkunft zu Schwierigkeiten kommen sollte.

Um das Meer zu überqueren und Alba zu erreichen, benötigte Sliveig ein Schiff. So bat sie ihren Vater, den Hödaring Gun-

nar, ihr eines seiner Boote zur Verfügung zu stellen. Mit ernster Miene wies er sie zurecht: Alba und Waeland stünden sich nicht besonders nahe, und sie habe dort wenig Gutes zu erwarten. Allen Warnungen zum Trotz beharrte Sliveig weiterhin auf ihrem Wunsch, so daß ihr Vater letzten Endes nachgab. Eilends brach Sliveig auf.

Auf der mehrwöchigen Fahrt geriet das Drachenboot in ein schweres, durch die Herbststürme bedingtes Unwetter. Bootsmann und Schiffsführer gaben ihr Bestes, das Schiff unbeschadet durch das tobende Meer zu lotsen, doch die Götter schienen ihnen nicht hold. Kurz vor dem Erreichen der albischen Küste, in Höhe der Hjalta-Inseln, brachen einige Planken, so daß sich der Schiffsbauch langsam mit Wasser zu füllen begann. Das Boot sank letztendlich auf den Meeresgrund; nur wenige konnten sich völlig erschöpft und an Treibgut geklammert an die albische Küste retten - unter ihnen auch Sliveig.

Wie durch einen unglücklichen Wink des Schicksals fanden einige berittene Krieger des Syres Falstaff MacRathgar die Gestrandeten. Sofort erkannten sie die Hilflosen als Waelinger, nahmen sie gefangen und brachten sie nach Burg Fossburgh, um sie ihrem Herrn zu übergeben. Falstaff besah lächelnd die heruntergekommene Schar und ließ sie ohne zu zögern in den Kerker werfen. Wer konnte schon ahnen, wozu ihm diese Gestalten noch nützlich sein mochten?

Personae dramatis

Gunnar Svenningard, ein waelingischer Hödaring
Sliveig, Gunnars entführte Tochter
Arn, Sliveigs kleiner Bruder
Ole Skeisson, Gunnars Vertrauter
Tronde Höggirsson, ein weiser Runenschneider
Ottgar Grotevels, das Findelkind der Familie Svenningard
Ilai Sventfinge, ein verliebter Abenteurer
Sigmar, ein wortkarger Halbveidare
Mekelis, ein Kalaratri-Priester
Hegar Blutsäufer, ein nicht so böser Aeglierhäuptling
Hjirgald, eine weise Spaekona
Ansgar, ein Hexer im Exil
Don Angolo, ein südländischer Söldner
Falstaff MacRathgar, ein alternder Herzog
Dunstan MacRathgar, Falstaffs labiler Halbbruder
Djaha, der Große Wind



Als das Drachenboot nicht nach Waeland zurückkehrte, begann sich Gunnar Sorgen zu machen. Doch bald brachte man ihm eine Lösegeldforderung von Falstaff MacRathgar und so erfuhr er, daß seine Tochter von den verruchten Albai in einem Kerker gefangen gehalten wurde. Als die Botschaft bei ihm eintraf, brüllte er vor Zorn laut auf und schwor bei Asvargrs Wildheit und dem Stolz der Freden, nicht eher zu ruhen, bevor seine Tochter wieder in Freiheit wäre - ohne Lösegeld zahlen zu müssen.

Tronde, einer von Gunnars Vertrauten, vermochte nach einiger Zeit den Zorn des Hödarings zu zügeln. Er machte ihm den Vorschlag, zunächst eine drohende Forderung an die Albai zu senden, bevor er auf Plünderungszug gehe und viele wertvolle Männer verliere. Zähneknirschend gab Gunnar diesem Vorschlag nach, doch als er anstatt seiner Tochter nur ein Schreiben zurückerhielt, hatte er das umsichtige Gerede Trondes satt. Gunnar rief eine kleine Gruppe erfahrener Krieger zusammen, die unter der Führung seines Bootsmannes Ole Skeisson an der albischen Küste landen und Sliveig befreien sollten.

Die Einleitung

Jahreswechsel

Zu Beginn der Geschichte halten sich die Abenteurer in Skadre Huldre auf, einer waelischen Hafenstadt an der Nordküste der Wyrddsee, die regelmäßig von Ausländern besucht wird. Sie kamen mit dem Drachenschiff des Händlers Odre Guldinir hierher, der sie angeheuert hatte, um seine Ladung vor Seeräubern zu schützen. Nach einer ereignislosen Fahrt gingen die Spielerfiguren von Bord und verjubelten ihr verdientes Geld in den kostspieligen Schenken der Stadt.

Vom plötzlichen Wintereinbruch überrascht, sitzen sie nun in Skadre Huldre fest, denn bei den niedrigen Temperaturen ist

Zeitübersicht

1. Trideade des Bärenmondes

1. Tag/Ceaddag - Die Abenteurer feiern in Skadre Huldre Neujahr (Bjydgagar).
3. Tag/Triudag - Ottgar Grotevels sucht die Abenteurer auf.
4. Tag/Catrudag - Die Abenteurer treffen in Jörnnesund ein.
5. Tag/Cuindag - Die Gefährten verlassen Jörnnesund.

2. Trideade des Bärenmondes

2. Tag/Daradag - Die Gefährten erreichen Rungtabur.
4. Tag/Catrudag - Die Sturmvoegel sticht in See.

1. Trideade des Luchsmondes

- 11.Tag/Aonadag - Die Abenteurer treffen auf Ansgars Hof ein.
- 12.Tag/Dosandag - Die Gefährten erreichen Fossbryg.

sowohl der Björnffjord, an dem die Stadt liegt, als auch die nördliche Wyrddsee zugefroren. Mit dem Schiff ist an kein Fortkommen zu denken. Die Hinterlande sind stark verschneit, die Wege mit dem Schlitten nur schwer passierbar. Vorläufig scheint es so, als müßten die Spielerfiguren abwarten, bis der Frühling die ersehnte Wärme bringt.

Besuch eines Unbekannten

Eines Tages werden die Spielerfiguren von einem blonden Hünen aufgesucht, der sich als **Ottgar Grotevels** vorstellt (übersetzt: Ottgar Großfels). Er hält sich in Skadre Huldre auf, um Kufen für einen beschädigten Personenschlitten zu kaufen und in das nahegelegene Dorf Jörnnesund zu bringen. Eigentlich wollten Ottgar und einige andere Krieger schon vor wenigen Tagen nach Alba aufbrechen, doch am Tag vor ihrer Abreise entdeckte man, daß die Kufen eines für die Reise vorgesehenen Schlittens beschädigt worden waren. Ottgar ist alleine in Skadre Huldre unterwegs, hat die benötigten Kufen inzwischen besorgt und möchte so schnell wie möglich nach Jörnnesund zurückkehren. Erkundigen sich die Abenteurer nach dem Grund für die geplante Reise, erzählt Ottgar ihnen von Sliveigs Gefangennahme (vgl. »Die Vorgeschichte«).

Von den Göttern berührt

Vor etlichen Jahren wurde Ottgar bei einem Scharmützel mit einigen Räubern von einem verirrtten Pfeil im Rücken getroffen. Durch eine göttliche Fügung jedoch überlebte er diese tödliche Verletzung. Sollten ihm die Spielerfiguren keinen Glauben schenken, zeigt er ihnen gerne zum Beweis die Ein- und Austrittsnarbe auf Brust und Rücken. Obwohl er keine Wundertaten wirken kann, gilt Ottgar als Fylgdyr, als ein „von den Göttern Berührter“. Seitdem senden ihm die Götter hin und wieder in seinen Träumen Botschaften. Ein solcher Traum ist der Grund für seinen Besuch bei den Spielerfiguren.

Ottgar träumte von einem kleinen Feld mit mehreren Pfählen, auf dessen Spitzen je ein abgeschlagener Menschenkopf prangte. Er benötigte einige Augenblicke, bis er erkannte, daß auch sein Schädel aufgespießt war. Ohne den Kopf drehen zu können, sah er die anderen Köpfe in der Runde an und erkannte die Gesichter der Spielerfiguren (!). Die übrigen waren abgewandt, nur ihre Hinterköpfe konnte er erkennen. Plötzlich betrat ein kleiner, dunkelhäutiger Mann die Bildfläche, der ein grünes Gewand und eine goldene Kappe trug. In seinen Händen hielt er einen weiteren Schädel, blondhaarig und kleiner, als die anderen - womöglich der eines Kindes - und steckte ihn lachend auf den letzten freien Pfahl in der Runde. Schweißgebadet und erschöpft wachte Ottgar im Anschluß daran auf.

Ottgar hat die Spielerfiguren während seines Besuchs in Skadre Huldre zufällig auf der Straße gesehen und fühlte sich durch ihre Gesichter sofort an seinen schrecklichen Traum erinnert. Er hält den Traum für eine Warnung der Götter und für ein

Zeichen, daß die Abenteurer ihn auf der Reise nach Alba begleiten sollen. Die Gelegenheit, Skadre Huldre noch vor dem Frühjahr verlassen zu können, sollten sich die Spielerfiguren nicht entgehen lassen. Lehnen sie Ottgars Angebot wider Erwarten ab, kann der Spielleiter ihnen in der folgenden Nacht den selben Traum schicken. Furcht und Neugier sollten sie am nächsten Morgen beflügeln, Ottgar nach Jörnnesund zu folgen.

Auf nach Jörnnesund

Jörnnesund ist ein kleines Dorf, das auf einem bewaldeten Hügel mehrere Kilometer westlich von Skadre Huldre liegt. Die Spielerfiguren benötigen bei den augenblicklichen Wetterverhältnissen einen ganzen Tag, um die Siedlung zu erreichen - im Sommer ließe sich der Weg in wenigen Stunden bewältigen. Das etwa 600 Einwohner zählende Jörnnesund wird von dem Hödaring Gunnar Svenningard regiert; die meisten hier lebenden Menschen arbeiten als Bauern oder Jäger im nahen Umland.

Sobald die Spielerfiguren Jörnnesund erreichen, führt Ottgar sie zum **Hof der Svenningards**. Neben dem stark befestigten Haupthaus, dessen Giebel ein landestypischer Drachenkopf ziert, liegt ein kleineres Nebengebäude, das offensichtlich als Stall dient. Durch ein geöffnetes Tor sind vier große Personenschlitten zu sehen, die bereits für die Abreise beladen wurden. Ein fünfter Schlitten muß noch mit den neuen Kufen bestückt und reisefertig gemacht werden.

Die Menschen auf dem Hof sind erleichtert, als die Nachricht über Ottgars Rückkehr die Runde macht. Die Fremden, die er mitgebracht hat, werden neugierig gemustert und ebenfalls herzlich willkommen geheißen.

Ragnas Ring

Trotz des freudigen Empfangs scheinen die Begrüßenden betrübt zu sein. Wenig später erfahren Gunnar und die Spielerfiguren den Grund dafür. Gestern ist die Amme **Ragna** nach mehrtägigem Leiden gestorben. Man nimmt an, sie habe verdorbenen Fisch gegessen, doch sicher ist man sich nicht. Spielerfiguren mit medizinischen Kenntnissen (Heiler, Ärzte, Wundheiler), die darum bitten, den Leichnam der Amme sehen zu dürfen, werden in einen unbeheizten Hinterraum geführt. Ragnas Körper liegt dort aufgebahrt auf einer Pritsche.

Untersuchungen am Körper der Toten ergeben keine Hinweise. Lediglich ein Ring aus schwarzem Metall könnte die Aufmerksamkeit der Spielerfiguren wecken (*Wahrnehmung*). Es handelt sich um den *Ring des Niedergangs*, ein Beutestück, das Gunnar Svenningard von einer seiner vielen Vidhingfahrten mitgebracht hat. Wird Gunnar der Ring gezeigt, erinnert er sich zwar an ihn, weiß jedoch nicht mehr, von wo er das Schmuckstück mitgebracht hat. Niemand in Jörnnesund weiß von den magischen Kräften des Ringes.

Der Ring des Niedergangs (ABW 10)

Der kleine Ring aus dunklem Metall gehörte einst zum Besitz des rawindrischen Chaospriesters Mekelis. Das der Göttin Kalaratri geweihte Schmuckstück verfügt über eine finstere Aura und speichert den Spruch *Böser Blick*, der mit einem Schlüsselwort in Rawindi ausgelöst werden kann. Personen, die den Ring anstecken, laufen nach einem gescheiterten EW-4:Resistenz gg. Körpermagie Gefahr, seinen finsternen und zerstörerischen Kräften zu erliegen. Priester (Tod) und besonders Kalaratri-Priester sind dagegen immun.

Dem Träger des Ringes widerstrebt es, ihn nach dem Anstecken wieder abzulegen. Er wird sich nach Leibeskräften wehren, wenn jemand anderes versucht, ihm den Ring vom Finger zu ziehen. Insgeheim senkt das Artefakt das LP-Maximum des Trägers täglich um 1 Punkt. Nachdem der Träger die Hälfte seines LP-Maximums verloren hat, ist er dem Untergang geweiht. Sogar das Abtrennen seines Fingers könnte seinen Niedergang nicht aufhalten. *Austreiben des Bösen* gegen **Zaubern+20** kann den Träger vor dem Tod retten.

Als der Hödaring einmal vor dem Schlafengehen vergaß, die Kammer mit den gesammelten Beutestücken seiner Vidhingfahrten zu verriegeln, konnte Ragna der Versuchung nicht widerstehen und betrat heimlich den Raum. Eigentlich war sie nur neugierig und wollte nichts stehlen. Als ihr Blick jedoch auf den *Ring des Niedergangs* fiel, erwachte sofort ihr Interesse. In der Hoffnung, daß niemand den Ring vermissen würde, stahl sie ihn und steckte ihn sich an. Neugierigen gegenüber behauptete sie, es sei ein Erbstück, das sie nach langer Zeit wieder trage.

Aufbruchsstimmung

Nach der ersten Begrüßung ruft Gunnar Svenningard die Krieger, die er mit der Rettung seiner Tochter beauftragt hat, zu sich in die gemütliche und warme Haupthalle. Alle Frauen und Bediensteten sowie die Spielerfiguren werden hinausgeschickt, letztere jedoch nach kurzer Zeit wieder hineingerufen.

Ottgar hat den Anwesenden von seinem Traum und den Spielerfiguren erzählt. Gunnar Svenningard ist der Ansicht, daß man ein solches Zeichen der Götter sehr ernst nehmen sollte und ist einverstanden, wenn die Abenteurer helfen wollen, seine Tochter zu befreien. Geldgierigen Abenteurern kann er **300 GS** (pro Person) als Belohnung in Aussicht stellen; ist dies den Abenteurern zu wenig, bietet er ihnen nach zähen Diskussionen zusätzlich kostenloses Lernen an (Fertigkeiten gemäß Spielleiterentscheidung passend zum waelischen Umfeld).

Im weiteren Verlauf des Abends werden die letzten Dinge für die morgige Abfahrt besprochen. Die Spielerfiguren machen

an diesem Abend erste Bekanntschaft mit den übrigen Mitgliedern der Gruppe. Der Spielleiter sollte sich anhand eines **EW:Menschenkenntnis** orientieren, wie viel er den Spielern über die betreffenden Personen mitteilt. Im weiteren Verlauf des Abenteuers haben die Spielerfiguren noch ausreichend Gelegenheit, ihre Begleiter näher kennen zu lernen.

Der Anführer der Gruppe ist **Ole Skeisson**, ein erfahrener Bootsmann und alter Freund von Gunnar Svenningard, der auf seinen vielen Reisen hat erfahren müssen, daß man oft nur schwer mit dem Schwert in der Hand sein Ziel erreicht - eine große Erkenntnis für einen Waelinger. Stets wirkt er nachdenklich und beherrscht, was sein außerordentliches kämpferisches Talent jedoch nicht trübt, sondern eher unterstützt.

Ottgar Grotevels wird sich auf der Reise vornehmlich um die Versorgung und Pflege der Schlittenhunde kümmern, die er allenamentlich kennt und zu unterscheiden vermag. Er ist ein freundlicher, offener und ehrlicher Kerl, dem nichts Böses zuzutrauen ist.

Der Halbveidare **Sigmar** ist ein schweigsamer, jedoch höchst aufmerksamer Beobachter, der die Gruppe in erster Linie wegen seiner Fähigkeiten als Waldläufer begleitet. Was er den anderen im Umgang mit der Waffe nachsteht, macht er durch seine extreme Zähigkeit wieder wett. Hinter seinen schrägen, gelbgrünen Augen scheinen stets Hinterlist und Tücke zu lauern.

Seit vielen Jahren lebt der Runenschneider **Tronde Höggirsson** schon an Gunnar Svenningards Hof, wo seine Dienste von jedem sehr geschätzt werden. Nicht selten wird der ergraute Frede um Hilfe gebeten, erleichtern doch die zahlreichen magischen Runen den Alltag ungemein. Oft wird Tronde auch bei Verhandlungen mit Ausländern hinzugezogen, da er über ein gewisses Verständnis für fremde Kulturen und Völker verfügt.

Ilai Sventfingge ist einer von vielen jungen Kriegern an Gunnar Svenningards Hof. Noch ist er etwas unerfahren, doch glauben Gunnar und Ole, daß sein Geschick im Umgang mit dem Langbogen und sein hohes körperliches Können auf der Reise von Nutzen sein werden. Ilai hat sich sehr bemüht, die Gruppe begleiten zu dürfen, da er heimlich in Sliveig verliebt und in größter Sorge um sie ist.

Am diesem Abend erhalten die Spielerfiguren eine Übersicht über den geplanten Ablauf der Reise. Die Gruppe wird am nächsten Morgen mit fünf beladenen Personenschlitten zur Aegliersiedlung **Rungtabur** im südlichen Greifenwald aufbrechen; Gunnar und Ole hoffen, daß dort die Wyrðsee bereits wieder schiffbar ist. In Rungtabur lebt ein alter Bekannter Gunnar Svenningards, der gefürchtete Höðaring **Hegar Blutsäufer**, welcher ihm aus früheren Tagen noch einen Gefallen schuldig ist. Man hofft, daß sich der Blutsäufer noch daran erinnert und bereit ist, die Gruppe mit einem seiner Boote nach Alba zu bringen. Dort angekommen, will man zunächst die Waelinger Ansgar und Runhild aufsuchen, um eventuell neue Nachrichten über Sliveigs Verbleib zu erhalten, bevor die eigentliche Suche beginnt.

Während des Gesprächs schleicht sich ein flachsblonder Junge von etwa dreizehn Sommern in die Große Halle und lauscht aufmerksam den Worten der Männer. Die Spielerfiguren haben die Möglichkeit, ihn mit einem **WW:Sehen** gegen *Tarnen*+(3) zu entdecken. Bei dem kleinen Spion handelt es sich um Gunnars abenteuerlustigen Sohn **Arn**, der nur zu gerne die Gruppe begleiten würde. Wird seine Anwesenheit entdeckt, schickt sein Vater ihn mit strenger Miene hinaus: dies seien nur für Männerohren bestimmte Gespräche; ein kleiner Junge habe da nichts verloren. Beleidigt zieht Arn ab.

Die Reise

Am nächsten Tag brechen die fünf Waelinger und die Spielerfiguren kurz nach Sonnenaufgang auf. Die Transportmittel, **fünf Zwei-Personen-Schlitten** mit jeweils **sechs Schlittenhunden**, wurden abermals überprüft und von zu entbehrender Ausrüstung befreit, um Platz für die neuen, unerwarteten Reisemitglieder zu schaffen. Das Gepäck der Abenteurer sollte auf ein Minimum reduziert werden (höchstens **10 kg**), da der spärliche Platz auf den Schlitten in erster Linie für das Futter der Hunde und den Proviant der Gruppe benötigt wird; außerdem werden noch ein großer Eisentopf und trockenes Feuerholz, sowie Lederzelte und einige Werkzeuge mitgenommen.

Ein Zwei-Personen-Schlitten mit sechs Hunden verfügt auf der Ebene generell über eine Bewegungsweite von **24**. Ein Schlitten ist in der Lage etwa **200 kg** zu transportieren und verfügt über **70 Strukturpunkte**. Es spricht nichts dagegen, daß neben den Waelingern auch eine der Spielerfiguren einen Schlitten steuert (sofern sie *Schlittenfahren* beherrscht).

Optional: Die Geschwindigkeit des Schlittens richtet sich auch nach der Ausdauer der Hunde. Wenn es der Spielleiter wünscht, kann er folgende Regel hinzuziehen: Die AP aller Hunde eines Schlittens werden addiert. Pro Stunde Fahrt werden von dieser Summe **2W6+6 AP** abgezogen. Sinken die AP auf zwei Drittel (ein Drittel) des Ursprungswertes, verringert sich die Bewegungsweite auf **20 (12)**.

Schlittenhund (Grad 2):

10 LP, 12 AP - TR - Gw 60, St 50, B30

Angriff: Biß+7 (1W6) - Raufen+5 (1W6-3) - ABWEHR+11, RESISTENZ+10/12/10

Vor der Abreise erhält Ole Skeisson von Gunnar ein Stück **beschriftetes Leder** (vgl. »Anhang: Ein alter Fluch - Gunnars Schreiben«) und eine rot bemalte **Maske aus Ebenholz**, um beides bei seinem Anliegen in Rungtabur an Hegar Blutsäufer zu übergeben.

Zunächst wird die Gruppe von Jörnesund aus nach Süden fahren, um die Küste der Bernsteinbucht zu erreichen. Von dort aus will man dem weiteren Küstenverlauf nach Westen folgen, an den Mündungen des Gylfurfjords und des Eidretsjurds vor-



bei bis zum Greifenwald. Die Hundeschlitten fahren grundsätzlich in Küstennähe, weil sie dort weitaus schneller vorankommen, als es im Inneren des Landes jemals möglich wäre. Nur bei Einbruch der Dunkelheit wird man sich vom Ufer zurückziehen, um an einer geschützten Stelle ein winziges Lagerfeuer zu entfachen und ein großes, eingefettetes Lederzelt aufzuschlagen. Die Reise von Jörnesund nach Rungtabur dauert insgesamt **zwölf Tage**. Besondere Wegstationen und Ereignisse werden im folgenden aufgeführt.

1. Tag: Ein blinder Passagier

Gegen Ende des Tages erreicht die Gruppe die Bernsteinbucht. Die Ufer der seichten Küstenstreifen sind relativ eben und eignen sich ausgezeichnet für die Weiterfahrt. Weit draußen hat die Kälte aus den Wellen eigenartige Skulpturen geformt, die aus der Ferne blau und weiß zu leuchten scheinen. Es ist unmöglich zu erahnen, wo die feste Eisdecke endet und in salziges Meerwasser übergeht. Ole Skeisson entscheidet, daß es sich nicht mehr lohne weiterzufahren. An einem nahen Kiesstrand wird das Lager aufgeschlagen.

Beim Abspannen der Schlittenhunde fällt Ottgar ein Geräusch auf, das aus einem der Futtersäcke zu kommen scheint. Urheber ist der junge **Arn Svenningard**, der sich in einem Sack versteckt hat, um trotz des Verbots seines Vaters mitkommen zu können. Sobald der Knabe entdeckt wird, stellt ihn Ole wütend zur Rede. Arn antwortet:

„Was seht ihr mich alle so wütend an? Ich glaube nicht, daß einer aus dieser Gruppe mein Leid verstehen kann. Diese drängende Ungewißheit, was aus meiner Schwester wird! Bin ich nicht ihr Bruder? Habe ich nicht als erster von euch allen das Recht, sie zu retten? Bitte nehmt mich mit und schickt mich nicht wieder nach Hause. Niemals könnte ich mir verzeihen, wenn Sliveig etwas zustieße, ohne etwas zu ihrer Rettung beigetragen zu haben! Schließlich bin ich schon fast ein Mann!“

Arns Argumente bewegen die Herzen der Männer, die Ole abhalten, den Jungen wieder nach Jörnesund zurückzubringen. Außerdem würde eine Umkehr einen weiteren Verlust von zwei Tagen bedeuten, die für Sliveigs Überleben vielleicht entscheidend sind. Da Arn nach eigenen Angaben einen Brief hinterlassen hat, der sein Verschwinden erklärt, weiß man in Jörnesund wohl schon Bescheid. Die Abenteurer können sich schon hier wundern, daß der junge Waelinger *Schreiben* kann; er beherrscht diese Fertigkeit auch nicht - zumindestens nicht in der waelischen Runenschrift!

5. Tag: Eine Geisterstadt

Gegen Abend, als die Gefährten sich soeben daran machen wollen, im letzten Licht der untergehenden Sonne nach einem

Lagerplatz Ausschau zu halten, kommen einige dunkle, ungepflegte Hütten in Sicht. Es handelt sich um das seit Jahren verlassene Dorf **Sörensgard**, in dem früher einmal etwa 200 Menschen lebten. Wagen sich die Spielerfiguren in die leerstehenden Häuser, können sie noch Anzeichen für eine eilige Flucht entdecken. Außerdem stoßen sie auf viele Wolfsspuren (**EW+4: Spurenlesen**) und einen Lagerplatz, der nur wenige Tage alt zu sein scheint (**EW+8:Spurenlesen**).

Wenn die Spielerfiguren keine Einwände haben, schlägt die Gruppe ihr Lager 500m von der Siedlung entfernt auf.

In der Nacht können die Gefährten Zeugen mehrerer geisterhafter Erscheinungen werden, die in Sörensgard umgehen: einstige Bewohner irren als Geisterwesen ziellos umher. Ihre durchsichtigen Körper wirken wie nach einer langen Krankheit ausgezehrt; sie scheinen unter furchtbaren Qualen gestorben zu sein. Die Abenteurer können an diesem Ort wenig ausrichten; lediglich Priester können versuchen, das Elend durch *Austreiben des Bösen* einzudämmen. Wenn sich die Abenteurer den Geisterwesen nähern, können die **Erscheinungen** ihnen ihre letzten Gedanken als Sterbenden übermitteln. Mittels *Hören der Geister* können sie sich mit einem **Schemen** verständigen. Auf diesem Weg erfahren sie, daß einst ein Reisender eine Seuche in das Dorf trug, die sämtliche Einwohner dahinraffte. Die Schemen erwarten von den Abenteurern, daß die leeren Hütten abgebrannt werden, damit sich die Seuche nicht weiter ausbreiten kann.

4 Erscheinungen (Grad 4):

- LP, - AP - OR - Gw -, St -, B 24

Angriff: keiner - ABWEHR: keine, RESISTENZ+/-15/-

Bes.: bei Anblick **EW-5:Resistenz** gegen *Namenloses Grauen* (bis 3. Grad) bzw. *Angst* (4.-6. Grad)

2 Schemen (Grad 5):

- LP, - AP - OR - Gw -, St -, B 24

Angriff: keiner - ABWEHR: keine, RESISTENZ+/-15/-

Bes.: bei Anblick **EW-5:Resistenz** gegen *Namenloses Grauen*

Sollte Arn gestattet werden, das verfallene Dorf zu betreten, tritt er den Geisterwesen erstaunlich furchtlos entgegen. Es scheint so (**EW-2:Menschenkenntnis**), als würden ihn die Geister meiden.

6. Tag: Arns Heimsuchung

Ein plötzlich aufkommendes Schneetreiben zwingt die Gruppe dazu, im nahen Wald Schutz zu suchen. Ein **EW:Schlittenfahren** bringt die Hundeschlitten sicher vom Ufer zwischen die Bäume, *Überleben im Schnee* hingegen hilft, einen einigermaßen geschützten Lagerplatz aufzubauen. Am nächsten Morgen hat sich das Unwetter gelegt, die Reise kann fortgesetzt werden. Ein **PW:Ko** entscheidet darüber, ob jemand durch die nächtliche Kälte leichte Erfrierungen erleidet und **1W3 LP** verliert.

Einer der Abenteurer hat in der Nacht einen sonderbaren Traum. Er sieht ein schmerzverzerrtes Gesicht vor sich, genauer zwei



sich immer wieder überlagernde Gesichter. In einem davon scheint er Arn wiederzuerkennen. Aus dessen Kehle entweichen seltsame Laute, die wie das Quicken eines sterbenden Schweines klingen. Außerdem spricht er eigenartigerweise einige Worte *Rawindi*. Sollte die Spielerfigur **Rawindi** mit einem EW von wenigstens **+10** beherrschen, so kann sie verstehen, was er sagt: *"Ich bin der Dolch der Rache in Kalaratris Hand!"*, *"Ein Jahr und ein Tag!"*, *"Der Himmel wird wie Blut sein, und Feuer wird die Erde schwarz brennen!"*, *"Ewige Seelenpein über dich, Häuptlingssohn!"*. Das zweite Gesicht ist hingegen nicht genau zu erkennen. Sein Vorhandensein löst jedoch eine eigenartige Furcht bei dem Abenteurer aus.

8. Tag: Die kranken Hunde

Am Morgen des achten Tages weckt Ottgar aufgeregt die Gruppe: einer Anzahl Schlittenhunde (**1W6+2**) gehe es schlecht; es scheint, als wären die Tiere krank oder zu erschöpft, um weiterzureisen. Letzteres ist jedoch unwahrscheinlich, da die Hunde am vergangenen Abend noch wohl auf waren. Man vermutet, daß das verfütterte Fleisch verdorben gewesen sein muß, obwohl Ottgar diese Möglichkeit so gut wie ausschließt - ganz sicher ist er sich jedoch nicht... Auch Figuren, die über eine Ausbildung zum Hundeführer verfügen, können keinen eindeutigen Grund für das Unwohlsein feststellen, jedoch drängt sich nach und nach der Verdacht auf, daß die erkrankten Hunde an einer Lebensmittelvergiftung leiden. Vor allem, als sich ein paar der Hunde übergeben müssen.

Verantwortlich für die Krankheit der Hunde ist Arn. In der Nacht vor dem Aufbruch vom Hof der Svenningards hat er einige Fleischrationen der Hunde vergiftet. Einzig ein **EW:Giftmischen** bei der Untersuchung der Fleischreste liefert einen Hinweis auf absichtliche Vergiftung.

Arn gibt im Falle einer Entdeckung des Giftes an, sich zu erinnern, daß in Jörnnesund, in der Nacht vor der Abfahrt, jemand spät und leise zu den Hundeschlitten kam. Er konnte die Person zwar nicht sehen, weil er sich in einem Sack versteckt gehalten habe, hörte jedoch angeblich, wie sie sich an einem der Schlitten zu schaffen gemacht habe. Natürlich hat Arn diese Geschichte bloß erfunden, um von sich selber abzulenken.

Die Heilkräfte der Spielerfiguren sind gefragt. Mittels *Bannen von Gift* oder durch ein Gegenmittel können die Hunde gerettet werden. Tronde und Ole versuchen auch zu helfen, zunächst jedoch ohne Erfolg. Sollten die Abenteurer keinerlei Lösung finden, entdeckt Ole in einem nahegelegenen Wald einen Strauch, mit dessen Wurzeln ein Heilmittel hergestellt werden kann.

11. Tag: Sabotage

Am elften Tag - rechter Hand liegt seit geraumer Zeit der Greifenwald - beginnen die Temperaturen milder zu werden; die

zugefrorene Wasseroberfläche ist umhertreibenden Eisschollen gewichen, so daß die Küste für ein starkes Schiff wieder passierbar sein müßte.

In der vergangenen Nacht beschädigte Arn mit einer Säge den Hundeschlitten von **Ole Skeisson**. Im Verlauf des Tages bricht plötzlich eine Kufe, und der Schlitten gerät ins Schleudern. Mit Ole fahrende Figuren werden aus dem Wagen geschleudert und erleiden **1W6 Schaden** (nur AP, wenn PW:Gw gelingt). Da Ole stets mit seinem Schlitten an der Spitze reist, besteht die Gefahr, daß der nachfolgende Schlitten auffährt oder bei einem Ausweichmanöver umfällt. Davor schützt ein **EW-4:Schlittenfahren**. Bei einem kritischen Fehler stürzt der folgende Wagen jedoch ebenfalls um und wird noch 1W20 m mitgeschleift. Fahrer und Passagiere fallen hierbei in den Schnee und verletzen sich nicht, wenn keine Bäume oder Felsen im Weg sind (Wahrscheinlichkeit pro Person: 20%, dann Schaden wie bei Sturz aus 2m Höhe). Die Hunde verletzen sich nicht, und der Schlitten wird nicht beschädigt. (vgl. *Schlittenfahren*, DFR, S.171)

Ole Skeisson wird allerdings bei dem Sturz mit großer Wucht gegen einen Felsen geschleudert und erleidet schwere innere Verletzungen. Er verfügt noch über **2 LP** und **0 AP**. Er ist kaum noch bei Bewußtsein, spricht nur sehr leise und benötigt dringend einen Arzt oder Wundheiler. *Heilen von Wunden* oder *Erste Hilfe* sind nur von mäßigem Nutzen, in erster Linie braucht Ole Ruhe und intensive, fachkundige Hilfe. Tronde übernimmt ab sofort die Führung und erklärt, daß Ole so schnell wie möglich nach Rungtabur gebracht werden muß. Im Eilmarsch brechen die Gefährten auf.

12. Tag: In Rungtabur

Die kleine Siedlung, die die Gruppe am zwölften Tag ihrer Reise erreicht, liegt am Hang eines bewaldeten Hügels, der zu den letzten, flachen Ausläufern des Schädelgebirges gehört. Der Schnee liegt nur noch sehr niedrig, stellenweise schimmert schon frisches Grün durch die weiße Decke.

Rungtabur liegt ein Stück im Landesinneren, um vor Überfällen von der See her und Sturmfluten besser geschützt zu sein. Eine sandige Bucht, wo die Boote des Dorfes liegen, ist in etwa zehn Minuten zu Fuß zu erreichen. Die Siedlung selber ist sehr klein: circa **20 geduckte Langhäuser**, die teilweise mit dem Hang verschmelzen, gruppieren sich um einen Platz in der Mitte. Angespitzte, schräg in den Himmel weisende Palisaden und ein tiefer Graben schützen das Dorf.

Obwohl die Menschen des Dorfes im Vergleich zu den Freden eher klein und dünn sind, wirken sie ausgesprochen zäh und robust. Viele haben rotes oder rotblondes Haar und tragen voller Stolz eine Streitaxt am Gürtel. Man mustert die Gruppe mit offenem Mißtrauen.

Der weitgereiste und kampferprobte Seefahrer **Herbald Eichenstemmer** kommt der Gruppe auf dem Dorfplatz entgegen. Mit barschem Ton begrüßt er sie und fragt nach dem Grund für ih-



ren Besuch. Er ist die Unfreundlichkeit in Person und extrem abweisend. Mißlingt ein **EW: Beredsamkeit**, führt Herbold die Reisegefährten nur dann zur Haupthalle, wenn sie das Schreiben vorzeigen. In der Haupthalle erwartet sie **Hegar Blutsäuerer**, der Herr von Rungtabur.

Eine alte Schuld wird beglichen

Hegar ist Mitte Fünfzig und trägt einen fleckigen Lederpanzer, dazu ein Bärenfell um die Schultern. Kein einziges Haar bedeckt mehr sein Haupt; seine Oberlippe ziert ein Schnurrbart, dessen lange Enden bis zum Kinn hinabhängen. Zwanglos sitzt er auf einem breiten Stuhl mit niedriger Rückenlehne, der über und über mit Fellen bedeckt ist. In seiner Hand schwenkt er einen gefüllten Krug.

Da Ole Skeisson nicht mehr fähig ist, mit dem Aeglierhäuptling zu sprechen und ihm das Anliegen vorzutragen, müssen die übrigen Gefährten für ihn diese Aufgabe übernehmen. Die nun folgende Verhandlung verspricht ein gutes Stück Arbeit zu werden, denn Hegar ist ausgesprochen stur und jähzornig. Trotzdem sollte der Spielleiter den Spielern an dieser Stelle keine all zu großen Schwierigkeiten bereiten.

Hegar erinnert sich noch sehr gut an die Schuld gegenüber Gunnar Svenningard (vgl. »Anhang: Ein alter Fluch«) und liebt es nicht besonders, daran erinnert zu werden. Eine nicht beglichene Schuld verbreitet sich mit den Liedern der Skalden oft wie ein Lauffeuer und kann einer ganzen Sippe Schande bereiten. Gunnars Schreiben und die Maske helfen jedoch, Hegars Mithilfe zu erringen. So wird er letzten Endes im Hinblick auf die Rettung seines Lebens dem Wunsch der Gruppe widerwillig nachkommen: er läßt die Verwundeten, insbesondere Ole Skeisson, versorgen (nur *Handauflegen*, *Heilen von Wunden*, *Heilen schwerer Wunden*), gewährt der Gruppe seine Gastfreundschaft und stellt ihnen einen kleinen hochseetüchtigen Segler samt Mannschaft zur Verfügung, um sie nach Alba zu bringen. In zwei Tagen will man aufbrechen; Ole kann sich dann auf der etwa 22 Tage andauernden Reise von den Auswirkungen seiner schweren Verletzung erholen.

Während des Aufenthalts in Rungtabur wird Arn auf den zerstörten Beschwörungsplatz aufmerksam, den **Helge** und **Asleif** angelegt haben. Neugierig untersucht er die Waldlichtung und erkundigt sich im Dorf nach den Geschehnissen. Sollten sich die Spielerfiguren ebenfalls für die Vorfälle interessieren, berichtet ihnen Hegar davon.

Seereisende

Hegar stellt den Gefährten eine hochseetüchtige Knorr einschließlich Mannschaft zur Verfügung, um nach Alba zu gelangen. Die 25 Seeleute auf der *Sturmvogel* werden von dem Bootsmann **Herbold Eichenstemmer** angeführt, den die Spielerfiguren bereits kennen gelernt haben. Hegars langjähriger Kampf-

gefährte folgt dem Befehl des Hödarings nur widerwillig, denn ihm bereitet das schlechte Reisewetter Sorgen.

25 Seemänner (Grad 3):

13 LP, 15 AP - TR - Gw 80, St 80, B24

Angriff: Dolch+10 (1W6+1), Streitaxt+9 (1W6+3), kleiner Schild+1 - Raufen+8 (1W6-2) - ABWEHR+12, RESISTENZ+11/13/11

Bes.: Rudern+16, Segeln+16, Schwimmen+16, Himmelskunde+6

Herbold Eichenstemmer, Bootsmann (Grad 5):

15 LP, 27 AP 27 - LR - Gw 90, St 80, B24

Angriff: Dolch+11 (1W6+1), Streitaxt+12 (1W6+3), Schlachtbeil+10 (1W6+5), Wurfaxt+10 (1W6+2), Handaxt+11 (1W6+2), kleiner Schild+3 - Raufen+8 (1W6-2) - ABWEHR+14, RESISTENZ+13/15/13

Bes.: Kampftaktik+8, Rudern+15, Segeln+15, Schwimmen+15, Himmelskunde+8

Die Reiseroute der *Sturmvogel* verläuft zunächst entlang der Ostküste Waelands. Dabei bleiben stets die verschneiten Ausläufer der Höllenberge in Sichtweite. Sobald man Drakargard und die Insel Soreidret hinter sich gelassen hat, folgt man der Südküste weiter nach Westen. Anschließend durchquert die *Sturmvogel* den Gylfurfjord und umrundet die Hjalta-Inseln. Hinter der sich nun öffnenden Waeling-See liegt die **albische Küste**.

Zwischenstop in Drakargard

Am **3. Tag** der Reise läuft die *Sturmvogel* auf Herbalds Befehl die Stadt Drakargard an. Vor der langen Seereise will er ein letztes Mal die Vorräte und Ausrüstung mit Dingen aufbessern, die in Rungtabur nicht erhältlich waren. Herbold rät den Gefährten, an Bord zu bleiben, um keinen unnötigen Ärger mit den herrschenden Aegliern zu provozieren. Er besorgt ihnen auch ein paar Kleinigkeiten, die sie dann der Familie von Runhild und Ansgar als Gastgeschenke überreichen können.

Nach wenigen Stunden kehrt Herbold aus der Stadt zurück. Er hat zufällig in Erfahrung gebracht, daß die weise und bekannte **Spaekona Hjirgalda** für einige Wochen in Drakargard zu Besuch ist. Diesen glücklichen Umstand möchte er nutzen, um die Göttin Wyrd mit einem **Runenwurf** nach seinem Schicksal und dem der Gefährten zu fragen. Hjirgalda hat sich bereit erklärt, das Orakel am heutigen Abend durchzuführen.

Die alte, hagere und von Kopf bis Fuß tätowierte Spaekona Hjirgalda sitzt, in dicke Decken gehüllt, vor einer mit schwelenden Kräutern gefüllten Schale. Sie bittet die Eintretenden, sich mit ihr in einen Kreis zu setzen und ihr ihre Namen zu nennen. Danach verlangt sie, daß jeder einen Tropfen Blut und Speichel in die Schale gibt. Von nun an herrscht Stille. Hjirgalda zeichnet einen kleinen Kreis auf den Boden und wirft ihre Runenhölzer. Nun führt der Spielleiter einen verdeckten **EW: Resistenz gg. Geistesmagie** für jeden Teilnehmer aus. Bei einem Mißerfolg sagt ihm Hjirgalda eine schlechte Zukunft, bei einem Erfolg eine gute voraus. Tronde wird in jedem Fall eine schlechte Zukunft geweissagt.

Als Hjirgaldra für **Arn** die Runenhölzer wirft, fährt sie mit einem ängstlichen Schrei hoch. Sie zittert am ganzen Leib und blickt mit weit vor Furcht geöffneten Augen auf den Jungen. Erst nach einer ganzen Weile beruhigt sie sich. Sie sagt, sie habe einen Mann aus dem Schattenreich heraufsteigen sehen, der es auf Arn abgesehen habe; der Knabe schwebte in großer Gefahr. Damit endet das Orakel.

Alba in Sicht

Auf der insgesamt **22 Tage** dauernden Seereise ereignet sich wenig Aufregendes, es sei denn, der Spielleiter hegt andere Wünsche.

Die *Sturmvogel* legt in der Bucht vor Ansgars Hof an, die letzte Strecke muß die Gruppe durch kaltes Meerwasser waten. Ole vereinbart mit Herbold und der Mannschaft, daß sie hier auf die Gruppe warten und ihr eigenes Lager am Ufer aufschlagen. Sollten die Aeglier nach **zwei Wochen** keine Nachricht und kein Lebenszeichen von der Gruppe erhalten, gehen sie von dem Schlimmsten aus und legen ab.

Ansgars Hof

Runhild und Ansgar leben eine Tagesreise nördlich von Haelgarde an der Küste der Waelingsee. Ihr kleiner, befestigter Hof liegt in einer Ebene zwischen vielen, leicht bewachsenen Hügeln. Ganz in der Nähe des einstöckigen, mit Torfsoden gedeckten Hauses befindet sich eine winzige Bucht, wo Ansgars kleiner Segler und die Netze zum Fischen zu finden sind. Die jungen Eltern und ihr neugeborener Sohn **Erik** stört die Einsamkeit nicht. Hin und wieder werden sie von Bauern der wenigen umliegenden Gehöfte besucht, ansonsten verläuft ihr Leben ruhig und friedlich.

Als die Reisegefährten an Land gehen, kommt **Ansgar** erschrocken mit einem Speer in der Hand aus dem Haus gelaufen. Seine Furcht verfliegt, als er seine Freunde erkennt. Das Wiedersehen mit Ansgar und **Runhild** verläuft über alle Maßen herzlich. Auch die anderen werden freundlich begrüßt und ins Haus eingeladen. Bevor man sich zum Essen zusammensetzt, übergibt jeder Gast der Familie ein Geschenk, um zur Geburt des jungen Erik zu gratulieren.

Während die Gruppe sich unterhält und auf das Essen wartet, sucht Arn in einem nahegelegenen Wäldchen nach Vogeleiern. Mit einigen Gesten und Gebeten weicht er die Eier der Chaosgöttin Kalaratri und bringt sie Runhild. Er bittet sie, die Eier zu kochen und zum Essen zu servieren. Das weiche Innere der Eier scheint nur aus einem gräulichen Dotter zu bestehen und riecht etwas merkwürdig. Irgendwie scheint dadurch den Abenteurern der Appetit an den Eiern zu vergehen. Tronde jedoch

läßt sich davon nicht beirren und schlägt sich mit den nach seiner Aussage durchaus eßbaren Eiern den Bauch voll.

Der Spielleiter sollte hier die Eier eher als ungenießbare Spezialität schildern, damit die Spieler keinen Verdacht schöpfen, sie aber möglichst auch nicht essen. Sollte ein Abenteurer trotzdem auf den Genuß der Eier bestehen, dann muß er auch die Folgen tragen und stirbt am Schlüpfen der **Koel** (vgl. »Traumboten«). Wenn der Spielleiter möchte, besteht alternativ auch die Möglichkeit, daß den Abenteurern die Eier gar nicht bekommen und sie sich ihrer (nach einem **PW-10:Gift**) erfolgreich durch Übergeben entledigen.

Der graue Hexer Ansgar verließ mit seiner Frau Waeland, weil er fürchtete, wegen seiner magischen Fähigkeiten als Seidwirker verurteilt und bestraft zu werden. Er möchte seine junge Familie beschützen und verbirgt seine Kräfte, so gut es geht. Fragen, die das Verlassen seiner Heimat betreffen, weicht er aus.

Das gemeinsame Abendessen und das anschließende Beisammensein dauert bis spät in die Nacht, schließlich müssen viele Dinge besprochen werden. Im Verlauf des Abends geben Ansgar und Runhild zum besten, was sie über Sliveigs Entführung wissen. Sliveig hat Ansgars Hof nie erreicht; sie muß offenbar gleich nach Erreichen der Küste von Falstaffs Schergen aufgegriffen worden sein. Durch Bekannte habe man erfahren, daß Sliveig in den Kerkern Fossburghs, nahe der Stadt Haelgarde, gefangen gehalten wird. Sie ist wohl am Leben, doch bleibt offen, wie lange noch, da die Bedingungen in den dunklen und nassen Kerkerzellen miserabel seien und bestimmt auch nicht beliebig lange auf das Lösegeld gewartet werde. Die Gruppe einigt sich schnell darauf, unverzüglich am nächsten Morgen aufzubrechen.

Traumboten

Sobald alle Personen im Haus schlafen, wird Arn aktiv. Er befürchtet, daß die Abenteurer seine Rache vereiteln. Da es ihm bisher nicht gelungen ist, die Gruppe aufzuhalten, sieht er sich in dieser Nacht zum Handeln gezwungen. Heimlich schleicht er zu Tronde Höggirsson und schneidet ihm die Kehle durch. Während der alte Mann noch röchelnd verblutet, macht sich Arn daran, dessen Brustkorb zu öffnen. Darin befinden sich - eingesperrt, wie in einem Knochenkäfig - einige schwarze Vögel. Ihre genaue Anzahl entspricht der der Spielerfiguren.

Bei den Vögeln handelt es sich um rawindische **Koel**, die mit Ausnahme ihrer roten Augen normalen Krähen sehr ähnlich sehen (**EW-2:Tierkunde**, Rawindi würfeln einen EW+4). Sie sind den Eiern entschlüpft, die Arn am Abend zuvor gesammelt hat. Kalaratri sandte sie nach *Midgard*, um ihrem Diener zu helfen. Zu jeder Spielerfigur fliegt einer der Vögel, um ihr einen schrecklichen Alptraum einzugeben. Die einzelnen Träume werden im Folgenden beschrieben und können vom Spielleiter beliebig ausgestaltet werden. Daß verschiedene Abenteurer den selben Traum haben, ist möglich. Jeder Träumer erhält nach dem Aufwachen **5 AEP**.



I: Der Kämpfer mit der roten Maske

Der Träumer steht einem kleinen, dunkelhäutigen Mann gegenüber, der ein grünes Gewand und eine goldene Kappe trägt. Sein Gesicht wird von der **Ebenholzmaske** verdeckt, die Gunnar Svenningard an Hegar Blutsäufer übergeben ließ. In seiner Hand hält er einen Zeremonienstab mit goldenem Knauf. Den Stab fest umschlossen, attackiert er den Träumer.

Priester (Grad 4):

12 LP, 15 AP - TR - Gw 90, St 90, B24

Angriff: Stabkeule+10 (2W6), bloße Hand+6 (1W6-2) - Raufen+9 (1W6-2) - ABWEHR+14, RESISTENZ+15/15/16

Sobald der Priester niedergestreckt wurde, taucht unvermittelt aus dem Nichts ein weiterer auf, der seinem Vorgänger bis aufs Haar gleicht. Dieser neue Gegner ist jedoch unverwundet und ausgeruht - erneut entbrennt ein Kampf... Diese Szene wiederholt sich so oft, bis die Spielerfigur verzweifelt nach einem anderen Ausweg sucht, anstatt zu kämpfen. Mitten im Kampf verrutscht die Maske des Priester leicht und er bricht sofort ab, um sie wieder zurecht zu rutschen. Er verzichtet diese Runde auf Angriff und Abwehr.

Dies soll dem Spieler als Hinweis dienen, daß die Lösung mit der Maske zusammenhängt und er versuchen sollte, sie dem Gegner vom Gesicht zu reißen (mit einem **EW:Raufen** gg. **WW+4:Raufen**, vgl. DFR, S. 239).

Sollte der Träumer in dem Kampf sein Leben lassen, erwacht er und verliert vorübergehend den Verstand (zu behandeln wie der Zauberspruch *Wahnsinn*). Besiegt er hingegen den Kalaratri-Priester und nimmt ihm die Maske ab, stellt er fest, daß die Gestalt **Arns Gesicht** trägt! Anschließend kommt die Spielerfigur völlig erschöpft zu sich (**0 AP**).

II: Das Feld der Schädel

Dem Träumer begegnen drei dunkelhäutige Männer in grünen Gewändern. Sie alle sind mit Krummsäbeln bewaffnet, einer trägt eine goldene Kappe. Jeder führt einen Knaben an der Hand, dem die Augen verbunden sind. Es handelt sich um die drei Kalaratri-Priester Mekelis, Ramur und Ischajalem und um die drei Häuptlingssöhne Arn, Asleif und Helge.

Die Priester und Jungen gehen weiter, bis sie an ein Feld aus Pfählen kommen (vgl. »*Blutige Pfähle*«). Auf jedem Pfahl steckt ein Schädel, nur einer ist noch unbesetzt. Die Gesichter der Toten erkennt der Träumer mühelos: es handelt sich um Ole, seine Männer und die Abenteurer. Einige schwarzgefiederte Koels picken gerade den Köpfen die Augen aus.

Im weiteren Verlauf werden die Priester die Knaben mit ihren Krummsäbeln umbringen, wenn sie der Träumer nicht davon abhält. Asleif und Helge werden erschlagen. Arn hingegen wird von Mekelis der Kopf abgetrennt und auf den letzten Pfahl gesetzt.

Um dem Traum ein Ende zu setzen, muß der Träumer das Leben **eines** der Jungen retten.

Priester (Grad 3):

12 LP, 12 AP - TR - Gw 70, St 70, B24

Angriff: Krummsäbel+6 (1W6+1), bloße Hand+6 (1W6-3) - Raufen+7 (1W6-3) - ABWEHR+14, RESISTENZ+14/14/14

Mehrere Handlungen stehen ihm zur Auswahl:

- Der Träumer kann einen Priester angreifen und töten. Durch die Berührung mit dem Jungen befindet sich dieser aber quasi in einem Handgemenge, weswegen auch die entsprechenden Regeln und Modifikatoren anzuwenden sind. (vgl. DFR, S. 237ff)

- Die Hand eines Jungen befreien. Hierzu muß der Träumer ein Handgemenge mit dem Priester einleiten und ihn erfolgreich **festhalten**.

- Eine der Augenbinden abnehmen. Auch dies wird über ein Handgemenge mit einem **EW:Raufen** gg. **WW:Raufen** entschieden.

Die Jungen selbst verhalten sich vollständig passiv und greifen nicht in die Handlung ein. Die Priester hingegen scheuen sich nicht, die Jungen als Schilde zu benutzen.

Sobald dem Träumer eine der o.g. Handlungen geglückt ist, endet sein Traum. Sollten seine AP hingegen auf 0 sinken, erwacht er und verliert den Verstand (siehe oben).

III: Im Netz der Spinne

Der Träumer irrt in einem unwegsamen und feuchtwarmen Dschungel umher. Nach kurzer Zeit stößt er auf eine Gruppe von **10 Kriegern** eindeutig waelischer Herkunft. Es handelt sich um die Freden Gunnar Svenningard, Tronde Höggirsson, Fölljund Höggirsson, Halmar Linkhand und Sven Alfsson und um die Aeglier Hegar Blutsäufer, Herbald Eichenstemmer, Leif Svensson, Friedjof Harunjard und Tryggvar Sörengard. Von sämtlichen Klingen der Kämpfer tropft frisches Blut, was sie nicht zu stören scheint.

Die Männer erklären den Spielerfiguren, daß sie hier sind, um ihre Söhne zu befreien. Ein schreckliches **Ungeheuer**, ein Knecht der Chaos-Göttin Kalaratri, halb Mensch, halb Riesenspinne, hält sie in seiner Höhle gefangen. Wo sich das Monster aufhält, wissen die Waelinger bereits, doch benötigen sie die Hilfe des Träumer. Sie bitten ihn, während sie das Ungeheuer ablenken, sich in die Höhle zu schleichen und ihre Söhne zu retten. Sagt der Träumer seine Mithilfe zu, führt die Gruppe ihn zu einer nahen **Felsspalte**, wo sich das Spinnenwesen aufhält. Weiß glänzt der versponnene Eingang zur Höhle.

Todesmutig fallen die Waelinger über die Kreatur her, doch scheint der Kampf aussichtslos: einer nach dem anderen wer-



den sie Opfer des Spinnenwesens. Dem Träumer bleibt wenig Zeit, um in die Höhle einzudringen und die Söhne zu retten. Dazu muß er zunächst den zähen Spinnenweben im Eingang **20 Strukturpunkte** Schaden zufügen (**Feuer** richtet doppelten Schaden an). Hinter dem Eingang erstreckt sich ein Tunnel, der sich mehrmals verzweigt und in die Tiefe hinabführt. In regelmäßigen Abständen stößt der Träumer auf Kokons, die an den Tunnelwänden kleben. Hierbei handelt es sich um die eingesponnenen Söhne, die der Träumer befreien soll. Mit Ausnahme von Arn will jedoch keiner der gefangenen Söhne den Träumer begleiten.

Während der Träumer durch das Höhlensystem irrt, würfelt der Spielleiter mit **2W6** pro Runde auf der folgenden Tabelle. Sie enthält eine Übersicht der einzelnen Söhne, ihres Erscheinungsbildes und ihrer Mitteilungen an den Träumer. Wird eine bereits gespielte Begegnung erneut erwürfelt, so ist der Wurf zu wiederholen.

2: Bjarni, Torfinn und Vald Svensson starren dumm ins Leere: *„Wir sind Svens Söhne und können nicht mehr mit Dir gehen. Geh und rette jemand anderen!“*

3: Trondes ungeborener Sohn ist ein graugrüner Embryo: *„Ich bin Trondes ungeborener Sohn und kann nicht mehr mit Dir gehen. Geh und rette jemand anderen!“*

4: Fölljunds ungeborener Sohn (vgl. 3)

5: Ansgar Halmarsson hält seinen Kater Arumir auf dem Arm, dessen Augen eigentümlich leuchten: *„Ich bin Halmars Sohn und kann nicht mehr mit Dir gehen. Geh und rette jemand anderen!“*

6-7: Arn Svenningard: *„Ich bin Gunnars Sohn und kann noch mit Dir gehen. Rette mich!“*

8: Helge Hegarssons und Asleif Hegarssons Körper sind von zahlreichen Wunden bedeckt: *„Wir sind Hegars Söhne und können nicht mehr mit Dir gehen. Geh und rette jemand anderen!“*

9: Follkar Herboldsson gleicht einer Wasserleiche: *„Ich bin Herbolds Sohn und kann nicht mehr mit Dir gehen. Geh und rette jemand anderen!“*

10: Egil Sörengard (vgl. 9)

11: Malkar Harunjard ist betrunken und lallt: *„Ich bin Friedjofs Sohn und kann nicht mehr mit Dir gehen. Geh und rette jemand anderen!“*

12: Die Brustkörbe von Beorn und Ari Leifsson sind von etlichen Messerstichen gekennzeichnet: *„Wir sind Leifs Söhne und können nicht mehr mit Dir gehen. Geh und rette jemand anderen!“*

Sobald Arn Svenningard gefunden und befreit wurde, erwacht der Träumer **erschöpft** (0 AP) aus seinem Alptraum. Inse-

samt vergehen **15 Runden**, bis das Spinnenwesen den Eingang erneut verspinnt. Danach hat der Träumer keine Chance mehr, den Ausgang der Höhle wiederzufinden; er erwacht und wird *wahnsinnig* (s.o.).

Böses Erwachen

Gleich, wie die einzelnen Spielerfiguren aus dem Traum entkommen sind - alle verfügen nach dem Erwachen über **0 AP**. Ein Koel sitzt neben jedem Abenteurer auf dem Bett. Dieser Gesandte Kalaratris sollte sofort vernichtet werden, um weitere Alpträume zu unterbinden.

Koel (Grad 0):

2 LP, 2 AP - OR - Gw 70, St 20, B3/70

Angriff: Schnabel+5 (1W6-2) - Raufen+4 (1W3-2) - Abwehr+11, Resistenz+10/12/10

Ein richtiger Kampf ist hier nicht vorgesehen. Die Koel lassen sich leicht treffen und töten, da sie sich aufgrund ihrer Erschöpfung (nach den Träumen auch nur noch **0 AP**) äußerst langsam bewegen.

Wenn die Spielerfiguren ihren Schlafplatz verlassen und sich im Haus umsehen, können sie folgende Veränderungen feststellen:

- Tronde wurde gemeuchelt. Über seiner entstellten und geschändeten Leiche liegen schwarze Federn verstreut.

- Alle anderen Figuren, außer den Abenteurern, scheinen ruhig zu schlafen. Arn hält die Augenlider geschlossen, ist aber wach (**EW:Wahrnehmung**).

- Die Klinge von Sigmars Langdolch ist mit frischem Blut bedeckt. (Arn verwendete Sigmars Waffe, um den hilflosen Tronde zu ermorden und dem Waldläufer die Tat anzulasten.)

Wegen des blutigen Dolches beschuldigen die wütenden Waelinger Sigmar des Mordes an Tronde und drohen, ihn zu erschlagen. Sigmar, der nicht redegewandt genug ist, um seine Unschuld darzulegen, ist auf die Hilfe der Abenteurer angewiesen. Es gilt, die aufgebrachten Männer im Zaum zu halten und die Situation zu überdenken.

Nachts sind alle Katzen grau...

Die Spielerfiguren sollten inzwischen bereits die Vermutung hegen, daß etwas mit Arn nicht stimmt. Sicherlich erinnern sich die Gefährten an die merkwürdigen Eier, die der Junge am Vorabend gefunden hat. Eine Verbindung zu den in Trondes Brustkorb geschlüpften Koel liegt auf der Hand. Diesbezügliche Fragen sind Arn sehr unangenehm. Er fährt den Fragenstellern über den Mund und versucht ins Freie zu gelangen. *Erkennen der Aura* bringt seine finstere Natur ans Licht.



Sofern die Spielerfiguren die Wahrheit noch nicht erkennen, liefert der **Kater Arumir** den entscheidenden Hinweis. Das Tier verhält sich gegenüber Arn ausgesprochen feindselig. Als Ansgar seinen Vertrauten nach dem Grund dafür fragt, erzählt der Kater ihm von der grausamen Tat des Jungen. Arumir hat den Mord an Tronde beobachtet!

Arumir, Kater (Grad 0):

6 LP, 6 AP - OR - Gw 100, St 20, B24

Angriff: im Handgemenge Biß+8 (1W6-1) - Raufen+6 (1W6-3) - ABWEHR+14, RESISTENZ+16/16/17

Bes.: *Schleichen*+18, *Tarnen*+18, *Nachtsicht*+10, Gegner erhalten -4 auf ihre EW:Angriff

Einmal entlarvt (an dieser oder einer anderen Stelle), läßt Arn seine Maskerade fallen und verteidigt sich wutentbrannt (*Verdorren, Todeshauch*). Wie er unschädlich gemacht werden kann, findet sich im Anhang unter »*Ein alter Fluch - Arns Rettung*«.

Sliveigs Rettung

Nachdem Tronde begraben wurde, gelingt es Ole, seine Männer zu beruhigen und wieder auf ihren Auftrag zu konzentrieren; Sliveig benötigt noch immer dringend ihre Hilfe. Die Gruppe bricht wenige Zeit später nach Fossburgh auf; Ansgar und Runhild wünschen ihnen viel Glück.

Nach wenigen Stunden erreicht die Gruppe das Ostufer des Fließchens Foss und folgen seinem weiteren Verlauf nach Südosten. Kurz nach Einbruch der Dunkelheit sind die ersten erleuchteten Fenster der Stadt Fossbryg auszumachen. In dieser Nacht ziehen dunkle Wolken am Himmel auf, die schlechtes Wetter, vielleicht sogar Schnee ankündigen.

Fossbryg

Die von Haelgarde ins Innere Albas führende Handelsstraße überquert unweit der Hafenstadt auf einer alten, valianischen Steinbrücke das kleine, aber rasch fließende Fließchen Foss. Ein nicht unwesentlicher Teil der Einnahmen des Herzogtums stammen aus dem an dieser Brücke erhobenen Wegezoll. Auch wenn sich eine Brücke nur schwer stehlen läßt, so muß ein derart wertvoller Besitz doch geschützt werden. Die herzogliche Burg Fossburgh sperrt das südliche Brückenende. Fossbryg, die Siedlung im Schatten von Burg und Brücke, ist in den letzten Jahren ziemlich gewachsen, da der Herzog mit niedrigen Steuern Einwohner Haelgardes in das unter seiner Grundherrschaft stehende Fossbryg lockt. Mit seinen knapp tausend Bewohner stellt das Städtchen mittlerweile einen beachtlichen Handelsplatz dar, zumal der Herzog die Überschüsse seiner Besitzungen bevorzugt hier und nicht mehr in Haelgarde feilbietet, was die Borougher von Haelgarde nur noch weiter gegen den Herzog aufbringt.

Fossburgh

Fossburgh ist eine unansehnliche graue Burg, die in erster Linie ihre Funktion als **Festung** erfüllt. Im Inneren hat man zwar versucht mit einigen Anbauten die Burg etwas heimeliger zu gestalten, doch eine gemütliche Atmosphäre kommt zwischen den Pferdeställen, dem Trainingsplatz, der Waffenschmiede und dem Arsenal nicht auf. Wer die weitverzweigten Kellergewölbe betritt, erkennt ohne Mühen den valianischen Ursprung der Anlage, doch ist davon im Laufe der Zeit nach zahlreichen Bränden oberirdisch nicht mehr viel übrig geblieben. Auf der von einem tiefen Wassergraben umrundeten Burg sind gegenwärtig **110 Söldner** und etwa **40 Clankrieger** stationiert.

Bei ihrer Ankunft sehen die Gefährten, daß vor der Zugbrücke vier Galgen aufgestellt sind, an denen jeweils eine von Wind, Wetter und Krähen entstellte Leiche hängt. Die Torwache kann Auskunft geben, daß es sich dabei um kürzlich gefaßte Diebe handele, mit denen man kurzen Prozeß gemacht habe. Die Spielerfiguren sollten an dieser Stelle erstmals ernsthaft das Gelingen ihres Vorhabens in Frage stellen.

Ein betrunkenen Söldner plaudert

Zum Kleinen Riesen ist das größte und am besten besuchte Wirtshaus in Fossbryg; es liegt direkt am Marktplatz. Der *Kleine Riese* wird von den beiden Zwergenbrüdern **Thrand** und **Drogin Donnerschlag** geführt und ist trotz seiner guten Qualität nicht besonders teuer. Neben Wanderern, fahrenden Sängern und Gauklern, Händlern und Bauern kehren hier auch zahlreiche **Soldaten des Herzogs** ein, die auf Burg Fossburgh leben. Wenn sich die Abenteurer unter die Soldaten mischen (was besonders weiblichen Spielerfiguren nicht schwer fallen sollte), werden sie auf den betrunkenen Söldner **Duan Angoldo** aufmerksam. Duan Angoldo stammt aus Corua und ist schon früh am Abend sturzbetrunken; es ist ein leichtes, ihn auszufragen (*Beredsamkeit* oder *Verführen* mit +6).

Duan Angoldo, Söldner (Grad 6):

13 LP, 41 AP - TR - Gw 84, St 88, B24

Angriff: Dolch+12 (1W6+2), Rapier+14 (1W6+3), Wurfmesser+12 (1W6-1), kleiner Schild+3 - Raufen+9 (1W6-1) - ABWEHR+15, RESISTENZ+13/15/13

Bes.: *Glücksspiel*+15, *Reiten*+12, *Trinken*+10, *Wahrnehmung*+4

Duan Angoldos Worten ist zu entnehmen, daß er noch nicht lange bei Falstaff MacRathgar dient und auch nicht beabsichtigt, noch sehr viel länger zu bleiben. Er sagt, er sei auf der Suche nach einem Schatz, weigert sich jedoch hartnäckig, nähere Angaben darüber zu machen. Darüber hinaus weiß er, daß eine junge Waelingerin in den Kerkern Fossburghs gefangen gehalten wird. Sie zu befreien, sei jedoch aussichtslos; erst vor einigen Tagen habe man eine Gruppe Abenteurer, die versucht hatten in die Burg einzudringen, zu den Göttern geschickt. Zur Zeit erwartet man auf der Burg die Ankunft von Falstaffs Halbbruder Dunstan, der aus Crossing zu Besuch kommt. Viel mehr ist aus dem vom Wein benebelten Duan Angoldo nicht herauszubekommen.

Bei Bedarf kann der Spielleiter hier noch eine kleine Kneipenschlägerei einfügen.

Rauflustige Söldner (Grad 4):

14 LP, 20 AP - LR - Gw 80, St 80, B24

Angriff: bloße Hand+4 (1W6-2), Dolch+10 (1W6+1) - Raufen+8 (1W6-2) - ABWEHR+13, RESISTENZ+12/14/12

Das Betreten der Burg

Eine schwierige Aufgabe für den Spielleiter bedeutet es nun, den Spielern unmißverständlich klar zu machen, daß es keine Möglichkeit gibt, in die Burg Fossburgh einzudringen, geschweige denn, Sliveig zu befreien und mit ihr zu fliehen. Je eher die Spieler von diesem Vorhaben Abstand nehmen, desto besser.

Nach dem Eindringen von Dieben sind die Burgwachen äußerst vorsichtig. Zinnen und Wehrmauern werden rund um die Uhr besetzt, ebenso das Burgtor, wo Wachen jeden heimkehrenden Soldaten nach seinem herzoglichen Siegel und dem aktuellen Losungswort fragen. Darüber hinaus patrouillieren regelmäßig kleine Gruppen von Soldaten im Burghof und im Burginneren. Vor dem Einfluß von Magie schützt die Burgbewohner ein alter, jedoch umso wirkungsvoller Heimstein.

Nachdem die Spielerfiguren Nachforschungen über Fossburgh angestellt haben, sollten sie den Gedanken fallen lassen, in die Burg einzudringen. Ein anderer, weniger gefährlicher Lösungsweg ist gefragt. Die Information des betrunkenen Söldners, daß der Bruder des Herzogs zu Besuch kommen wird, könnte sich im Hinblick darauf als überaus nützlich erweisen.

Die Entführung

Dunstan MacRathgar ist der uneheliche Sohn Loric MacRathgars, des ehemaligen Herzogs von Haelgarde. Sehr zu seinem Ärger muß er hinter seinem Halbbruder Falstaff zurückstehen, der die Nachfolge ihres Vaters angetreten hat und seit vielen Jahren über das Herzogtum herrscht. Abgesehen von der fehlenden Legitimation, Herzog zu sein, fehlt Dunstan auch der Mut und die Raffinesse, seinen Halbbruder zu verdrängen. Das Verhältnis zwischen Dunstan und Falstaff ist bestenfalls als höflich zu bezeichnen; normalerweise geben sie sich zufrieden, den anderen zu ignorieren.

Anstatt in Fossburgh einzudringen, sollten die Spielerfiguren besser die Möglichkeit in Betracht ziehen, Dunstan MacRathgar vor der Ankunft abzufangen und zu entführen. Seinen Bruder zu retten, wäre für Falstaff weniger eine Frage der Sympathie und der familiären Beziehung, sondern eine Frage der Ehre. Er kann seinen Bruder zwar nicht leiden, aber ihn guten Gewissens Wegelagerern überlassen, kommt nicht in Frage. Wahrscheinlich würde der Herzog seinen Halbbruder im Falle einer

Entführung gegen Sliveig eintauschen. Sollten die Spielerfiguren nicht von selbst auf diesen Gedanken kommen, wird ein Waelinger einen entsprechenden Vorschlag machen. Ole Skisson entgegnet jeglichen Einwänden, daß er die Entführung für den besten Weg hält, niemanden zu verletzen - weder seine Männer noch Sliveig oder die albischen Söldner.

Sobald der Entschluß gefaßt ist, Dunstan MacRathgar zu entführen, muß das weitere Vorgehen geplant werden. Von keinem der Soldaten ist zu erfahren, wann der herzogliche Halbbruder genau eintreffen wird; wahrscheinlich am nächsten oder übernächsten Abend. Der Spielleiter sollte den Zeitpunkt von den Bedürfnissen seiner Spieler abhängig machen. Wenn sie mit den Vorbereitungen allerdings zu lange benötigen und jede, auch noch so unwahrscheinliche Situation absichern wollen, kann der Spielleiter guten Gewissens Dunstans Reisewagen anrollen lassen.

Das **Wetter** verschlechtert sich von Stunde zu Stunde mehr. Leichter, kalter Wind kommt auf; der Himmel bewölkt sich. Schwere dunkelblaue bis schwarze Wolken rollen heran und drohen mit Unwetter.

Da Dunstan von Crossing aufgebrochen sein soll, kommt als Route für die Anreise nur die Ost-West-Straße nach Haelgarde am Nordufer der Bucht in Frage. Auf dieser hügeligen Strecke gibt es zahlreiche kleine und dichte Wälder, die sich für einen Hinterhalt eignen.

Bei der Umsetzung des Überfalls und der anschließenden Entführung sollte der Spielleiter sehr flexibel auf die Ideen der Spieler eingehen; schließlich soll das Vorhaben am Ende von Erfolg gekrönt sein. In jedem Fall ist es wichtig, den Reisewagen Dunstan MacRathgars wirksam zu stoppen. Dafür kommt Magie in Frage, ein gezielter Pfeilschuß oder die klassische Straßensperre mittels eines gefällten Baumes. Begleitet wird der von einem Kutscher gelenkte Wagen von vier leichten Reitern, von denen einer während des Kampfes auf jeden Fall entkommen sollte, um Falstaff Bericht erstatten zu können.

2 Krieger (Grad 3):

14 LP, 22 AP - LR - Gw 80, St 80, B24

Angriff: Dolch+9 (1W6), Langschwert+11 (1W6+2), Bogen+10 (1W6), kleiner Schild+2 - Raufen+8 (1W6-3) - ABWEHR+13, RESISTENZ+13/14/13

Bes.: *Reiten+17, Kampf zu Pferd+15, Bogenkampf zu Pferd+12*

2 Krieger (Grad 3):

14 LP, 22 AP - KR - Gw 80, St 80, B24

Angriff: Dolch+9 (1W6), Langschwert+11 (1W6+2), kleiner Schild+2 - Raufen+8 (1W6-3) - ABWEHR+13, RESISTENZ+13/14/13

Bes.: *Reiten+17, Kampf zu Pferd+15*

Kutscher (Grad 2):

12 LP, 10 AP - LR - Gw 80, St 50, B24

Angriff: Dolch+6 (1W6-1), Streitaxt+7 (1W6+1), leichte Armbrust+6 (1W6) - Raufen+6 (1W6-4) - ABWEHR+12, RESISTENZ+11/13/11

Bes.: *Wagenlenken+16*



Der unter Blutarmut leidende Adelige Dunstan MacRathgar reist in einem geschlossenen zweispännigen Reisewagen, in dessen Seitentür eine kleine Fensteröffnung den Blick ins Freie gestattet. Er will sich in der Magiergilde der Stadt seinen Studien widmen und nimmt einige Tage Verspätung in Kauf, um auf dem Weg seinem Halbbruder Falstaff auf Burg Fossburgh einen Besuch abzustatten. Dunstan besitzt einige thaumaturgische Fähigkeiten, ist ansonsten aber ein eher schwacher Gegner. Vorsicht ist lediglich bei seinem **vergifteten Dolch** geboten, den er stets mit sich trägt. In seiner Reisetruhe befinden sich (neben mehreren wertvollen, höfischen Kleidern) **500 GS**.

Dunstan MacRathgar, Thaumaturg (Grad 3):

9 LP, 13 AP - OR - Gw 65, St 54, B23

Angriff: Dolch+8 (1W6-1 & 3W6 Gift) - Raufen+5 (1W6-4) - ABWEHR+12, RESISTENZ+15/15/14

Vorbereitete Runenstäbe (**Zaubern+15**): 2x *Feuerfinger*, *Frostball*, *Hauch der Verwesung*, *Todeshauch*

Sobald Dunstan in der Gewalt der Waelinger ist, eilt die Gruppe so schnell wie möglich zu Ansgars Hof und der dort ankern den *Sturm* *vogel*. Sind erst der Thaumaturg und die Gefährten an Bord, sollte der Rest ein Kinderspiel sein. Solange man jedoch noch auf albischem Terrain weilt, bleibt Ole unruhig.

Der Austausch

Der anstrengende Fußmarsch zurück zu Ansgars Hof führt quer durch die Wildnis und dauert fast einen ganzen Tag. Dort angekommen, berät die Gruppe, was weiter unternommen wird. Ole beschließt zunächst, sich mit dem Gefangenen auf die *Sturm* *vogel* zurückzuziehen und im Morgengrauen einen Unterhändler nach Fossburgh zu schicken.

Als die Gruppe gerade das Haus verlassen will, taucht eine Schar Reiter unter der Führung Falstaff MacRathgars auf. Der Herzog hat inzwischen von dem Überfall auf seinen Halbbruder erfahren und mit Hilfe einiger Spurenleser die Fährte aufgenommen. Falstaff und seine Krieger schlagen auf der Hügelkuppe ein provisorisches Lager auf und warten ab, um Dunstan nicht zu gefährden. Den Waelingern und den Abenteurern bleibt genügend Zeit, sich auf das Schiff zurückzuziehen.

30 Krieger (Grad 4):

14 LP, 20 AP - KR - Gw 80, St 80, B24

Angriff: Dolch+11 (1W6+1), Langschwert+10 (1W6+3), leichter Speer+10 (1W6+1), großer Schild+2 - Raufen+8 (1W6-2) - ABWEHR+13, RESISTENZ+12/14/12

Nach einer halben Stunde treffen zwei Abgesandte auf der Wiese zwischen Hof und Hügelkuppe ein, um die Bedingungen für den Austausch der Gefangenen zu vereinbaren. Die Hilfe der Spielerfiguren ist abermals gefragt. Wenn die Abenteurer es geschickt anstellen (z.B.: **EW+2:Beredsamkeit**), verzichtet Falstaff auf das Lösegeld. Einige Stunden später wird die entkräftete Sliveig von ihren Befreier herzlichst in Empfang genommen. Falstaffs Reiter rücken mit Dunstan ab, der die Wut seines mürrischen Halbbruders über sich ergehen lassen muß.

Ausklang

Sofern Tote zu beklagen sind, werden die Leichen (einschließlich Arn und Sigmar) verbrannt, bevor die *Sturm* *vogel* nach Jörnnesund aufbricht. Zum Abschied wendet sich Ole an Ansgar. Nachdem er den Entführern eines albischen Adligen Essen und Unterkunft gewährt hat, ist der Hexer in Alba nicht mehr sicher. Er muß sich nach einem neuen Exil umsehen, denn eine Rückkehr nach Waeland kommt nach wie vor nicht in Frage. Ole erklärt sich bereit, Runhild und Erik mit nach Waeland zu nehmen und ihnen dort ein Zuhause zu geben, bis Ansgar einen neuen Platz gefunden hat, wo er mit seiner Familie leben kann. Dem Hexer steht eine lange Zeit der Wanderschaft bevor.

Die Reise zurück nach Jörnnesund verläuft ereignislos und dauert 31 Tage.

Da der alte **Tronde** auf der Reise sein Leben gelassen hat, ist die Stimmung bei der Ankunft in Jörnnesund zwar freudig, jedoch von Trauer getrübt. Sollten überdies Arn oder Sigmar während der Ereignisse umgekommen sein, wird ein **Totenfest** vorbereitet, bei dem symbolisch die Leichen auf einem Scheiterhaufen verbrannt werden, die in Alba zurück gelassen werden mußten. Anderenfalls veranstaltet Gunnar zu Ehren der Heimkehrer ein rauschendes Fest.

Wurde **Arn** nicht getötet, sondern überwältigt und unschädlich gemacht, wird sein Vater alles daran setzen, um ihn von dem Fluch zu erlösen. Die Hilfe der Spielerfiguren ist abermals gefragt (vgl. »Anhang: *Ein alter Fluch - Arns Rettung*«).

Runhild und **Erik** finden Aufnahme auf dem Hof der Svenningards. Es wird noch eine einige Zeit vergehen, bis sie Ansgar wiedersehen.

Belohnungen

Auf dem Höhepunkt des anberaumten Festes belohnt Gunnar Svenningard feierlich jeden einzelnen Heimkehrer mit einem Beutel geschliffener **Bernsteine** (Verkaufswert: **400 GS** pro Person). Darüber hinaus ist kostenloses Lernen gemäß Spielleiterentscheidung möglich. Natürlich sind die Spielerfiguren zudem lebenslang gern gesehene Gäste am Hof der Svenningards.

Im folgenden wird ein Vorschlag für die Vergabe von **AEP** gemacht:

max. +20 AEP	für das Bestehen des Abenteurers.
max. +20 AEP	wenn Arn überlebt hat.
max. -20 AEP	wenn Arn nicht überlebt hat.
max. +10 AEP	für besonnenes Vorgehen in Alba.
max. +15 AEP	für das Planen der Entführung von Dunstan MacRathgar.
max. +20 AEP	für rollengerechtes Spiel.

Anhang

Ole Skeisson, Krieger

Gr 7

Mittelschicht, Vidar - mittelgroß (174 cm), breit - 31 Jahre

St 90, Gs 94, Gw 83, Ko 100, In 71, Zt 12, Au 65,
pA 77, Wk 61, Sb 36
20 LP, 54 AP - TR - B24 - SchB+4, AnB+1, AbB+1

ANGRIFF: Langschwert+12 (1W6+5), Dolch+14 (1W6+4), Streitaxt+12 (1W6+5), Schlachtbeil+12 (1W6+7), Kriegshammer+10 (1W6+4), kleiner Schild+3 - ABWEHR+15, RESISTENZ+12/16/13

Balancieren+18, Beidhändiger Kampf+5, Himmelskunde+6, Kampf in Vollrüstung+12, Rudern+17, Schwimmen+18, Segeln+17, Seilkunst+8, Schlittenfahren+16, Tauchen+18, Trinken+12, Wachgabe+6 - Sprechen: Waelska+18, Albisch+14, Vallinga+12, Schreiben: Waelska+12

Ausrüstung: Talisman+2 gegen Geisteszauber, Heiltrunk (2W6 AP & LP)

Ottgar Grotevels, Nordlandbarbar

Gr 4

Adel, Asvargr - groß (202 cm), breit - 25 Jahre

St 93, Gs 38, Gw 63, Ko 99, In 80, Zt 33, Au 18,
pA 82, Wk 49, Sb 98
17 LP, 33 AP - LR - B24 - SchB+2

ANGRIFF: Dolch+12 (1W6+1), Langschwert+11 (1W6+3), Handaxt+10 (1W6+2), Wurfaxt+13 (1W6), waffenloser Kampf+10 (1W6-1), kleiner Schild+2 - ABWEHR+13, RESISTENZ+12/16/12

Berserkergang+9, Faustkampf+6, Himmelskunde+5, Klettern+18, Schlittenfahren+18, Schwimmen+16, Skifahren+15, Überleben im Schnee+12 - Sprechen: Waelska+18, Moravisch+16

Ausrüstung: Krafttrunk (2W6)

Tronde Höggirsson, Runenschneider

Gr 6

Volk, Wyrđ - mittelgroß (172 cm), normal - 52 Jahre

St 65, Gs 42, Gw 55, Ko 52, In 92, Zt 64, Au 22,
pA 100, Wk 78, Sb 52
11 LP, 39 AP - LR - B23 - SchB+1

ANGRIFF: Dolch+10 (1W6), Langschwert+12 (1W6+2), Streitaxt+11 (1W6+2), Kampfstab+10, (1W6+1), großer Schild+2 - ABWEHR+14, RESISTENZ+14/15/13

Beredsamkeit+15, Dichten+12, Lesen von Zauberrunen+12, Menschenkenntnis+10, Rechnen+8, Sagenkunde+9, Schwimmen+15, Himmelskunde+8 - Sprechen: Waelska+20, Albisch+18, Moravisch+16, Twyneddisch+10, Vallinga+7, Schreiben: Waelska+16, Albisch+12

Zaubern+15: *Becherrune, Geberrune, Hagelrune, Heilsrune, Klingernrune, Stärkerune*

Ausrüstung: Talisman+3 gegen Kältezauber

Ijai Sventfingge, Krieger

Gr 3

Volk, Asvargr - groß (183 cm), normal - 23 Jahre

St 71, Gs 81, Gw 83, Ko 67, In 95, Zt 69, Au 42,
pA 86, Wk 57, Sb 64
14 LP, 23 AP - LR - B25 - SchB+2, AbB+1, AnB+1

ANGRIFF: Dolch+9 (1W6+1), Langschwert+9 (1W6+3), Streitaxt+10 (1W6+3), leichter Speer+8 (1W6+1), Bogen+11 (1W6), kleiner Schild+2 - ABWEHR+13, RESISTENZ+12/13/12

Kampf in Schlachtreihe+6, Kampf zu Pferd+12, Klettern+15, Laufen+2, Reiten+15, Schwimmen+15, Springen+12 - Sprechen: Waelska+19, Moravisch+14, Albisch+12

Sigmar, Waldläufer

Gr 7

Volk, schamanistisch - groß (188 cm), normal - 26 Jahre

St 67, Gs 90, Gw 87, Ko 99, In 71, Zt 65, Au 67,
pA 44, Wk 83, Sb 100
16 LP, 47 AP - TR - B24 - SchB+3, AnB+1, AbB+1

ANGRIFF: Dolch+12 (1W6+2), Langschwert+15 (1W6+4), leichter Speer+13 (1W6+2), Bogen+11 (1W6), kleiner Schild+3, großer Schild+1 - ABWEHR+15, RESISTENZ+13/17/14

Fallenstellen+10, Geländelauf+15, Himmelskunde+8, Laufen+3, Scharfschießen(Bogen)+7, Schleichen+6, Schlittenfahren+16, Spurenlesen+8, Tierkunde+8, Überleben im Wald+10, Wahrnehmung+6 - Sprechen: Waelska+18, Moravisch+15, Albisch+12

Ansgar Halmarsson, weißer Hexer

Gr 4

Volk, Djahar - groß (188 cm), normal - 26 Jahre

St 79, Gs 98, Gw 78, Ko 37, In 59, Zt 94, Au 18,
pA 49, Wk 61, Sb 22
13 LP, 17 AP - TR - B 24 - SchB+3, AnB+2

ANGRIFF: Dolch+11 (1W6+2), leichter Speer+9 (1W6+2) - ABWEHR+15, RESISTENZ+16/16/15

Lesen von Zauberschrift+12, Pflanzenkunde+4, Rudern+12, Zauberkunde+4 – Sprechen: Albisch+16, Waelska+16, Schreiben: Albisch+12, Waelska+14

Zaubern+16: Angst, Beeinflussen, Binden des Vertrauten, Handauflegen, Hauch der Wüste, Heilen von Wunden, Tiere rufen (Vögel)

Ein alter Fluch

Vor vielen Jahren, als der Frede Gunnar Svenningard und der Aeglier Hegar Blutsäufer noch junge, tatendurstige und nach Schlachtenruhm strebende Männer waren, schlossen sie ein Bündnis, daß dazu führte, daß im anschließenden Frühjahr ihre Langschiffe - besetzt mit schwerbewaffneten, grimmigen Seewölfen - vereint gen Süden zu einer ungewöhnlich weiten Vidhingfahrt aufbrachen, die sie bis an die rawindische Nordwestküste führte. Auf der Suche nach lohnender Beute stießen die Waelinger durch Zufall auf eine reiche, nur leicht bewachte Tempelanlage. Zwar widersetzten sich die Verteidiger entschlossen, doch war ihre Niederlage abzusehen.

Während des Kampfes in der Tempelanlage stürmte der ungestüme Hegar mit einer kleinen Schar Kämpfer voran zum Hauptgebäude, obwohl Gunnar ihn zuvor noch vor einem blindwütigen Angriff gewarnt hatte. Die Gruppe geriet in einen Hinterhalt und wäre beinahe niedergemacht worden, hätte Gunnar nicht sein eigenes Leben riskiert, um die Tollkühnheit seines Gefährten wett zu machen. Hegar verdankt Gunnar sein Leben - eine Tatsache, die er gerne ungeschehen machen würde.

Das Ringen um die Tempelanlage gipfelte in dem Eindringen der Waelinger in das Hauptgebäude, das eigentlich nur aus einem großen Saal mit einer riesigen Basaltstatue und einigen Nebenräumen bestand. Bis heute ahnt Gunnar nicht, daß er in diesem Kampf dem Oberhaupt der Priestergemeinschaft gegenübertrat, einem gefährlichen Mann namens **Mekelis**. Kurz, bevor der Priester tot zu Boden sank, rief er seine Gottheit um Hilfe an und stieß einen fürchterlichen Fluch aus, der die Söhne der Angreifer heimsuchen sollte. Da der Hohepriester seine letzten Worte auf Rawindi sprach, blieb Gunnar seine Absicht verborgen.

Bei der anschließenden Plünderung stießen die Krieger im Tempel auf Hinweise, daß die soeben besiegten Priester Diener einer blutrünstigen Göttin (Kalaratri) gewesen waren. Furcht breitete sich unter Gunnars und Hegars Männern aus, als ihnen klar wurde, daß sie einen Tempel überfallen hatten. Man wollte auf keinen Fall die Nacht in diesen Mauern abwarten, sondern sogleich wieder aufbrechen. Unter großer Hektik wurden die Drachenschiffe mit Beute beladen und Segel gesetzt.

Auf dem Svenningard-Hof leben fünf Männer, die einst an der Vidhingfahrt nach Rawindra teilnahmen. Da die Ereignisse aber schon über zwanzig Jahre zurückliegen, ist ihr Erinnerungsver-

mögen getrübt. Die beste **Informationsquelle** stellt der alte Tronde Höggirsson dar, der wegen seines guten Gedächtnisses noch über ein recht genaues Bild der Reise verfügt.

Niemand kann ahnen, daß der Fluch des rawindischen Kalaratri-Priesters Mekelis bis heute seine Wirkung zeigt. Befallen von diesem Fluch wurden die Söhne von Hegar, Gunnar und einer Handvoll anderer Krieger, die bei der Vidhingfahrt mit dabei gewesen waren. Der Fluch nimmt von Sohn zu Sohn unterschiedliche Formen an, bewirkt jedoch stets, daß die Väter keinen geeigneten Nachfolger haben.

Der Krieger Sven Alfsson aus Jörnesund hat drei Söhne, die alle über einen schwachen Geist verfügen und kaum einen klaren Satz zustande bringen. Dem alten Tronde Höggirsson und seinem Bruder Fölljund blieb es verwehrt, einen Sohn zu zeugen; beide haben nur Töchter. Halmars einziger Sohn Ansgar wurde ein Schüler des Elementarleiters Djahar und mußte Waeland ob seiner magischen Neigungen verlassen.

Auch in Rungtabur, dem Dorf des Hödarings Hegar Blutsäufer, zeigt sich die Wirkung von Mekelis Fluch. Leif Svenssons Söhne erstachen sich gegenseitig bei einer Messerstecherei. Friedjofs Sohn Malkar spricht zu sehr dem Alkohol zu und ist selten imstande, geradeaus zu laufen. Die Söhne der Krieger Tryggvar Sörengard und Herbold Eichenstemmer verunglückten auf hoher See beim Fischen.

Gunnars Sohn

Seit die Amme Ragna heimlich den *Ring des Niedergangs* aufsetzte, steht auch Arn Svenningard unter Mekelis' Fluch. Der Geist des ermordeten Hohepriesters war seit dem Überfall auf die Tempelanlage in Rawindra auf der Suche nach Gunnars Sohn. Die Anwendung des magischen Ringes wirkte wie ein Leuchtfeuer und wies ihm den Weg zu Arn. Regeltechnisch gilt Mekelis als Gebundene Seele, die durch die Gnade der Göttin Kalaratri über eine unbeschränkte Reichweite verfügt und für ein Jahr und einen Tag Besitz von Arns Körper ergreifen kann.

Arn hat normalerweise folgende Werte:

Arn Gunnarson, angehender Krieger **Gr 0**
Adel, Asvargr - klein (161 cm), normal - 13 Jahre

St 49, Gs 70, Gw 63, Ko 53, In 54, Zt 41, Au 71,
pA 62, Wk 44, Sb 39
10 LP, 5 AP - OR - B25 - SchB+1

ANGRIFF: Dolch+4 (1W6), Streitaxt+4 (1W6+2) - ABWEHR+10, RESISTENZ+10/10/10

Überleben im Schnee+6 - Sprechen: Waelska+14, Moravisch+12

Wenn jedoch **Mekelis** die Kontrolle über ihn hat - was meistens der Fall ist -, gelten teilweise andere Werte:

Arn, von **Mekelis** besessen

Gr 5

St 49, Gs 70, Gw 63, Ko 73, In 90, Zt 81, Au 71,
pA 82, Wk 78, Sb 97
10 LP, 29 AP - OR - B25 - SchB+1

ANGRIFF: Dolch+9 (1W6), Streitaxt+4 (1W6+2) - ABWEHR+12, RESISTENZ+16/16/15

Giftmischen+12, Kräuterkunde+10, Menschenkenntnis+8, Sagenkunde+12, Schwimmen+12, Zauberkunde+10, Überleben im Schnee+6 - Sprechen: Waelska+14, Moravisch+12, Rawindi+18, Aranisch+14, Maralinga+12, Schreiben: Rawindi+16

Zaubern+18: *Angst, Bannen von Licht, Böser Blick, Verdorren, Vergiften, Verursachen von Krankheit*

(Mekelis beherrscht weitere Sprüche, die er aber mangels materieller Komponente nicht einsetzen kann - wenn der Spielleiter möchte, kann er sich aber evtl. bei einem Spielerzauberer stehlen, was er braucht).

Hegars Söhne

Wie Arn wurden auch Hegars Söhne Asleif und Helge von den Gebundenen Seelen zweier Chaospriesters übernommen. Nachdem Ragna Mekelis mit dem *Ring des Niedergangs* den Weg zu Arn gewiesen hatte, brachte der Hohepriester in Erfahrung, wo sich die Söhne des anderen Kriegers aufhielten. So fanden die Geister Asleif und Helge in Rungtabur. Zu Lebzeiten waren die Geister **Ramur** und **Ischajalem** Tempelverwalter und Mekelis' treue Schüler. Nachdem sie sich mit ihrer neuen Umgebung vertraut gemacht hatten, begannen sie heimlich, einen geweihten Zirkel anzulegen, um zu Kalaratri Kontakt aufzunehmen und sie um Rat zu fragen.

Einigen aufmerksamen Kriegern, darunter auch Hagar Blutsäufer, fiel das merkwürdige Treiben von Asleif und Helge auf. In einer mondlosen Nacht, als sich die Brüder heimlich in den Wald begaben, verfolgten sie die Männer und beobachteten deren blutiges Ritual. Im letzten Augenblick konnten sie das Vorhaben der Priester verhindern, jedoch nicht ohne Asleif und Helge dabei zu töten. Als Ole Skeisson und die Gefährten in Rungtabur eintreffen, liegt dieser Vorfall erst wenige Tage zurück.

Arns Rettung

Sobald die Spielerfiguren ahnen, daß mit Arn Svenningard etwas nicht in Ordnung ist, werden sie versuchen, hinter sein Geheimnis zu kommen. Für Zauberer, die *Erkennen der Aura* beherrschen, ist es ein Leichtes, bei Arn eine finstere Aura festzustellen. Die Informationen, die sie von **Tronde** oder **Hegar Blutsäufer** über die Vidhingfahrt nach Rawindra erhalten können, sowie mehrere Hinweise (der Runenwurf, die Alpträume der Koel) sollten die Spieler auf die richtige Fahrte locken.

Versuchen die Spielerfiguren, Arn zu überwältigen, setzt er sich mit allen Mitteln zur Wehr. Um ihn von dem Fluch zu erlösen, muß ein Priester oder Ordenskrieger erfolgreich *Austreibung des Bösen* gegen **Zaubern+20** anwenden. Sollte der Versuch mißlingen, kann der Zaubernde keine weitere Austreibung vollziehen. Zur Not muß Arn, vor sich selbst geschützt, gefangen gehalten werden. Nach einem Jahr und einen Tag verläßt die Mekelis-Seele von selbst Arns Körper.

Wenn Arns wahre Natur trotz allem nicht erkannt werden sollte, kehrt er nach Waeland zurück - zornig, daß er die Gruppe um Ole Skeisson nicht ins Verderben stürzen konnte. Im Laufe der restlichen Zeit, die Mekelis Arns Körper kontrolliert (etwa neun Monate), werden die Ernten in Jörnensund aus unerklärlichen Gründen verfaulen, Häuser in Brand geraten und Einwohner erkranken.

Djahaar, der Große Wind

In den Tagen des Alten Reiches von Ta-meket gehörte der **Elementarmeister Djahaar** zum himmlischen Gefolge des Luftgottes Satis. Oft besuchte Djahaar in seinem Auftrag die Gläubigen, um ihnen in der Not beizustehen. Der überaus mächtige Wennofer herrscht über eine eigene Ebene in den Urwelten, in die er sich nach dem Untergang Ta-mekets völlig zurückgezogen hat. In jüngster Zeit wurde sein Interesse an *Midgard* erneut geweckt, als die verschollene meketische Stadt Ankh-Nehet wiederentdeckt wurde. Seitdem nimmt Djahaar Menschen in seine Dienste auf, die den alten Götter von Ta-meket helfen sollen, sich wieder auf *Midgard* zu etablieren.

Djahaar zeigt sich seinen Dienern stets in der Gestalt eines Mischwesens aus Löwe und Mensch. Seine Beine gleichen den Hinterläufen einer Raubkatze. Überdies wirkt sein Haupt wie eine Mischung aus Mensch- und Löwenkopf: schräggestehende Augen und spitze Fellohren gepaart mit einer spitzen Nase und einem kantigen Kinn. Auf seinem Rücken trägt er zwei riesige Schwingen aus weißem Fell. Djahaar lehrt seine Schüler vorzugsweise Zaubersprüche aus den Bereichen des Schutzes und der Heilung.

Seit einigen Jahren erreichen die Priester der Zweiheit immer wieder Nachrichten von wandernden Propheten, die in entlegenen Dörfern am Rande der Wüste aufgetaucht sind. Sie scheinen direkt aus der Wüste zu kommen und lehren den Bauern die Glaubensgrundsätze der alten Götter von Ta-meket. Obwohl die Gefahr durch diese Einzelgänger klein ist, fühlen sich Ormut's Anhänger bedroht und stempeln die Propheten aus der Wüste als Schwarzmagier und Dämonenknechte ab.

Wegen der Bedrohung durch Ormut's Gefolgschaft sucht Djahaar auch nach Verbündeten außerhalb Eschars. Zunächst verheimlicht Djahaar solchen Schülern seine wahren Absichten und seine Verbindung zu Ta-meket. Wenn sie genug Erfahrung ge-



sammelt haben, um den bevorstehenden Gefahren zu trotzen, lüftet Djahar sein Geheimnis und schickt sie auf eine Queste nach Eschar (üblicherweise ab Grad 5).

Obwohl Djahar nicht streitsüchtig ist, versteht er sich als ein Krieger im Dienste des Gottes Satis. Nach Möglichkeit ver-

sucht er gewaltsame Auseinandersetzungen zu vermeiden und setzt lieber auf Diplomatie und Verhandlung. Sinnloses Kräfte-messen ist ihm zuwider. Dieses Verhalten erwartet er auch von seinen Dienern. Regeltechnisch gilt Djahar als weißer Mentor.

An Hegar, den man den Blutsäufer nennt

Vor langer Zeit rettete ich Dir in Rawindra das Leben, nun benötige ich Deine Hilfe und hoffe, daß Du meine Bitte nicht abschlägst. Die Männer, die Dir dieses Schreiben überbringen, wollen nach Alba segeln, um meine Tochter Sliveig zu retten, und benötigen ein Schiff samt wackerer Mannschaft. Hilf ihnen und Dein Großmut wird Deine Schmach vergessen machen. Anbei eine damals erbeutete Maske aus meinem Besitz. Mein Dank sei mit Dir.

Gunnar Svenningard

Schreiben Gunnars an Hegar Blutsäufer