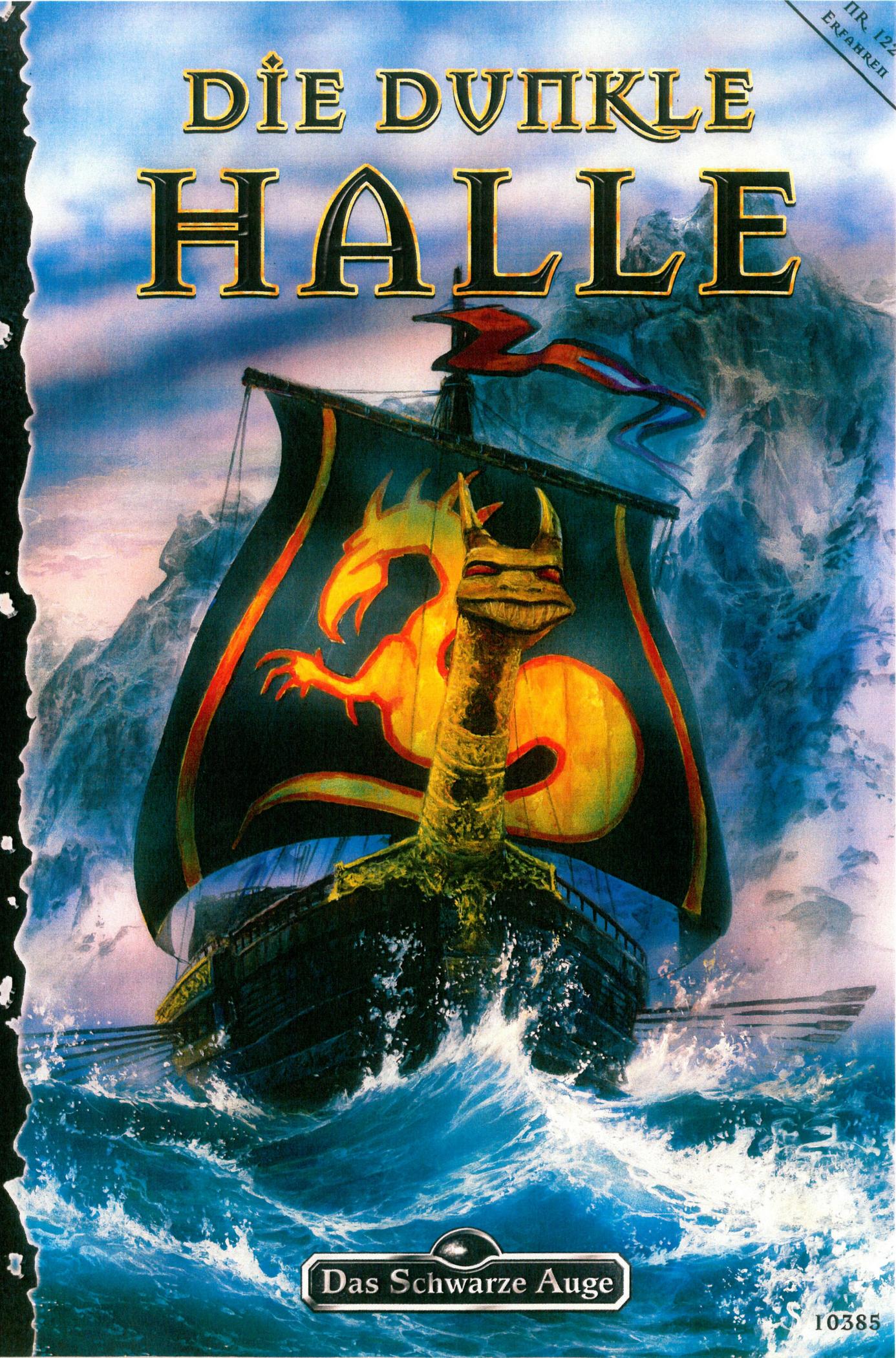


TR-122
ERFAHREN

DIE DUNKLE HALLE

AVENTURIEN

Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3 - 6 erfahrene Helden



Das Schwarze Auge

10385

Das Schwarze Auge

DIE DUNKLE HALLE

FANTASY PRODUCTIONS





AVENTURIEN[®]

VLRI^{CH} KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.

UMSCHLAG-
ILLUSTRATION

JAN PATRIK KRASNY

INNEN-

ILLUSTRATIONEN

CARYAD

WEITERE KARTEN

INA KRAMER, SIMONE

RÖPNER, OLIVER STEIGER

UMSCHLAGGESTALTUNG &
GRAPHISCHE KONZEPTION

RALF BERSZUCK

LEKTORAT

MOMO EVERS, THOMAS RÖMER,

FLORIAN DOP-SCHAUEN,

DANIELA GROSSE

GESAMTREDAKTION

FLORIAN DOP-SCHAUEN,

THOMAS RÖMER

SATZ

MARTIN VON WOEDTKE

BELICHTUNG, DRUCK, AUFBINDUNG

DRUCKEREI KRULL, PEUSS

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN

sind eingetragene Warenzeichen von

Fantasy Productions GmbH.

Copyright © 1997, 2003 by Fantasy Productions GmbH,

Erkrath. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck,

auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung

des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken

der Vervielfältigung auf elektronischem,

photomechanischem oder ähnlichem Wege

nur mit schriftlicher Genehmigung von

Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

1 2 3 4 5 6 07 06 05 04 03

Printed in Germany 2003

ISBN 3-89064-385-X



DIE DUNKLE HALLE

VON PATRICK FRITZ UND MICHELLE SCHWEFEL

EIN DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR DEN MEISTER
UND 3 BIS 5 ERFAHRENE HELDEN

Mit Beiträgen von:

FRANK BARTELS, JENS ARNE KLINGSÖHR, THOMAS RÖMER UND RAGNAR SCHWEFEL

DANKGEBÜHRT MAGDALENE UND HERIBERT FRITZ SOWIE ROBERT-BJÖRN ALBRECHT, MARTIN
BUDWEG, STEFAN KÜPPERS, MATTHIAS LÖFFLER, CHRISTIAN MERTEPS, FRANK MIEPKUß, CHRISTIAN
PACHTA, DANIEL SIMON RICHTER, VOLKMAR RÖSPER, SIMONE ROPPER, RINA SCHOLZ, OLIVER
STEIGER, MARK WACHHOLZ, ANDRÉ WIESCH, DEN THORWAL-BRIEFSPIELERN UND DEM RSCB
"ELFENLORD"

SOWIE DEN TESTSPIELERN STEFAN FRINGS, NICOLA GIELEN, FRAUKE KLEHR, ULRICH KLEIHNHOF,
STEFAN KOCH, STEFAN KUYPERS, JÖRG MIDDELDORF UND FRANK WIMMER

FÜR HERBERT WALTER FRITZ UND JOSEF WOLFF.

»BEVOR WIR ALSO IN DIESEM DRAMA, DAS UNS BEVORSTEHT, IN DIE UNS
ZUGEDACHTEN ROLLEN SCHLÜPFEN, LASSEN SIE MICH NUR NOCH SAGEN:
WENN DIESE BLEICHEN SCHAFTEN, DIE WIR JETZT BEWOHNEN, DIE BÜHNE VERLASSEN,
DANN MÖGEN WIR UNS ZUM KLANG DER GLÄSER WIEDER FINDERN IN WALHALLA!«

— DER RICHTER, "TWIN PEAKS"



FANTASY PRODUCTIONS



INHALT

DIE BESCHWÖRUNG	5		
VORWORT UND EINLEITUNG	5		
DIE VORGESCHICHTE	6		
HELDENAUSWAHL	6		
HANDLUNGSÜBERBLICK	7		
AKT I – DER WEG INS ABERTEVER	8		
SCHLANGE UND SALZARELE	8		
VIDAGÅRD	8		
FÜR EINE HANDVOLL HORASDOR	10		
AKT II – MORD IM ORKEPVIERTEL	11		
"DEIN WORT – MEIN PFAD!"	11		
ERMITTLUNGEN IN THORWAL	12		
MORDE!	15		
FJARNINGER IM THORWAL-PELZ	17		
AKT III – DER ZUG VON GRIMRING	20		
DER PLAN DES KRIEGSRATS	20		
DIE FAHRT NACH WIPPHALL	23		
DER ÜBERFALL	24		
AKT IV – ELEMENTARES CHAOS	29		
IMION GLETSCHERGLANZ' PLAN	31		
DER ANGRIFF DER VINSKRAPR	34		
DAS ZIEL DER EISHEXE	39		
AKT V – ÍN DEN HÖHEN PORDEN	41		
LESKARI	41		
FLUSSAUFWÄRTS	44		
DIE LAWINE	46		
PEBEL IN DER EISKLINGENSCHLUCHT	49		
AKT VI – FIRPIYA KHARJANDA SALA	51		
DAS LAGER GLORAPAS	51		
FIRPIYA KHARJANDA SALA	55		
AKT VII – DIE SCHLACHT IM EIS	58		
DER ANGRIFF	59		
EPILOG – RÜCKKEHR NACH THORWAL	62		
EHRE UND STÄRKE	62		
		ANHANG A – DRAMATIS PERSONAE	64
		ANHANG B – THORWAL	66
		GESELLSCHAFT	66
		DAS STAATSGEFÜGE	68
		HANDEL UND WANDEL	69
		VON KRIEGERN UND KRIEGSHAUFEN	69
		GLAUBE	70
		THORWALSCHER SCHIFFFAHRT	73
		ANHANG C – DIE HALLE DES WINDES	76
		DIE MAGIE DER RYPAJASKO	79
		ANHANG D – ZEITLEISTE THORWAL	82

DIE BESCHWÖRUNG

Viele Wochen hatte der Eiself bereits verloren, nun wollte er nicht einen Lidschlag länger warten. Die Zeit wurde knapp, seine Herrin wartete schon ungeduldig. Das Räucherwerk war entzündet, alles war vorbereitet. Der dichte Rauch aus den kristallinen Feuer-schalen zog ihm beißend in die Nase, doch wich das unangenehme Kratzen bald einem Gefühl der Leichtigkeit. Sorgfältig platzierte er das kostbare Gefäß, jene wertvolle Gabe seiner Herrin, zu seinen Füßen.

Ohne auch nur einen Augenblick zu zögern zog Imion seinen Eisdolch. Kalt wie sein Element stach er zu, drei-, viermal, schnell wie ein Blitz. Ohne dass sie auch nur die Gelegenheit hatten, sich zu wehren, sanken vier der Fjarninger zu Boden, ihr heißes Blut tränkte die gefrorene Erde. Einem anderen gelang es eben noch, sich instinktiv beiseite zu werfen, bevor er mit hängender Unterlippe verharnte und auf die unheimliche Szenerie starrte. Die anderen ringsum wurden unruhig, doch schon hatte der Elf sie wieder in seinen Bann gezwungen.

Nur vier waren in der gebotenen Zeit gefallen, Imion schürzte unwillig die Lippen. Vier sollten genügen. Zäh rann das Blut auf das Gefäß zu. Als es den schmutzig schimmernden Ton berührte, war es einen Augenblick, als werde es durchsichtig wie Glas, und man konnte einen tobenden Wirbel erkennen, der wütend gegen sein irdenes Gefängnis drängte.

Eis und Wind rief er, Feuer und Erz. Feuer schmerzte, nicht sein Element, nicht ihres, und doch so nützlich. So schädlich ...

Mit hastigen Bewegungen zeichnete sein Dolch die rituellen Linien in den dampfenden See aus Blut. Hinweg über die regungslosen Leiber bis in den rotgesprenkelten Schnee. Der Zustand der Entrückung war schnell erreicht, das Kraut machte nicht nur die

Fjarninger gefügiger. Mit aller Kraft formte er die Macht, die ihm aus seinem Innersten und aus *ihrem* Artefakt entgegenströmte. Ein herrlicher Rausch erfasste ihn. Gab es Grenzen? Nicht für ihn.

Dem Hochgefühl folgte ein dumpfes Brüten. Nicht zögern, zaudern, berauschen. Handeln! Die, die er rief, wollten für gewöhnlich umschmeichelt sein. Keine Zeit! Keine Geduld! Hass quoll in ihm empor, ein dunkler Strom. Hass und Wut. Nicht bitten, befehlen!

Mit einem rauen Lachen öffnete er das Siegel des blutgetränkten Gefäßes. Kommt! Und es geschah, er spürte, wie sie sich manifestierten, widerwillig, und doch gezwungen, ihm zu gehorchen. Ja, sie kamen. Nicht in jenen lächerlichen Menschengestalten, in denen Beschwörer sie sich zu rufen pflegten, um nicht zu erschrecken, vor dem, was sie beschworen. Nein, das hier war ihre pure Existenz: malmender Fels, die verzehrende Gier des Feuers, der eisige Schrecken, der Orkanwind, der einem den Atem raubt, die verschlingende Kraft des Wassers, das dem Ertrinkenden die Lungen füllt.

Nichts Gutes war hier herbeibefohlen, nur die pure, zerstörerische Facette ihres Seins. Gierig leckte das Feuer an seinem bläulich-weißen Fleisch empor, regungslos sah er mit an, wie sich die Haut an seinen Armen rötete, schwarz färbte, wie sie schließlich in einem Ascheregen davon stieb. Doch kein Schmerz drang an sein Bewusstsein. Mit einem eisklaren Gedanken gebot er dem Feuer Einhalt. Und es duckte sich unter seinen Willen, er spürte den Schrecken, den er ihm einflößte. Ihnen allen.

Mit einem Lächeln gab er ihnen den Befehl. Und wie sie gehorchten, nur um ihm zu entfliehen. Noch Herzschläge lang klang sein rauhes Lachen in der Luft. Dann machte er sich auf den Weg hinauf in die Feste, das zu holen, nach dem *sie* so begehrte.

VORWORT UND EINLEITUNG

Es ist schon viel Wasser den Bodir hinab geflossen, seit Kapitän Foggwulf zu seiner berühmten Wettfahrt rund um Aventurien antrat und die Region Thorwal Handlungsschauplatz eines Abenteuers war. Nun halten Sie wieder ein Abenteuer in Ihren Händen, das zu großen Teilen in Thorwal spielt. Zugleich setzt **Die Dunkle Halle** einen Abschluss der Ereignisse um den Konflikt mit dem Horasiat, der Thorwal in den letzten aventurischen Jahren in Atem gehalten hat.

Um es Ihnen zu ermöglichen, rund um das Abenteuer eine Thorwal-Kampagne detailliert auszuarbeiten, seien Ihnen die Regionalbeschreibungen **Firuns Atem**, **Thorwal – Die Seefahrt des Schwarzen Auges** und die Ausgaben des 80 bis 104 des **Aventurischen Boten** empfohlen (insbesondere das Szenario aus dem **AB 100**, dessen Ereignisse den im folgenden geschilderten voran stehen), aber auch inoffizielle Hintergrundberichte und Szenarios aus dem Fanzine **Thorwal-Standard** (weitere Hinweise dazu im Anhang auf S. 85).

Im **Anhang B** ab S. 66 finden Sie außerdem aktualisierte Hintergrundartikel zu Thorwal, die die mittlerweile veralteten Passagen aus **Thorwal – Die Seefahrt des Schwarzen Auges** ersetzen und den Veränderungen der letzten Jahre Rechnung tragen.

Achten Sie bei der Darstellung von thorwalschen Meisterfiguren möglichst darauf, dass die Thorwaler nicht alle ein lustiges Volk von trinkfesten Stammtisch-Schlägern sind, sondern auch ernste, für mittelreichische Verhältnisse bisweilen sogar brutale Züge zeigen. Neben Seefahrern gibt es Bauern und Handwerker, und nicht alle Thorwaler sind in ihrem Verhalten tumb und träge.

Aber nun heißt es ohne Umschweife: Äxte geschärft, Schilde hoch und Segel setzen! Das wohl, bei Swafnir!

Köln, im Juli 2003
Patrick Fritz

DIE VORGESCHICHTE

Im Phex 1021 BF entdeckt eine gloranische Expertengruppe, die unter dem Zwergen-Mechanikus Robax die Nebelzinnen auf der Suche nach neuen Theriak-Förderplätzen durchstreift, eine Kristallhöhle. Der zur Expedition gehörende Firnelf *Imion Gletscherglanz* nimmt an, dass es sich bei dem Ort um *firnya kharjanda sala* (Isdira: Schicksalshalle an der Eisbucht) handeln könnte, eine sagenhafte Stätte seines Volkes, wo die Firnelfen vor knapp 3000 Jahren ihre bis dato potenteste magische Waffe seit ihrer Flucht aus dem Himmelsturm im Kampf gegen Pardona und ihre Kreaturen schufen.

Die Legende berichtet, dass die Elfen von *firnya kharjanda sala* nach jahrhundertlanger Arbeit im Verborgenen ein vier Schritt durchmessendes, halbkugelförmigen Artefakt aus Kristallen schufen, das sie *dioy firvar* (Isdira: Tor des Eishüters/-wächters) nannten. Dieses Artefakt, dessen unvorstellbare elementare Kraft gegen Pardona und ihre Schöpfung gewandt werden sollte, schöpfte angeblich seine immensen Kräfte aus einer Verbindung mit der *Zitadelle des Eises*. Als erstes Ziel war die unterseeische Stadt der Nachtalben, *Ryl'Arc*, ausgewählt worden, die durch das Zufrieren des Meeres langsam zerquetscht werden sollte. Unglückseligerweise brachten nachtalbische Spione das Vorhaben rechtzeitig in Erfahrung. Pardonas Diener griffen an und eroberten die *firnya kharjanda sala* in einer blutigen Schlacht. Doch konnte eine Handvoll Hüter des Artefakts fliehen. Sie nahmen den Schlüsselkristall aus dem *dioy firvar* mit sich, ohne den es nicht möglich ist, die Verbindung zwischen dem Tor und der Zitadelle des Eises zu schaffen. Den Nachtalben gelang es nicht, das Artefakt ohne den Schlüssel für sich zu nutzen. Viele Jahrhunderte blieb die Höhle unter ihrem Einfluss, bis sie schließlich von einem bis dato noch jungen Volk, den Fjarningern, ausgelöscht wurden, während die übrigen ihres Volkes ihrer Schöpferin ins Guldland folgten. Glorana entsandte nach der Entdeckung der Höhle einige ihrer Schergen, um ein Eislager an diesem Ort zu errichten und ungestört einen Weg zu suchen, die Kraft von *dioy firvar* nutzbar zu machen.

Für Thorwaler und Gjalskerländer stellt die Heptarchin schon seit langem eine große Gefahr dar, benötigt sie doch für ihre Theriak-Bohrungen kräftige Männer und Frauen, die sie vor allem aus Nordwest-Aventurien verschleppen lässt.

Um zu verhindern, dass ihre bevorzugten Opfer zu schnell dahinter kommen, wer hinter den mysteriösen Entführungen steckt, beschloss die Eishexe im Winter 1022 BF, über ihre Agenten Kontakt zu einer Friedlosen namens *Olgerda Olvarnasdottir* auf der Insel Gandar aufzunehmen. Die Friedlose sollte in Thorwal Unruhe stiften, um die Aufmerksamkeit von den nördlichen Gebieten abzulenken. Olgerda, die ihren Hass auf die verweichlichten Hetleute des thorwalschen Festlands schon mit der Muttermilch aufgesogen hat, kam den Einflüsterungen nur zu gerne nach. Sie ahnte allerdings nicht, wer sie zu diesem Tun anstachelte.

HELDENAUSWAHL

Die *Dunkle Halle* ist ein Abenteuer für erfahrene und Experten-Charaktere, die Gloranas Schergen und den Unbilden des Eises etwas entgegen zu setzen wissen. Bei den Verfolgungsjagden und Kämpfen sind Zähigkeit, körperliche Talente und Kampffähigkeiten gefragt, und Charaktere mit körperlichen Defiziten werden

Die Piratin schloss sich einem Otta-Verband an. Was als harmlose 'Einkaufsfahrt' begann, sollte schnell eskalieren: Olgerdas Gefolgsleute plünderten Dröl. Anschließend überfiel die Thorwalerin im Alleingang das Rahjaschiff *Seestute*, entführte den horasischen Prinzen Timor und den Garethischen Rahja-Tempelvorsteher Llabaduin und raubte den Rahjakelch, einen göttlichen Talisman der Kirche (siehe *Aventurischer Bote* 83) – und provozierte damit den Beginn des Kriegs zwischen Thorwal und dem Horasiat.

Die Reaktion des horasischen Admirals Rubec von Chetoba fiel, sehr zum Missfallen der Horas, überaus heftig aus: Er ließ Teile von Thorwal und Prem niederbrennen und eroberte die nördlichen Olportsteine (AB 84). Nach diesem Überfall fand man eine verbrannte Leiche, die anhand einiger Habseligkeiten als Olgerda Olvarnasdottir identifiziert wurde. Während Wal und Adler ihre Aufmerksamkeit weg vom Hohen Norden ihrer bewaffneten Auseinandersetzung zuwandten (je nach Sichtweise der Konfliktparteien: 'unbedeutende Scharmützel' bzw. 'offener, existenzbedrohender Krieg'), holte die Wilde Jagd weitere Opfer (*Aventurische Boten* 92, 95 und 97).

Auch Glorana gelang es nicht, die Macht des *dioy firvar* ohne den Schlüssel zu nutzen. Schließlich fand sie durch intensive Nachforschungen heraus, dass der fehlende Kristall seit vielen Jahrhunderten an einem schwer zugänglichen Ort verborgen liegt: der *Halle des Windes* zu Olport.

Vor über 2.500 Jahren gaben die Flüchtlinge aus *firnya kharjanda sala* ihr Wissen an einige vom Volk der Hjaldinger weiter, in der Hoffnung, eines Tages gemeinsam mit ihnen gegen Pardona und ihre Eiskreaturen zu kämpfen. Aus hjaldingscher Runenmagie und elfischem Salasandra entwickelte sich eine auf Wind, Eis und Wasser basierende Elementarmagie. Doch ging in den folgenden Jahrhunderten nicht nur das Wissen um den Kristall verloren, auch das magische Erbe geriet in Vergessenheit.

Glorana suchte nun eine Möglichkeit, unbemerkt in die Akademie einzudringen, um den Kristall in ihre Gewalt zu bringen. Im Winter 1025 BF gelang es ihr, der Runajasko ein Artefakt zuzuspielen: *Nuch'ChurKrah*, auf Garethi etwa: 'der Geist des Navigators', ein vereister, abgetrennter Kopf, erfüllt von urtümlicher Hellsichtsmagie, den die Magier zur näheren Analyse mit in die Runajasko nahmen (AB 100). Dieses 'gloranische Pferd' ist bislang unentdeckt geblieben.

Mittlerweile haben Thorwaler und Horasier herausgefunden, wer tatsächlich hinter den Angriffen auf ihre Siedlungen steckt. Als daraufhin im Ingerimm Friedensverhandlungen in die Wege geleitet wurden (ab AB 98), sah die Eishexe ihre Pläne gefährdet. Doch sie war gezwungen abzuwarten, bis es Imion Gletscherglanz, der sich seit dem Frühling 1025 BF in Olport befindet, gelang, durch die toten Augen des *Nuch'ChurKrah* den Aufbewahrungsort des Kristalls auszuspionieren ...

es schwer haben, das Abenteuer lebend zu überstehen. Am besten eignen sich Thorwaler oder in Thorwal aufgewachsene Charaktere, da Helden mit einem solchen Hintergrund die kommenden Ereignisse in vollem Umfang zu schätzen wissen werden. Außerdem eignen sich Elementarmagier, Swafnir-, Firun- oder Ifirn-

Geweihte sowie Firnelfen (insbesondere mit thorwalschem Hintergrund) für den Kampf um *firnya kharjanda sala*, aber auch Hesinde-Geweihte und Draconiter werden ihre Freude haben, solange die Tinte zum Schreiben nicht einfriert. Steht kein Magier aus Olport oder wenigstens aus Thorwal zur Verfügung, sollte auf jeden Fall ein anderer Gildenmagier zur Gruppe gehören. Horasische Helden sind in Thorwal schlecht angesehen, auch wenn es ihnen im Tronde-freundlichen Süden deutlich besser ergeht als im Norden. Doch könnten sie so unter Beweis stellen, dass der Frieden zwischen Wal und Adler hält, was die zähen Verhandlungen versprachen. Praios-, Rondra-Geweihte und Al'Anfaner werden im (in ihren Augen) respektlosen, ungläubigen Norden wenig Freude haben, Novadi-Krieger, Sharisadim, mohische Schamanen oder Achaz können erhebliche Probleme mit der Kälte bekommen. Fjarninger sind aufgrund der Handlung nur extrem schwer zu integrieren. Es ist allerdings denkbar, einen orkischen Charakter (vorzugsweise vom Stamm der Truanzhai) zuzulassen, auch wenn dadurch einige Aufgaben der Helden schwieriger werden.

HANDLUNGSÜBERBLICK

Es bieten sich drei mögliche Wege an, die Helden in das Abenteuer einzubinden:

- **Thorwalsche Helden** und solche, die durch ihre bisherigen Erlebnisse Thorwal eng verbunden sind, werden in eine düstere Mordserie verstrickt, die Thorwal seit einigen Tagen erschüttert. Zu den Opfern zählt auch eine gute Bekannte mindestens eines der Helden, Karva Vandradsdottir, Tochter des 'Hetmanns' der Imman-Mannschaft 'Orkan Thorwal'. Selbstverständlich können Sie Karva auch durch einen Bekannten oder eine Verwandte aus der Vorgeschiede eines Ihrer Helden ersetzen.
- **Horasische Helden** werden von der HPNC angeworben, um den Thorwalern bei ihren jüngsten Bemühungen gegen die drohende Schwarzpelzgefahr beizustehen und so dafür zu sorgen, dass sich die Beziehungen zwischen Thorwal und der HPNC verbessern.
- **Mittelreicher und sonstige Helden** werden von den Draconitern in Salza beauftragt, nach Thorwal zu reisen, um mehr über die sagenhafte Schicksalsklinge *Grimring* in Erfahrung zu bringen.

Das Abenteuer führt die Helden Anfang Travia 1026 BF nach Thorwal. Hier wird die Gruppe in eine Mordserie unter thorwalschen und orkischen Bewohnern der Stadt verstrickt. Bei ihren Ermittlungen stoßen die Helden auf eine von dem Eisgeoden und Glorana-Schergen Jolnorx angeführte Gruppe Fjarninger, die als Täter entlarvt werden, jedoch nach einem heftigen Kampf entkommen können. Aufgrund ihrer Verdienste und bestärkt durch eine seltsame schicksalhafte Verbindung zu den Helden bittet der Oberste Hetmann die Helden, seine Tochter Jurga auf einer Geheimmission nach Winhall zu begleiten, um den Albernier gegen die Schwarzpelze beizustehen. Auf diesem Heerzug soll Jurga Grimring tragen. Tronde wird seit einigen Wochen von düsteren Visionen heimgesucht, die mit Grimring in Verbindung zu stehen scheinen und von einem dunklen Schicksal künden. Doch scheint der Einsatz dieser legendären, von den Orks gefürchteten Waffe die einzige Hoffnung auf einen schnellen Sieg zu sein. Jolnorx, dem es gelungen ist, die Pläne der Thorwaler auszuspionieren, setzt alles daran, die Einsatztruppen aufzuhalten. Es kommt

Unter *Der Weg ins Abenteuer* (S. 8) werden zwei Einstiegs-möglichkeiten für nicht-thorwalsche Helden angeboten. Allerdings wendet sich dieses Abenteuer aufgrund seiner geschichtlichen Bedeutung bevorzugt an Thorwaler. Der Meister sollte dafür Sorge tragen, dass die Gruppe mehrheitlich aus Thorwalern besteht oder aus Helden, die eine enge Beziehung zu Land und Leuten haben. Eine solche Gruppe kann jedoch problemlos durch den einen oder anderen 'Exoten' bereichert werden. Optimal wäre es, wenn Sie diesem Abenteuer eine kleine Thorwal-Kampagne voranstellen könnten. (Geeignet ist dazu beispielsweise das Abenteuer *Stunde der Rache*, das Sie unter www.thorwal-standard.de herunterladen können. Dort haben die Helden die Gelegenheit, Trondes Tochter Jurga kennen zu lernen und sich einen guten Namen zu machen.) Auch wenn es möglich ist, über die HPNC horasische Charaktere in die Handlung einzubinden, sollten Sie davon absehen, eine rein horasische / mittelreichische Gruppe ins Abenteuer zu schicken, da die Feinheiten der Handlung und die weit reichende Bedeutung für das junge thorwalsche Staatengebilde solchen Helden nur schwer vermittelbar sein werden.

zu einem schicksalhaften Kampf auf dem Tommel, wo sich die Helden erneut beweisen können. Jolnorx fällt, doch gelingt es einem Fjarninger während des Kampfes, die Schicksalsklinge zu erbeuten und zu fliehen. Unter Jolnorx' Habseligkeiten finden die Helden einen Hinweis, dass die Runajasko in Olport eines der nächsten Ziele gloranischer Aktivitäten sein könnte. Sie trennen sich daraufhin von Jurgas Mannschaft, um den Akademieleiter Haldrunir Windweiser zu warnen. In Olport angekommen, müssen die Helden feststellen, dass sie allen Bemühungen zum Trotz nicht in die Akademie eingelassen werden, da seit der Wiederentdeckung der *Ottagaldr* (siehe S. 81) Fremden der Einlass verwehrt wird. Kurz nach ihrer Ankunft erschüttern gewaltige elementare Phänomene Akademie und Stadt, ein wahres Inferno bricht los. Dies ist ein Ablenkungsmanöver Imions, der endlich den Ort ausgespäht hat, an dem sich der Kristall befindet, und der nun unbemerkter in die Akademie eindringen will. Doch stolpern die Helden über ihn, als sie Haldrunir Windweiser beizustehen versuchen, der in Lebensgefahr schwebt. Imion gelingt knapp die Flucht. Gemeinsam mit Tronde und den Magiern der Runajasko finden die Helden heraus, was Glorana tatsächlich im Schilde führt. Sie erfahren von einem alten, mystischen Ort der Firnelfen in den Nebelzinnen, von den Thorwalern *Darken Hjalla* ('Dunkle Halle') genannt. Die Helden brechen mit Tronde und der Hetgarde auf, um die dunklen Pläne der Eishexe zu vereiteln. In den Nebelzinnen überfällt die tot geglaubte und nun der Eishexe dienende Olgerda Olvarnasdottir die Gruppe, entführt Tronde und bringt ihn zum Lager ihrer Herrin, die mit einem Blutopfer die Macht des *dioy firvar* aktivieren will. In schier auswegloser Situation ruft die Gruppe mittels eines Artefakts der Runajasko Verstärkung herbei. Alsdann machen sich die überlebenden Thorwaler und die Helden daran, alles für den Angriff vorzubereiten. Im alles entscheidenden Kampf kommt es zu einem unerwarteten Zwischenfall, durch den das Ritual Gloranas außer Kontrolle gerät und der *dioy firvar* die ganze Kraft der mit ihm verbundenen Eiszitadelle unaufhaltsam nach Dere lenkt. Einmal mehr liegt es an den Helden, ob Tronde sein Schicksal erfüllen kann oder ein großer Teil Aventuriens verwüstet wird.

AKT I – DER WEG INS ABENTEUER

Auf den folgenden Seiten finden Sie die drei verschiedenen Möglichkeiten, wie die Helden zum eigentlichen Kern des Abenteuers vorstoßen können: entweder als Gesandte der Draconiter, als Beauftragte der HPNC oder als

Thorwaler, die direkt in die Ereignisse des zweiten Akts verwickelt werden.

SCHLANGE UND SALZARELE – DER AUFTRAG DER DRACONITER

Bevorzugt sollten sich die betreffenden Helden bereits vor Beginn des Abenteuers im nördlichen Aventurien aufhalten. Die Gefährten erhalten einen Brief mit dem grün-goldenen Siegel des *Sacer Ordo Draconis* – eine von einem Oval mit zulaufenden Spitzen eingerahmte Schlange, die sich um Schriftrollen windet.

In diesem Schreiben bittet Erzabt Toren die Empfänger nach Salza, um im Dienst des Heiligen Drachenordens Nachforschungen anzustellen. Alles weitere will er in einem persönlichen Treffen erläutern.

Das Ansinnen des Ordensmeisters an Helden, die sich im Dienste der Draconiter, der Hesinde-Kirche oder an anderer Stelle einen guten Leumund erworben haben, ist nicht ungewöhnlich. Der Kampf in den Schwarzen Landen und insbesondere die Schlacht an der Trollpforte haben die Reihen der Ordenskrieger empfindlich gelichtet, und so fehlt es in vielen Horten an tatkräftigen Händen und klugen Köpfen. Charaktere mit einem fragwürdigen Hintergrund kommen nicht in Betracht, für sie muss ein anderer Einstieg gefunden werden.

VIDAGÅRD – DER HORT DER DRACONITER ZU SALZA

Informationen zu Salza und Salzerhaven finden Sie in den Publikationen *Thorwal*

– *Die Seefahrt des Schwarzen Auges* (S.50) und im *Lexikon* (S.218ff).

Vidagård (thorwalsch: 'Haus des Lernens') ist der Erzhort der Westlande, zu der Nostria, Thorwal und der Landstrich an der Nordwestküste des Kontinents bis zur Bernsteinbucht gehören. In diesem Beritt ist Erzabt *Fabius Toren* für alle Draconiter und draconitischen Belange zuständig – seien sie nun weltlicher oder geistiger Natur. Neben dem Erzabt versehen acht weitere Draconiter ihren Dienst an der Göttin.

Der Erzhort mit seinen fünf Gebäuden (ein Langhaus mit Heiliger Halle und Bibliothek, zwei Steinhäuser, Stallungen und Gewächshaus), der auf einem sanften Hügel liegt, gleicht eher einem Landgut als einem Kloster. Vidagård hat sich auf Pflanzenkunde, Völkerkunde (Thorwaler und Gjalskerländer) und Volksbildung spezialisiert, wobei man auf letzterem Betätigungsfeld leider nur geringe Erfolge vorweisen kann. Erzabt Fabius' besonderer Stolz ist ein von ihm errichtetes, mit einem Heizsystem güldenländischen Ursprungs ausgestattetes Gewächshaus.

Eine Ordensschwester begrüßt die Helden und führt sie, nachdem sie ihr Schreiben vorgezeigt haben, ins Gewächshaus, wo der Erzabt sich aufhält. Das vornehmlich aus Unmengen von Butzen-glasscheiben erbaute Gebäude ist nicht zu verfehlen, von außen ist aber nur viel grünes Gewächs zu sehen. Die Draconiterin erklärt den staunenden Gästen, dass der Erzhort durch die Konstruktion des Glashauses bemerkenswerte Errungenschaften auf dem Gebiet der Botanik vorweisen könne, insbesondere bei solchen Gewächsen, die im rauen Klima dieses Landstrichs für gewöhnlich nicht gedeihen.

Die Helden finden Hochwürden Toren vor, wie er einen Strauch

mit goldenen Kelchblüten und schwarz verdrehten Dornen mittels einer Pinzette bearbeitet. Sprechen sie den Erzabt an, reagiert er kurz angebunden:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Pst, pst, einen Augenblick bitte. Es ist diffizil."

Er zupft ein Blatt aus der Nähe der Blüte heraus, verpackt es gut und atmet auf: "Uff, das hätte schief gehen können. Ihr müsst wissen: Berührt ein Mensch oder Elf die Blüte des Morgendorns, so verwandelt sich der Körper in eine Sumpfrantze. Welche Auswirkung für solch eine gering scheinende Tat!"

Der *Pflanzenkunde* mächtigen Helden fällt nach einer Probe +8 auf, dass der Morgendorn blüht, obwohl noch nicht die Zeit dafür ist (der Einfluss des Gewächshauses).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Verzeiht mir mein rüdes Verhalten, aber ich bedurfte meiner vollsten Konzentration. Hesinde zum Gruße."

Nachdem ihr euch vorgestellt habt, fährt er fort: "Ich schätze mich glücklich, dass ihr die beschwerliche Reise nach Salza auf euch genommen habt, um der Herrin Hesinde und Naclador, dem Schutzheiligen unseres Ordens, einen gefälligen Dienst zu erweisen. Seid versichert, dass es sich keineswegs allein um trockenes Stöbern in alten, vergilbten Folianten handeln wird.

Ihr sollt mir mehr über das Schicksal einer zyklischen Klinge in Erfahrung bringen, die sich seit fast fünfzehn Götterläufen in den Händen des Obersten Hetmanns der Thorwaler befindet: Grimring."

GRIMRING, DIE 'SCHICKSALSKLINGE'

Zahlreiche Sagen und Lieder ranken sich um Grimring, die legendäre 'Schicksalsklinge', das Zyklopienschwert. Längst nicht alle dieser Erzählungen sind wahr, vieles wurde hinzugedichtet, manches übertrieben und einiges wandelte sich im Laufe der Zeit, bis kaum ein Funke Wahrheit übrig blieb.

Es steht Ihnen jederzeit frei, der Legende eigene Facetten hinzuzufügen und zu entscheiden, was die Helden im Verlauf der Handlung erfahren, sei es als Fakt oder als übertriebenes Seemannsgarn. Doch sollten Sie es keinesfalls versäumen, sämtliche Helden auf die Fährte von Grimring zu bringen, da sich das Geheimnis um die Schicksalsklinge Grimring wie ein roter Faden durch die Handlung zieht und vor allem für den Schluss des Abenteuers wichtig ist.

Die Geschichten besagen folgendes:

Im Jahr 880 BF traf Dirimethos der Reiche, Seekönig der Zyklopieninseln, auf Pailos auf den Zyklop Lar'Lovreen, einen sehr alten und erfahrenen Schmied. Dieser trug einen mächtigen, runenverzierten Zweihänder, dessen Inschrift besagte: »Standhaft, wo andere weichen. Diese Klinge wird dein Schicksal sein.« Lar'Lovreen gab dem Seekönig die Klinge mit den Worten: "Der Träger dieser Waffe wird das Schicksal eines Reiches bestimmen." Als Dirimethos mehr über diese Prophezeiung erfahren wollte, verabschiedete sich der Schmied: "Ich werde nun ins Feuer gehen, aber meine Flamme wird weiter bestehen, um Wärme in der Kälte zu sein."

Dirimethos stand vor seiner größten Prüfung, als 907 BF eine Welle von thorswalschen Raubzügen die aventurische Südwestküste heimsuchte, die von Hetmann Hyggelik dem Großen angeführt wurde. Hyggeliks Flotte plünderte einige Häfen der Zyklopieninseln, Chorhop und Mengbilla – man spricht von 50.000 erbeuteten Dukaten und mehr als 1.000 erschlagenen Frauen und Männern. Lange Zeit gelang es Seekönig Dirimethos, die Piraten mit seinem Schwert Grimring abzuwehren, doch schließlich kam es zum Zweikampf mit dem Hetmann. Dirimethos starb, als er mit den Worten "Diese Klinge, Grimring, soll dein

Schicksal sein" in einer letzten verzweifelten Attacke in Hyggeliks Axt lief. Der Thorwaler nahm Grimring an sich und nannte es fortan 'Schicksalsklinge'.

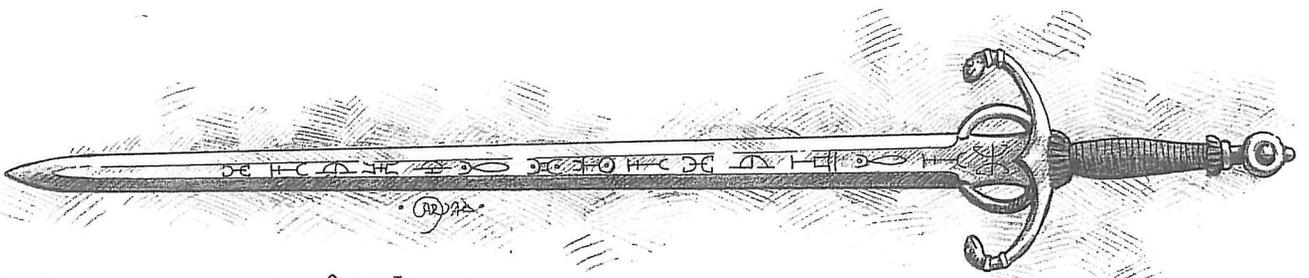
In den nächsten Jahren verbreitete sich der Ruf Hyggeliks und seiner Klinge im gesamten südlichen Meer der Sieben Winde. Es gelang ihm gar, eine Seeschlange zu enthaupten.

Hyggelik überließ schließlich die Südfahrten anderen Hetleuten und kehrte 914 BF in seine Heimat zurück, um am Bodir Orks und kehrte 914 BF in seine Heimat zurück, um am Bodir Orks zu jagen. Als er auf einen Tairach-Priester stieß, wich dieser überraschenderweise voller Schrecken vor dem Hetmann und seinem Schwert zurück. Schon seit vielen Generationen kündete eine orkische Überlieferung von einer Vision Tairachs, in der der Gott es seinem Volk verbot, den Träger jenes runenverzierten Zweihänders anzugreifen oder gar zu erschlagen, da sonst "der rote Mond auf ewig blutkalt werde". Wie ein Flächenbrand verbreitete sich die abergläubische Furcht vor der Waffe unter den Schwarzpelzen.

Dennoch sollte Hyggelik von seiner Reise nie wieder zurückkehren: Sein Schicksal und das der Waffe blieb für viele Jahrzehnte ungewiss.

Als sich 1010 BF orkische Truppen in Khezzara sammelten, um den Orkensturm im Mittelreich zu entfachen, erinnerte sich Hetmann Tronde Torbenson an die Schicksalsklinge und ihre unheimliche Macht über die Orks. Er entsandte einige Abenteurer, die Waffe zu suchen. Tatsächlich fanden jene Helden Hyggeliks Grab im Steineichenwald und stellten sich Mitte Peraine 1010 BF den Orks am Einsiedlersee entgegen. In einem rituellen Zweikampf bezwang der damalige Träger Grimrings einen orkischen Elitekämpfer. Dieser floh voller Schande nach Khezzara, um von der Wiederkehr der gefürchteten Klinge zu berichten. Auf dem Großen Rat der Schwarzpelze beschloss der Aikar Brazoragh, von einem Feldzug gegen Thorwal abzusehen (nachzuspielen im Computerspiel *Die Schicksalsklinge*).

Die legendäre Waffe befindet sich zur Zeit im Besitz des Obersten Hetmanns der Thorwaler, Tronde Torbenson, dessen Vorrecht es ist, sie zu tragen.



HINTERGRUND UND AUFTRAG

Erzabt Toren bietet den Helden zunächst Unterkunft und Verpflegung an, bevor er sie in die Bibliothek des Hortes führt, um dort alles weitere mit dem Chronisten von Vidagård, Seiner Gnaden *Fenwulf Tjalvason*, zu besprechen. Dort eröffnet er den Helden ihren Auftrag:

Im Ingerimm 1022 BF brach auf der Zyklopieninsel Pailos der Vulkan Amran Nemoras aus. Dadurch wurde ein lange verschollenes Hesinde-Heiligtum wiederentdeckt, das aber durch Lava und Wasser größtenteils zerstört war. Man entsandte eine Expedition aus vier Draconitern und einem Dutzend Hesinde-Geweihten des Immerwährenden Hortes, alle noch brauchbaren Artefakte, Schriftrollen und Fragmente zu bergen und zu klassifizieren (nachzule-

sen im Abenteuer *Zyklopienfeuer*). Vor drei Monaten hat diese Expedition eine Prophezeiung der Zyklopien entdeckt, die von Grimring, der legendären Schicksalsklinge, spricht. Darin heißt es auf Bosparano: »Große Helden machen sich zum Kampf bereit, im Hohen Norden hinter dem Grauen Schleier gegen das befleckte Eis. Scharf soll Grimring, wild soll dein Zorn sein. Folge der Bestimmung und erfülle sie mit Blut, wenn dein Blut vergossen wurde. Diese Klinge wird dein Schicksal sein (...)«

Leider ist nur der Anfang des Textes erhalten, der untere Teil des Pergaments war abgerissen. Fenwulf erklärt den Helden, dass es sich vermutlich um die Mitschrift eines vor langer Zeit dort lebenden Hesinde-Geweihten handelt, der den Erzählungen eines

Zyklopen lauschte. Anhand von Vergleichen schätze man das Alter des Pergaments auf mindestens 700 Jahre, Grimring aber sei laut den Sagen vor höchstens 200 Jahren geschmiedet worden.

Der Erzabt wünscht, dass die Helden mehr über Grimring und die Prophezeiung in Erfahrung bringen. (Informationen finden Sie in dem Kasten auf der vorangegangenen Seite.) Toren vermutet, dass sich die Prophezeiung auf aktuelle Geschehnisse bezieht. So könnte das 'befleckte Eis' eine Metapher für das dämonische Eisreich Glorianien sein. Deshalb scheint es dem Draconiter angebracht, der Sache ohne Verzögerung nachzugehen, um einer möglichen Bedrohung entgegenzuwirken. Angesichts der kleinen Schar, die dem Erzabt in seinem Refugium zu Gebote steht, ist man auf die Hilfe der Helden angewiesen.

Der Erzabt merkt sorgenvoll an, dass sich, Berichten zufolge, ein größeres Orkheer vor mehreren Wochen in dem andergastischen Ort Teshkal gesammelt und nun in südlicher Richtung in Marsch gesetzt habe. Die Anergaster Einheiten hätten die Schwarzpelze

kampflos passieren lassen. Ziel der Orks soll Albernia sein, genauer: Winhall, wie es heißt. Toren gibt auch zu bedenken, dass es sich dabei um eine gezielte Fehlinformation handeln könnte, so dass ein Angriff auf die thorwalschen Lande nicht ausgeschlossen werden kann. So oder so könnten die Pläne der Schwarzpelze die Nachforschungen der Helden unter Umständen deutlich erschweren.

Der Chronist kann selbstverständlich vieles über Thorwal und die jüngsten politischen Entwicklungen berichten (siehe **Anhang** ab S. 66), falls die Helden (und Spieler) nur wenig über diesen Landstrich wissen.

Als Belohnung lobt Hochwürden Toren 40 Dukaten pro Person aus, sofern es eines monetären Anreizes überhaupt bedarf. Außerdem ist er bereit, die Helden im Rahmen der Möglichkeiten des Erzhorsts mit Heilkräutern, Salben und fehlenden Ausrüstungsgegenständen auszustatten. Über magische Tränke oder gar Artefakte verfügt er nicht.

FÜR EINE HANDVOLL HORASDOR – DER AUFTRAG DER HANDELSCOMPAGNIE

Der Auftrag der HPNC (siehe Kasten) ist vornehmlich dazu geeignet, einzelne 'Exoten' ins Abenteuer einzuführen, zu denen in Thorwal auch Horasier gehören. Der Held erfährt in Grangor, dem Hauptsitz der Gesellschaft, dass die Niederlassung der HPNC in Salza tatkräftige Unterstützung benötigt, wofür guter Lohn geboten wird. Die Passage erfolgt auf einem Schiff der HPNC, einen verbilligten Preis muss man dennoch entrichten. Im Kontor in Salza wird der Held zunächst von einem Schreiber in einen Besprechungsraum geführt, wo man ihn zu seinen Fähigkeiten und bisherigen Verdiensten befragt. Ein guter Leumund ist von Vorteil, doch auch ohne mag man handelseinig werden – jedoch zu geringerer Entlohnung. Einem Helden, der schon erfolgreich für die HPNC tätig war (beispielsweise im Szenario des **AB 100**), bleibt dieses Prozedere erspart. Macht der Held einen passablen Eindruck, wird er in das Geschäftszimmer des General-Commissario Alhonso Torrote geleitet. Das Zimmer ist für nostrianische Verhältnisse vornehm eingerichtet: ein breiter, mit geschnitzten Ornamenten verzierter Schreibtisch, eine Sitzgruppe aus Polstersesseln, eine mit Kristallgläsern bestückte Kommode. An den Wänden finden sich Gemälde liebfeldischer Landschaften.

Torrote bedeutet dem Helden, sich zu setzen, dann studiert er die Notizen des Schreibers. Schließlich erläutert er gestenreich sein Anliegen. Dem Kontorleiter geht es darum, die beginnenden Han-

delsbeziehungen seiner Gesellschaft mit den Thorwalern nachhaltig zu verbessern. Zu diesem Zweck soll der Held nach Thorwal reisen, um dort in Erfahrung zu bringen, wie Hetmann Tronde auf die Gerüchte einer möglicherweise bevorstehenden neuerlichen Orkinvasion reagiert und wie die HPNC sich hier womöglich profilieren kann.

Torrote hat gehört, dass sich ein größeres Orkheer unter dem Befehl des Schwarzen Marschalls Sadrak Whasso in der Gegend von Teshkal sammeln soll. Wie stark dieses Heer ist oder wohin es sich wenden wird, weiß er nicht. Gerüchte besagen, dass Tronde Torbenso seinen Kriegerat versammelt hat. Der Held soll herausfinden, was dort beschlossen wurde. Zudem sollte er sich darum bemühen, die Thorwaler zu unterstützen, um den guten Willen des Horasiats und der HPNC zu beweisen. Allerdings rät der General-Commissario davon ab, sich allzu freimütig als Liebfelder zu erkennen zu geben, denn noch gibt es viele Vorbehalte, auch wenn es bereits erste gemeinsame Unternehmungen von Thorwalern und HPNC gegen ihre gemeinsame Feindin Glorana gegeben hat. Der Held erhält die nötige Ausrüstung, allzu üppige Sonderwünsche werden jedoch nicht erfüllt. Als Entlohnung bietet Torrote 30 Dukaten. Gelingt es dem Helden außerdem, positiv bei der thorwalschen Führung in Erscheinung zu treten, winkt ein Bonus von bis zu 40 Dukaten, abhängig davon, wie viel er erreichen konnte.

DIE HORASKÄISERLICH PRIVILIGIERTE NORDMEER-COMPAGNIE (HPNC)

Die 'HPNC' wurde kurz nach den horasischen Eroberungen auf den Olportsteinen von den liebfeldischen Handelshäusern Sandfort & Liegerfeld, Terdilion, dem Bankhaus CAC und kleineren Teilhabern gegründet. Hauptsitz ist Grangor, weitere Kontore existieren in Neu-Goldenhelm auf Gandar (Olportsteine, Fisch- und Walfang), Salza (Holzhandel), Riva (Umschlag von Bornlandwaren) und Leskari (Pelzhandel).

Die HPNC besitzt das horaskaiserliche Privileg, sämtlichen Handel nördlich von Salza abzuwickeln, sowie weit reichende Befugnisse für die Verwaltung und die Expansion der Kolonien. Nachdem der erste Konvoi von Handelsschiffen auf dem Weg nach

Gandar Mitte Praios 1024 BF in der Schlacht von Dibrek Verluste hinnehmen musste, wurde offensichtlich, dass man auf schlagkräftige Unterstützung gegen die 'Thorwaler Piraten' nicht verzichten konnte. Man kam überein, dass die HPNC zu diesem Zweck eigene Söldner und Schiffe rekrutieren sollte. Die Krone des Horasreiches hatte somit faktisch die Führung des Konfliktes mit den Thorwalern allein in die Hände der Handelsgesellschaft gelegt. Zwischen HPNC und Thorwalern kam es in der Folge immer wieder zu Zwischenfällen, auch weil die Horasier den Walfang unterstützten. Das Horasreich hat sich im Friedensvertrag verpflichtet, dies künftig zu unterlassen.

AKT II – MORD IM ORKEPVIERTTEL

Thorwal, Travia 1026: Seit einigen Tagen sorgt eine Mordserie für Unruhe in der Stadt. Opfer waren bislang einige einfache Thorwaler Stadtbewohner und einige der hier ansässigen Orks. Bald jedoch werden die unheimlichen Mörder ein prominenteres Opfer finden: Karva Vandradsdottir, Tochter des Hetmanns von *Orkan Thorwal*.

HINTERGRUND:

BEVURHIGENDE ПАСХРИЧТЕН

Die Gerüchte über sich sammelnde Schwarzpelze erreichen irgendwann auch Olport, wo sich Imion Gletscherglanz zusammen mit Jolnorx und zwanzig Fjarningern versteckt hält, bis er herausgefunden hat, wo der Kristall verborgen liegt.

Da die Friedensverhandlungen Gloranas Ablenkungsmanöver bedrohen, beschließt Imion, die potentielle Orkgefahr zu nutzen, und einen neuen Krisenherd im Süden zu entfachen. Er sendet Jolnorx mit zehn Fjarningern unter ihrem Anführer *Frunugar* nach Thorwal, um in Erfahrung zu bringen, ob der Oberste Hetmann auf diese Gerüchte reagiert. Sollten diese Reaktionen zu gering ausfallen, soll Jolnorx einen Vorfall provozieren, der Tronde dazu

zwingt, seine Aufmerksamkeit auf die Schwarzpelze zu lenken. Zeitgleich mit Jolnorx' Eintreffen in Thorwal Ende Schlachtmond/Travia erreichen Berichte die Stadt, dass die Orks Richtung Winhall marschieren und voraussichtlich Mitte Boron ihr Ziel erreichen werden. Wie das albernische Königshaus mit dieser Lage umgeht, ist nicht in Erfahrung zu bringen, ebenso wenig die Stärke der Truppen, die die Schwarzpelze aufbieten.

Der Oberste Hetmann hat bereits vor einigen Tagen den Kriegsrat einberufen. Einer der ersten Ratschlüsse der Versammlung sieht vor, die Schicksalsklinge einzusetzen, wie damals vor gut 15 Jahren. Doch Tronde lehnt ein solches Vorgehen bislang ohne Angabe von Gründen beharrlich ab. Als sich bestätigt, dass die Orks tatsächlich in Albernien einfallen und Richtung Tommel ziehen, beschließt der Kriegsrat, der bedrängten Stadt beizustehen, um sich für die – diskrete – Unterstützung der Albernier im Krieg gegen das Horasiat zu revanchieren. Zudem scheint es wahrscheinlich, dass die Orks sich nach einem erfolgreichen Feldzug gegen Albernien gegen Thorwal wenden werden.

Eine Entscheidung Trondes über das weitere Vorgehen steht bislang noch aus, obwohl der Kriegsrat auf einen Einsatz Grimings drängt.

„DEIN WORT – MEIN PFAD!“ –

DIE EINLADUNG VON KARVA VANDRADSDOTTIR

Karva ist die Tochter von Vandrads Ornulsson, dem 'Hetmann' der Imman-Mannschaft *Orkan Thorwal* (eine der wenigen festen Mannschaften im immanbegeisterten Thorwal). Karva lädt den oder die Helden bei einer passenden Gelegenheit nach Thorwal ein, um endlich mal ein Immanenspiel von Orkan Thorwal mitzerleben,

natürlich der "besten Mannschaft weit und breit". Freunde und Kampfgefährten der Eingeladenen sind selbstverständlich ebenso willkommen, im Langhaus ihres Vaters ist genug Platz, und je mehr anfeuern, desto besser.

DIE STADT THORWAL

Die Stadt (8.700 Einwohner, im Winter 12.500; 90 Krieger der Thinggarde; 30 Stadt- und Hafenwachen; Tempel: *Swafnir*, Travia, Efferd, Peraine, Phex, Tsa, Ingerimm) liegt fast zur Gänze am Nordufer des schiffbaren Bodir. Zum Meer hin steigt das ansonsten nur leicht gewellte, grüne Umland steil zu einem Kliff von vierzig Schritt Höhe an. Auf der Südspitze dieser Klippe erhebt sich die alte kaiserliche Zwingfeste *Ugdaliskronir*, im Norden findet man die *Ottaskin der Hetleute*. An den Osthang schmiegt sich die *Fremdenstadt* mit vielen mittelaventurischen Gebäuden, wo die zugereisten Händler, Handwerker oder Flüchtlinge ihr Zuhause gefunden haben. Außerdem befindet sich hier die magische *Schule der Hellsicht*.

Der Osten der Stadt ist vornehmlich geprägt durch die *Langhäuser* der thorwalschen Bevölkerung, die während der Sommermonate lediglich von denjenigen bevölkert werden, die nicht mit auf Fahrt gehen. Im Winter, nach den Schiffsfahrten, scheinen sie jedoch vor Leben schier zu bersten. Hier finden sich auch drei der bedeutendsten *Ottaskins* der Stadt: die *Windzwinger-*, die *Garaldsson-* und die *Sturmkind-*Ottajaskos.

Beeindruckend sind die nach dem Brandangriff wieder aufgebauten *Hafenanlagen*, die durch den Kapitän-Kerlok-Kanal mit dem im Norden gelegenen *Winterhafen* verbunden sind. Außerhalb der Stadt finden sich das *Immanstadion* und der *Eisenhof*, eine Ansammlung von Hochöfen, Schmieden und anderen Handwerksbetrieben.

Am südlichen Ufer liegt die *Freireede*, wo Schiffe mit großem Tiefgang anlegen können. In den letzten Jahren wurde im Winterhafen eine neue Werft errichtet, die zerstörten Teile des Stadtwalles durch Steinbauten ersetzt und strategisch wichtige Punkte mit Rotzen versehen. Der beeindruckendste Neubau ist jedoch der *Swafnir-Tempel*. Nachdem der alte Tempel dem Brandangriff der Horasier zum Opfer gefallen war, hat man unter dem Einfluss der jüngsten hjaldingschen Besinnung (siehe dazu auch den Anhang) einen weit imposanteren Tempel gebaut. In der Tempelhalle schwebt ein imposanter weißer Wal aus Holz an Seilen über den Köpfen der Gläubigen, der die Worte des Priesters durch einen Hohlraum im Inneren akustisch verstärkt – ein eindrucksvolles Beispiel thorwalscher Handwerks-

kunst. Herr über die Stadt ist der Hetmann vom Bodir, der seinen Amtssitz in der Folkehalla ('Magistrat') hat. Seit zwei Jahren hat **Hasgar Tildason** dieses Amt inne. Ihm zur Seite steht

der **Volksrat** (elf Mitglieder) und der **Rat der Kapitäne** (sieben Mitglieder), die beide einen großen Einfluss auf den Hetmann vom Bodir haben.

Bei ihrer Ankunft werden die Helden von der blondhaarigen, hünenhaften Karva glücklich empfangen. Seit einem Unfall ist ihre Nase eingedrückt, und dann und wann entweichen daraus leise Flötentöne.

Karva führt die Helden in das Langhaus ihrer Familie im östlichen Teil der Stadt, unweit der Folkehalla. Der 'Hetmann' von *Orkan Thorwal*, der gerade mit einigen Mannschaftsmitgliedern eine Versammlung abhält, heißt sie überaus herzlich willkommen. Schnell ist man sich einig, dass die überstandene Reise gefeiert werden müsse. Man spricht über das Hjalding, den Friedensvertrag zwischen Tronde und den 'horasischen Perückenpupern' ("Der Tronde hat sich da schon was bei gedacht, trotzdem, was dieser Knallarsch von einem Admiral da mit unserer schönen Stadt gemacht hat, werde ich nie vergeben und niemals vergessen!") und über die dräuende Orkgefahr ("Ich weiß nicht, was das ganze soll. Wir haben damals schon ein paar Leute mit der Schicksalsklinge losgeschickt, dann kann man das jetzt doch auch machen. Das wäre doch was. Und was das für Lieder gibt! Sicher fast so rührende wie das Foggwulf-Lied vom Follker damals.").

Als das Gespräch auf die Schwarzpelze kommt, erzählen einige Mannschaftsmitglieder besorgt, dass die Wachen gestern zwei Erschlagene bei den Lagerhäusern in der Nähe von Orkendorf gefunden hätten, die eindeutig Wunden von Orkäxten aufgewiesen haben sollen. Wer die Toten waren, weiß keiner zu sagen, wohl welche vom Hafen oder aus einer der Werkstätten. Aber das wäre schon was, wenn die Orks hier auf dumme Gedanken kämen, weil ihre Genossen wieder zum Krieg trommeln würden.

Im Verlauf des bunten Treibens sollte es den Helden irgendwann auffallen, dass sie Karva schon länger nicht mehr gesehen haben. Auf Nachfrage teilt ihnen Vandrad mit, dass er sie mit ein paar anderen zum Bierholen in die Schänke *Roter Morgen* gegenüber vom Osttor geschickt habe, dass sie aber eigentlich schon längst wieder zurück sein müsste.

Um es gleich vorweg zu nehmen, die Suche nach Karva wird kein glückliches Ende nehmen. Es bleibt Ihnen überlassen, ob die Hel-

den gleich auf die unglückliche Thorwalerin – oder besser das, was von ihr übrig ist – stoßen, oder ob sie sie erst nach einem Besuch bei Hjelm, dem Besitzer der Schänke, finden. Hjelm der Halbe (ihm fehlen ein Arm und ein Bein) berichtet, dass Karva und ihre Leute schon vor einer Weile hier waren. Und auch die Wachen am Osttor können sich nicht daran erinnern, dass die Karva und ihre Schar wieder zurückgekommen wären.

In einer Seitengasse liegen die reglosen Leiber Karvas und ihrer drei Begleiter. Die Fässer liegen zerborsten neben den Leichen, Bier und Blut vermischt sich auf dem festgestampften Leimboden. Eine orkische Byakka ragt aus dem Schädel Karvas, einem ihrer Begleiter fehlt der Kopf.

Die Suche nach Zeugen indes bringt nur wenig Erhellendes zutage: Es findet sich in den benachbarten Stuben nur einer, der laute Rufe, Schreie und Kampflärm vernommen hat. Doch handelt es sich dabei um Aelfriggurd den Lahmen, einen Greis, der schon mehr Sommer gesehen zu haben scheint als alle Helden zusammen. Zwar verfügt der Graukopf über bemerkenswert scharfe Sinne für sein Alter – immerhin kann er noch leidlich hören und sehen –, doch sind seine Beine und sein Rückgrat so stark gebeugt, dass er kaum einen Schritt weit laufen kann. Seine Enkelin Aelfrigga kümmert sich für gewöhnlich um ihn, doch ist sie bei der Arbeit auf der Werft.

Aelfriggurd beteuert, dass das Gebrüll wie das "von reißenden Bestien" war, "animalisch und böse", doch spätestens wenn der Alte von rotglühenden Augen faselt, die ihn angeblich durch eine Ritze in der Tür angeglotzt haben, mag jeder davon halten, was er will. Man bringt die Leichen zurück nach Hause, wo das Jammern groß ist. Insbesondere Karvas Vater ist verzweifelt und schwört den Mördern blutige Rache, aber auch andere greifen mit tränenblinden Augen nach ihren Skrajas.

Am Abend des folgenden Tages, werden Karva und ihre unglücklichen Gefährten auf ein Holzfloß gebettet, das brennend den Bodir entlang bis zum Meer geschickt wird, während man sich ihrer Taten erinnert, so wie es bei den Nordleuten Brauch ist.

ERMITTLUNGEN IN THORWAL

Der Mord an Karva und ihren Gefährten ist weder der erste in jüngster Zeit – wie sich später noch herausstellen soll, hat es bereits fünf Opfer gegeben –, noch soll es der letzte gewesen sein.

Unter Menschen und Orks kommt es zu weiteren Todesfällen: Es sieht so aus, als würden Schwarzpelze Menschen töten und diese dafür blutige Rache nehmen. Die Stimmung in der Stadt wird zunehmend gereizter, bald schon werden die ersten Einwohner sich zusammenrotten, um dem Spuk ein Ende zu bereiten.

Im Folgenden finden Sie die nötigen Informationen zu Schauplätzen und Personen, um die Helden auf die Spur von Jolnorx und seinen Eisbarbaren zu bringen, aber auch, um ihre sonstigen Aufträge zu verfolgen.

Sie haben bis zu einer Woche Spielraum, die unheimlichen Mörder ihr Unwesen treiben zu lassen, bis die Helden ihnen auf die Spur kommen und den Spuk beenden. Auf eine genaue Chronologie

der Ereignisse wird bewusst verzichtet, es soll Ihrem dramaturgischen Gespür überlassen bleiben, wer als Opfer zu beklagen ist und wann die Bluttaten geschehen.

Einzig die Ermordung von Meister Gharrz (siehe *Die Lage spitzt sich zu*, S. 15), die zu einer Zuspitzung der Ereignisse führt, ist für den weiteren Abenteuerverlauf unverzichtbar. Der Überfall auf Eindara wird der Endpunkt dieser Episode sein.

Nicht allein Karvas Freunde – also die thorwalschen Helden – sollten mit Ermittlungen beginnen. Für den Gesandten der HPNC dürfte schnell klar sein, dass die Aufklärung der Mordserie, die letztendlich den Frieden der ganzen Stadt bedroht, eine Verbesserung des Verhältnisses zwischen HPNC und Thorwalern mit sich bringen könnte. Und auch die Abgesandten des Draconiterordens dürfen wohl darauf hoffen, dass ihnen ein solcher Erfolg die Tore zur Ottajasko der Hetleute öffnen könnte – wenn nicht heldische

Neugier und Ehrgefühl sie ohnedies auf den Pfad des Schicksals führen.

Nun ist auch die Gelegenheit gekommen, Charaktere, die aus unterschiedlicher Motivation nach Thorwal gekommen sind, zusammenzuführen. Im Rahmen ihrer Ermittlungen werden sie sich zwangsläufig über den Weg laufen.

DIE FOLKEHALLA – SITZ DES RATES DER STADT

Das hohe zweitürmige Gebäude im bornländischen Backsteinstil wurde während des Brandangriffs durch die Horasier beschädigt. Mittlerweile hat man die Schäden auf thorwalsche Weise repariert, so dass sich dem Betrachter eine eigenwillige Mischung der Baustile bietet. Eine Schar von Schreibern, Archivaren und Boten unterstützt den Hetmann vom Bodir bei seinen Amtsgeschäften. Nicht selten geht es hier lautstark zu, wenn es zum Beispiel mal wieder darüber Streit gibt, wo die Aufstellung des Hafenmeisters hingekommen ist. Und so ist die Bezeichnung 'Gänsekiel-Otta' voller Doppeldeutigkeit, wenn man die Meinungsverschiedenheiten als Geschnatter bezeichnen will ...

In der Folkehalla befinden sich auch die Versammlungsräume des Volksrats und des Rats der Kapitäne, die dem Hetmann vom Bodir, **Hasgar Tildason**, beratend zur Seite stehen. Hasgar, ein gedrungener wirkender, braunhaariger Mann um die 40 mit stechendem Blick, wurde nur mit knapper Mehrheit gewählt. Während des Feuerangriffs schlug seine große Stunde der Bewährung, wo er durch seine pragmatischen und schnellen Entscheidungen viele Sympathien gewinnen konnte. Es halten sich allerdings hartnäckig Gerüchte darüber, dass Hasgar zunehmend Schwierigkeiten hat, sich gegen die beiden Räte zu behaupten.

Handlung: Hasgar Tildason ist für die Ermittlungen in den Mordfällen zuständig und hat die Federführung Gudlind Gudlindasdottir, einer Anführerin der Torgarde, übergeben.

Gudlind ist entweder am Nordtor anzutreffen, wo sie für die Dauer ihres Dienstes ihr Quartier bezogen hat, oder in der Stadt unterwegs, um zu ermitteln. Gudlinds Leute bemühen sich redlich, der Mörder habhaft zu werden, doch sind Jolnorx und seine Schergen bislang so geschickt vorgegangen, dass es keine Zeugen für ihre Bluttaten gegeben hat. Schließlich befragt man sogar die Magier der Hellsichtsakademie – ohne Erfolg.

Darüber hinaus werden die Wachtposten verstärkt und eindringlich ermahnt, jedem ungewöhnlichen Ereignis sofort nachzugehen. Allerdings zeigt sich schnell, dass die Wachen größtenteils bei Auseinandersetzungen zwischen orkischen und thorwalschen Gruppen schlichtend eingreifen müssen und somit ihre Augen nicht überall haben können.

Über die Einmischung Fremder zeigt man sich vor allem anfangs wenig erfreut ("Ihr Süßwassersegler meint wohl, die Weisheit mit Löffeln gefressen zu haben!"), sollten die Helden jedoch erste Erfolge vorweisen, zeigt man sich weit kooperativer und ist bereit, alle bislang gewonnenen Informationen preiszugeben. Welche das zu diesem Zeitpunkt sind, bleibt Ihnen überlassen.

In der Folkehalla lassen sich außerdem 'handfestere' Informationen über die Schicksalsklinge finden, vor allem über die Taten von Hyggelik dem Großen. Allerdings sind diese alles andere als leicht zu bekommen. Jeden Held von Bildung überfällt das kalte Grausen angesichts des Durcheinanders. Außer Schriftrollen, Pergamenten und Folianten findet sich hier auch eine Vielzahl skurriler Dinge: Backenzähne, blutbefleckte Hosen, zerbrochene Orknasen und

Fundstücke, deren Zweck und Herkunft sich einem auf den ersten Blick nicht erschließen. Teilweise sind diese 'Artefakte' mit kleinen Zetteln versehen, auf denen Sätze wie »gehörte Bodirwulf dem Steinkalten« oder »hat Liskolf vor fünf Hetmannswahlen aus Brabak mitgebracht, nicht schütteln« zu finden sind. Zudem ist der Umgang der Thorwaler Archivare mit ihren mehr oder minder wertvollen Stücken bestenfalls lässig zu nennen. Niemanden scheint es zu bekümmern, wenn Pergamente mit halbvollen Bierkrügen beschwert werden oder ein Archivar in einem Stapel Pergamente wühlt, während er eine saftige Fleischkeule zwischen den Zähnen hält.

Jora Ragnildsdottir, die oberste Archivarin, ist den Helden gerne behilflich, doch wird dies einige Zeit in Anspruch nehmen. Unterstützung von Seiten der Helden lehnt sie ab, schließlich ist die Gänsekiel-Otta zuständig. Sie würde ja auch nicht den Hjalskes in Prem beim Brennen des Premer Feuers helfen. Außerdem sind einige Dokumente in hjaldingschen Runen verfasst, was entsprechende Kenntnisse voraussetzt.

ORKEIDORF

Das Orkendorf, in dem hauptsächlich Lagerhäuser, Bootsschuppen und ein paar Nepplokale zu finden sind, wird heute von ungefähr achtzig Orks bewohnt, von denen etwa die Hälfte zum Stamm der Truanzhai gehört, einem der größeren Orkstämme. Sie arbeiten als Schauerleute, Segelmacher, Schmiede und Söldner, bisweilen auch als Matrosen. Die Orks gelten als bemerkenswert gute Kürschner und Gerber und tauschen Gürtel, Taschen, Zeltbahnen und Rüstungen gegen Schnaps, Waffen und Metallgerät ein. Außerdem sind sie vortreffliche Kletterer und Spurenleser. Ihr Anführer, **Jakain der Gelbzähnlige**, trägt den Titel eines Okwach, er ist für die Rechtsprechung unter den Orks zuständig und gehört dem Volksrat an.

Der horasische Beschuss hat einen hohen Blutzoll unter den Bewohnern des Orkendorfs gefordert und der selbstlose Einsatz vieler Orks, die ohne Rücksicht auf Leib und Leben versuchten, Brände zu löschen und Leben zu retten, hat Schwarzpelze und die Thorwaler enger zusammen rücken lassen. Als Zeichen der Wertschätzung wurde den Gravesh-Priestern anlässlich der Einweihung des Ingerimm-Tempels erlaubt, an der Zeremonie teilzunehmen.

Handlung: Im Lauf der Morduntersuchung (s.u.) können die Helden hier einige orkische Augenzeugen befragen. Diese zeigen sich äußerst misstrauisch und geben nur zögerlich die Auskunft, dass es hünenhafte Thorwaler waren, die ihre Stammesgenossen in einem regelrechten Bluttausch abschlachteten.

Über Grimring wissen die Orks nur, dass man den Träger der Waffe zu fürchten hat. Den Grund dafür kennen sie nicht. Einem orkischen Helden stünde es offen, um ein Gespräch mit Bhlur Ridrak, einem der Gravesh-Priester, zu bitten. Dieser kann mehr über die Vision der Tairach-Priesterschaft erzählen.

DIE OTTASKJIN DER HETLEUTE

Am nördlichen Ende des Küstenkliffs gelegen erhebt sich der Amtssitz und die Wohnstatt des Obersten Hetmanns und seiner Familie. Ein Schutzwall umschließt die Behausungen für die Kriegerinnen und Krieger der Hetgarde – Trondes persönlicher Leibwache –, Stallungen, Scheunen, das Badehaus sowie die berühmte Thorwaler Kartothek.

Herz der Anlage ist die mit vielen Schnitzereien verzierte große Festhalle, in der gute zweihundert Menschen Platz finden und in

der vor Jahren die legendäre Wettfahrt zwischen Asleif 'Foggwulf' Phileasson und Beorn dem Blender durch die Oberste Hetfrau Garhelt ausgerufen wurde.

Im benachbarten Langhaus der Hetleute finden sich die Wohnstätten von Tronde, seiner Frau Bryda Garulfsdottir und seiner beiden Töchter Jurga und Kjaska. Außerdem befindet sich hier der Trophäenraum, wo Beutestücke von den Fahrten der Hetleute bewundert werden können (darunter auch Grimring). Dort hält auch seit über zwei Jahren der Kriegsrat seine Versammlungen ab.

Handlung: Die Ottaskin ist vornehmlich ein wichtiger Anlaufpunkt für die Helden, die Näheres über Grimring in Erfahrung bringen wollen. Auch der Gesandte der HPNC könnte hier nach einer Möglichkeit suchen, den Thorwalern zu Diensten zu sein.

Allerdings weisen die Männer und Frauen der Garde die Helden kategorisch ab, falls sie um ein Gespräch mit Tronde bitten. Der Oberste Hetmann tage mit seinem Kriegsrat und sei auch sonst mit "ganz wichtigen Dingen" beschäftigt, heißt es. Selbst die Erwähnung Grimrings oder der Morde kann die Wachen nicht erweichen. Desgleichen steht ein Besuch der Kartothek nicht jedem frei. Über die Morde lässt sich hier nichts neues erfahren. Einzig wenn ein Held ein Anliegen vortragen kann, das die Hetgardisten davon überzeugt, dass es von höchster Wichtigkeit für den Obersten Hetmann sei, öffnen sich die Tore.

Tronde indes zeigt sich entnervt und unwirsch. Er wirkt blass, die tiefen Augenringe lassen den Schluss zu, dass er schon seit Tagen nicht mehr vernünftig schlafen kann. Wagt einer der Helden, ihn auf die Schicksalsklinge anzusprechen, zuckt Tronde zusammen und blickt sein Gegenüber forschend an, um dann lauter als beabsichtigt zu sagen: "Frag doch das Volk über diese Waffe. Das weiß doch eh alles darüber. Die Waffe mal sehen? Ich habe jetzt Wichtigeres zu tun. Geh jetzt!"

Der thorwalsche Kriegsrat

Zwei Monate nach dem verheerenden Brandangriff rief der Oberste Hetmann angesichts der Bedrängnis, in der sich Thorwal befand, zum ersten Mal den Kriegsrat in der zerstörten Stadt zusammen. Er versammelte diejenigen um einen Tisch, die sich durch große Taten und kluge Ratschlüsse als kompetente Ratgeber erwiesen hatten, um ihm im Krieg gegen das Horasiat beizustehen.

Nach dem Ende dieses Konflikts sind die orkischen Aktivitäten ein Grund, den Kriegsrat weiter bestehen zu lassen. Ob der Rat zu einer festen Institution werden wird, auch wenn keine akute Bedrohung vorliegt, ist noch offen, wohl aber wahrscheinlich.

Zum Kriegsrats zählen unter anderem Jurga Trondesdottir, Torben Eldgrimson (Vertreter der Swafnir-Hohepriesterin), Sif Jalandrasdottir (Gesandte der Runajasko), Frenjar Torstorson (Hetmann der *Lassirer Drachen*), Beorn Laskeson (Jarl der Premer Halbinsel) und Brinnja Baldersdottir (Hetfrau der *Gischreiter-Otta* aus Thorwal) sowie die Anführer der Hetgarde und der kleinen 'thorwalschen Flotte'.

DER EISENHOF

Dieses von hohen Wällen umgebene Viertel außerhalb der Palisaden Thorwals beherbergt die Hochöfen mehrerer Eisenhütten, den von Zwergen neu erbauten Ingerimm-Tempel und sieben Schmiede-

den, die Waffen, Rüstungen, Werkzeuge und Schiffsteile herstellen. Außerdem finden sich dort eine Bronzegießerei und eine Drahtzieherei sowie Tuchwebereien und -färbereien, so dass man mit Fug und Recht vom Gewerbeviertel Thorwals sprechen kann.

Etliche Langhäuser stehen für die Saisonarbeiter bereit, die im Winter aus den umliegenden Jarltütern kommen, um hier ihr Brot zu verdienen.

Handlung: Jolnorx hat mit einigen Fjarningern in einem leerstehenden Langhaus Unterschlupf gefunden. Die übrigen sind in einer Höhle 10 Meilen östlich des Eisenhofs untergebracht.

Der Eisgeode hat diesen Ort außerhalb der eigentlichen Stadt gewählt, um möglichst unauffällig seinen Plänen nachzugehen. Fremde Gesichter sind hier nicht ungewöhnlich, und der nachbarschaftliche Zusammenhalt ist in dieser Gegend, in der ständig Fremde für kurze Zeit Quartier suchen, deutlich geringer als in der Stadt. Nichtsdestotrotz sind ein Zwerg und eine Horde Fjarninger auch an diesem Ort alles andere als unauffällig. Als Tarnung und um allzu Neugierige fernzuhalten hat der Geode die Eisbarbaren angewiesen, stets das rote Kopftuch, Symbol der Swafnirkinder, walwütiger Berserker, zu tragen. Er selbst gibt sich als ihr Seelenhirte aus, der seinem Gott als Buße gelobt habe, sich der armen Verwirrten anzunehmen, um sie zu lehren, wieder unter Menschen zu leben.

Ganz so unproblematisch ist die Ausrede nicht aufgenommen worden, schon bald klopfte ein Geweihter Swafnirs an die Tür des Langhauses, um Jolnorx nach seinen Absichten zu befragen. Doch der Zwerg wusste sich mit einem BANNBALADIN zu behelfen. Leicht fällt es nicht, die Eisbarbaren unter Kontrolle zu halten und ihren Hass nur gegen solche Opfer zu lenken, die ins Kalkül passen. Jolnorx bedient sich getrockneten Ilmenblatts (ein leichtes Rauschmittel, wirkt 4W6 Stunden lang extrem beruhigend [MU, KL, FF, GE, KK je -3], kann auch Wütige beruhigen, wenn mit 2W20 ein höherer Wert als der MU des Tobsüchtigen erzielt wird), das er mit Tigermohn (lindert Angstzustände, Wahnvorstellungen und sogar Walwut) zu **Friedenswasser** zusammenbraut, um die Fjarninger ruhig und gefügig zu halten. Er muss die Vorräte an diesen beiden Kräutern bisweilen auffrischen, was eine mögliche Spur darstellt.

Potentestes Mittel ist aber ein Amulett der Herrschaft (IMPERAVI), das er aus den Haaren des Anführers der Fjarninger, Frunugar, angefertigt hat.

Die Swafnir-Kinder

Als Kind Swafnirs bezeichnet man einen Thorwaler, der wie ein verwundeter Pottwal in blindwütige Raserei verfällt, wenn er im Streit oder in einer Schlacht eine bestimmte Grenze überschritten hat. Diese *Walwut* (thorwalsch: 'Swafskari') liegt vielen Thorwalern im Blut, doch droht sie in der Regel nur bei heftiger Verwundung und mangelnder Selbstbeherrschung auszubrechen (siehe AH 113).

Einige wenige jedoch haben ihren Jähzorn nicht unter Kontrolle. Diese sind dazu verdammt, Einzelgänger zu sein, ein schlimmes Los in einer Gesellschaft, wo der Familienverbund alles ist. Denn wenn ein Zwölfjähriger seinen Freund wegen einer Kleinigkeit mit blindwütigen Hieben traktiert und nicht eher von ihm ablässt, bis man ihn selbst halbtot geschlagen hat, bleiben ihm nur zwei Möglichkeiten: Entweder wird er friedlos und muss auf Lebenszeit in die Verbannung gehen, oder er unterwirft sich den strengen Regeln eines Swafnir-

Priesters, der ihn lehrt, seinen Blutdurst zu zügeln. Es dauert viele Jahre, bis ein solches Swafnirkind in der Lage ist, wieder frei unter Menschen zu leben. Äußerlich ruhig, lodert dennoch in jedem von ihnen die Flamme des Jähzorns. Um alle, die ihm

begegnen zu warnen, trägt er ein Kennzeichen: ein rotes Stirnband, das mit einem blutenden Swafnir bestickt ist. Oftmals wählen Swafnirkinder trotzdem die Einsamkeit, um nicht durch unbedachte äußere Einflüsse erneut in Walwut zu verfallen.

MORDE!

Jolnorx plant, einem Angehörigen des Kriegsrats Trondes Pläne bezüglich der Orkgefahr zu entlocken. Zu diesem Zweck hält sich der Zwerg in den frühen Abendstunden in den Tavernen der Stadt auf, um mehr über die Mitglieder des Kriegsrates in Erfahrung zu bringen. Frunugar und seine Fjarninger sollen in der Zwischenzeit Thorwaler und Orks erschlagen, damit der Frieden zwischen beiden Bevölkerungsgruppen Risse bekommt. Jolnorx erhofft sich, dass es dann zu Übergriffen kommt, die Thorwal schwächen und den Augenmerk vom Norden ablenken.

Durch ihre gemeinsame Abstammung müssen die Eisbarbaren nur ihre traditionelle Pelzkluft gegen eine nietenbewehrte Krötenhaut und ihre Barbarenschwerter gegen Skrajas eintauschen, um als groß gewachsene, massige Thorwaler durchzugehen, falls Zeugen aufmerksam werden.

Kurz bevor das Osttor bei Sonnenuntergang geschlossen wird, begibt sich der Geode mit zwei verkleideten Fjarningern unters Volk, um ein geeignetes Opfer ausfindig zu machen. Nach ihrer blutigen Tat kehren die drei schnellstmöglich zum Eisenhof zurück. Sollten die Wachen Schwierigkeiten machen, weiß Jolnorx sich nötigenfalls mit einem BANNBALADIN zu behelfen.

Bislang hat es unter den Orks drei Tote gegeben: zwei Schauerleute und einen Segelmacher. Zwei thorwalsche Hafenarbeiter wurden ebenfalls ermordet aufgefunden, ihnen steckten Orkäxte im Rücken. Die Bevölkerung nimmt diese Ereignisse mit wachsender Besorgnis auf und der Mord an der beliebten und weithin geschätzten Karva sorgt für weitere Unruhe.

Die Ermittlungen der Helden bringen zunächst nicht viel Brauchbares zu Tage. Zwar wird es gelingen, Zeugen für die Morde zu finden, doch bleiben deren Aussagen vage, da es entweder zu dunkel war oder sie zu weit entfernt waren. Befragt man zwei Thorwaler zum gleichen Vorfall, erhält man in der Regel völlig unterschiedliche Schilderungen, je nach Anzahl der bis dahin getrunkenen Biere oder der Vorliebe für ausgeschmückte Erzählungen. Einige Zeugen haben sogar versucht, die Täter zu verfolgen, wurden jedoch abgehängt.

Wenn man den Augenzeugen genügend auf den Zahn fühlt, stellt sich heraus, dass nur die wenigsten bereit sind, einen Schwur darauf abzulegen, dass es Orks waren: "Zu groß", murrte der eine, "Wenn's Orks waren, dann hatten sie helles Fell!" eine andere. Den hasserfüllten Gerüchten in den Gassen tut dies jedoch keinen Abbruch.

Die Befragung orkischer Zeugen gestaltet sich noch schwieriger. Von etwaigen sprachlichen Problemen abgesehen, sehen die thorwalschen Glatthäute für Orks im Dunklen alle gleich aus: groß, blonde lange Haare, Äxte ...

Allen Opfern ist gemein, dass sie brutal abgeschlachtet wurden. Es finden sich etliche tiefe Wunden, die von Kundigen (Probe auf *Heilkunde Wunden*) so gedeutet werden können, als habe jemand wie rasend auf das Opfer eingeschlagen.

DIE LAGE SPITZT SICH ZU

Nach diesen ersten Ermittlungen wird das erste prominente Opfer auf orkischer Seite aufgefunden: der Schmied Meister Gharrz, der zusammen mit Meister Forxan Sohn des Frumel eine der Schmieden im Färberviertel unterhielt.

In dieser Nacht hat Jolnorx mit zwei Fjarningern dem Ork, der zu später Stunde noch bei der Arbeit war, einen unliebsamen Besuch abgestattet. Geschützt von einem SILENTIUM drangen sie auf den Ork ein. Der Schmied vermochte zwar den Angreifern mit seinem Hammer einige heftige Schläge zuzufügen, doch es reichte nicht, um sein blutiges Schicksal abzuwenden.

Drei Goblinsklaven, die den Blasebalg bedienen und sonstige Arbeiten erledigen, waren Zeugen der grausamen Tat. Zwei von ihnen wurden ebenfalls erschlagen. Dem dritten jedoch, Sulrik, gelang in dem Durcheinander die Flucht, auch weil Jolnorx es nicht wagen wollte, durch eine lautstarke Verfolgungsjagd die Nachbarn aufzuschrecken.

In Orkendorf verbreitet sich die Nachricht vom Tod des hochangesehenen Schmiedes in Windeseile. Am Morgen des darauf folgenden Tages legen alle Truanzhai ihre Arbeiten außerhalb des Viertels nieder, während sich die übrigen Orks in ihren Schänken gegenseitig aufstacheln. Rufe nach Rache an den blutgierigen Thorwalern ziehen erst geflüstert durch die Straßen, werden aber an jeder Ecke lauter und schwellen schließlich zu rauem, bierseligem Gebrüll an.

GESPRÄCH MIT EINEM GOBLIN

Richten Sie es so ein, dass ihre Helden an diesem Tag in der Nähe der Folkehalla zu tun haben. Dort hat sich eine Ansammlung von zwanzig Truanzhai zusammengerottet. Die Orks laufen unruhig umher und blicken angespannt in alle Richtungen. Auch einige Thorwaler beäugen dieses Schauspiel misstrauisch. Spannung liegt in der Luft.

Als sich die Helden nähern, verlässt just Okwach Jakain das Haus.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erwartungsvoll blicken die Orks ihren Anführer an. Mit rauer Stimme wendet er sich in gebrochenem Thorwalsch an die Versammlung, damit alle, nicht nur die Angehörigen seines Volkes, seine Worte verstehen können: "Truanzhai, ihr hören! Ich gewesen bei Hasgar. Sagen, er verstärken Wachen. Sagen, reden mit Volk. Doch das nicht reichen. Nicht reichen für mich, nicht reichen für Truanzhai. Wir brennen, wenn Sesselpuper-Glatthäute schicken Feuer vom Himmel. Wir helfen, wenn Thorwaler brennen. Wir retten Kinder, wir helfen Männer, wir kümmern uns auch um Weiber. Und nun das! Wir nicht kämpfen gegen Thorwaler-Glatthäute, als

Grimring wieder gefunden. Warum denken nun, wir anders handeln? Nun Meister Gharrz tot, erschlagen in Schmiede! Das reichen! Morgen Volksrat sammeln, werden Hasgar sagen, was zu tun. Ihr Truanzhai, ich euer Okwach! Ich sagen, nur kämpfen, wenn angegriffen! Nicht selber angreifen! Machen nur schlimmer! Ich werden selbst strafen, wer nicht hören! H'Rashtah!"

Bei dem letzten Wort wandert sein Kopf langsam von links nach rechts, um dessen Bedeutung zu unterstreichen. Die orksischen Zuhörer murmeln leise vor sich hin, folgen aber ihrem Anführer, als er geht.

"H'Rashtah!" bedeutet soviel wie 'Grenze' im Sinne von 'Genug gesagt. Ich meine es so!'

Spätestens jetzt erfahren die Helden von den Thorwalern oder auch von einigen misstrauisch dreinblickenden Orks, dass in der vergangenen Nacht einer der bekanntesten Thorwaler Schwarzpelze, der Schmied Gharrz, in seiner Schmiede brutal erschlagen wurde, zusammen mit seinen goblinschen Arbeitssklaven.

Auf dem Weg zur Schmiede erleben die Helden hautnah, wie bedrohlich sich die Stimmung im Färberviertel zugespitzt hat. Grimme Blicke sind noch das geringste. Insbesondere thorwalsche Helden müssen mit spontanen Anfeindungen rechnen, doch noch beschränken sich diese auf kehlige Flüche oder einen fauligen Kohlkopf, der klatschend an der Rüstung eines Helden zerbricht. Alle Fremden werden aufmerksam beobachtet und ihre Waffen taxiert. Dabei machen die Orks keinen ängstlichen Eindruck, sondern wirken zu allem entschlossen.

Der ständige Gestank, der von den Färbereien, der Gerberei und der Brauerei *Torkildsson-Torkelbier* herrührt, ist nicht eben dazu angetan, die Laune zu heben.

Die Helden können sich zur Schmiede von Garzz und Forxan durchfragen. Dort treffen sie auf den Zwergenschmied Forxan, dem man seine 200 Jahre an seinem weißen Bart, seiner Glatze und seinen tiefen Gesichtsfurchen ansehen kann. Forxan ist sichtlich von den nächtlichen Ereignissen getroffen. Er müht sich, Ordnung in das Chaos zu bringen, das die Mörder angerichtet haben, doch erkennt man leicht, dass er damit nur die dunklen Gedanken verdrängen will, die seinen Geist plagen.

Forxan hat erst am Morgen von der Bluttat erfahren, als er sein Tagwerk beginnen wollte. Bewegt schildert er mit zitternder Stimme, wie er seinen Freund zerschmettert in einer Blutlache vorfand. Während seinen Ausführungen hält er ab und an mitten im Satz inne und starrt ins Leere, wobei ihm eine dicke Träne über die Wange kullert: "Selbst die harmlosen Goblins haben diese Bestien nicht verschont!"

Er weist auf zwei kleine Gestalten, die von blutgetränkten Leintüchern bedeckt auf ein Strohlager gebettet sind. Plötzlich hält er inne, eilt zu den Leichen und hebt die Tücher an. "Das sind ja nur Gelrex und Aelgrik. Wo ist Sulrik?"

Erst jetzt fällt ihm auf, dass der dritte Sklave fehlt.

Ganz nach Geschmack können die Helden sich nun auf die Suche nach dem flüchtigen Goblin machen. Doch wird es nicht leicht werden, des ebenso flinken wie verängstigten Kerlchens habhaft zu werden. Sulrik kennt die Stadt wahrscheinlich weit besser als die Helden und kann aufgrund seiner kleinen und schwächtigen Gestalt durch Ritze und Löcher schlüpfen, die einem normal gewachsenen Helden nicht offen stehen.

Es liegt an Ihnen, ob es den Helden gelingen wird, den Goblin zu finden.

Allerdings ist das zitternde Bündel nicht bereit, Rede und Antwort zu stehen. Stattdessen verlangt er ängstlich danach, "nach Hause" gebracht zu werden.

Falls die Versuche der Helden vergeblich bleiben (oder sie sich erst gar nicht auf die Suche machen), findet sich Sulrix in der Dämmerung wieder bei Forxan ein, den er wimmernd um Schutz ersucht. Eine weitere Nacht voller Todesangst will er nicht allein und einsam verbringen.

Wenn die Helden einen aufrechten Eindruck auf Forxan gemacht haben, lässt er sie durch einen Laufburschen benachrichtigen. Falls nicht, erfahren sie erst am nächsten Tag davon, denn dann ist der Goblin bereits von Gudlind befragt worden.

Als die Helden sich seiner annehmen, verbirgt sich Sulrik bebend unter der Lederschürze des Zwergs. Sind einer oder mehrere Helden eindeutig als Thorwaler zu erkennen, beginnt er lautstark zu schreien und zu quieken: "Nein! Nein! Nein! Sulrik nicht schlagen! Sulrik nicht töten! Sulrik nichts gesehen! Sulrik klein und kann niemandem Leid tun."

Zwischen die thorwalschen Phrasen mischen sich Anrufungen an Orvai Kurim, dem goblinschen Gott der Jäger.

Ein einfühlsames Vorgehen (*Menschenkenntnis*-Probe +5 (+9 für Thorwaler), *Heilkunde Seele* +2 oder beruhigende Zaubersprüche) bewirkt, dass Sulrik stotternd und schluchzend den Überfall schildert. Vor allem der Tod seiner Freunde hat ihn schwer mitgenommen. Er beschreibt die Angreifer als "Riesen in Lederrüstungen, haben Schwerter, so lang wie Pferdebein und blutige Tücher um Kopf". Auch kann er Jolnorx recht genau beschreiben und beharrt vehement darauf, dass "der Kurze den Riesen befohlen, wie Esse zu putzen ist, und die Wölfe bei ihm wie Lamm waren, obwohl er nicht größer als Goblin sein".

FOLGE DEM ROTEN BAND

Schon ein einzelnes Kind Swafnirs ist in einer Stadt wie Thorwal auffällig, zwei davon sind bemerkenswert. In den Schänken und Tavernen findet man solche, die sich sogar an eine ganz Handvoll davon erinnern wollen, was allerdings von anderen stark bezweifelt wird.

Es hängt vom bisherigen Verhalten der Helden ab, ob sie als erste auf Jolnorx' Unterschlupf stoßen. Haben sie sich geschickt verhalten und den Goblin früher als die Stadtwachen befragt, sollte ihnen der Triumph vergönnt sein. Wenn nicht, waren Gudlinds Leute hier schneller, sind aber gerne bereit, ihre Ergebnisse kund zu tun, wenn die Helden sich nicht gerade unmöglich gemacht haben. Im östlichen Teil der Stadt stoßen die Helden endlich auf konkretere Hinweise: Es heißt, dass eine Schar Swafnirkinder unter der Führung eines Zwergs Quartier im Eisenhof gefunden hat. Was diese dort treiben, weiß niemand zu sagen, aber es heißt, der Zwerg versuche, die Wälwütigen behutsam an ein Leben unter Menschen zu gewöhnen.

Die Wachen am Osttor können bestätigen, dass ein Zwerg mit zwei Hünen, die das Zeichen der Swafnirkinder trugen, häufiger das Tor passiert habe. Erst wenn die Helden nachbohren, fällt einem von ihnen ein, dass er sich schon gewundert habe, dass die Berserker bewaffnet gewesen wären. Nach einigen Grübeln erinnert er sich gar, dass er sie einmal sogar darauf angesprochen habe, doch er könne sich beim besten Willen nicht daran erinnern, was er als Antwort bekommen habe (der Einfluss eines BANNBALADIN). Sollten die Helden einige Händler befragen, die mit Kräutern handeln, können sie in Erfahrung bringen, dass vor ein paar Tagen ein

unbewaffneter Zwerg mit einem sehr ungepflegten Bart nach einer größeren Menge Ilmenblatt und Mohnkapseln gefragt habe und auch fündig geworden sei. Bezahlt habe er mit bornländischen Goldmünzen.

Längst nicht alle Spuren sind eindeutig, nicht alle Aussagen entsprechen der Wahrheit, so dass es am Geschick der Helden liegt, wie schnell sie den Unterschlupf der Swafnirskinder finden.

SCHWELEND E GLUȚ

Unterdessen spitzt sich die Situation auch unter den Thorwalern deutlich zu. Es gibt viele Stimmen, die nach Karvas Tod fordern, die Schwarzpelze zur Rechenschaft zů ziehen. Besonders unter ihren Freunden von *Orķan Thorwal* sind einige so wütend und erbittert, dass sie jegliche Besonnenheit vergessen und nach Rache verlangen. Die wie Lauffeuer kursierenden, teils jeglicher Wahrheit entbehrenden, teils aufgebauchten Gerüchte tun ein übriges.

Auch die Helden werden Zeugen dieser ungunen Entwicklung:

Mal hören sie ein Gespräch auf der Straße mit an, wo Thorwaler wüste Gerüchte verbreiten oder die Geschehnisse mehr als blumig – und blutig – ausgestalten, mal bezichtigt einer der Befragten voller Zorn die Schwarzpelze aller Untaten der jüngsten Zeit. Eine Anhängerin von *Orķan Thorwal* fordert lautstark: “Arsch hoch und Orks auseinander!” – ein Ruf, dem einige grollend beipflichten, während andere den Kopf schütteln.

Je nachdem, wie die Helden auf solche Ereignisse reagieren, ob sie sich heraushalten, versuchen, die kochende Volksseele zu besänftigen, oder allzu offenkundigen Lügen entgegenzutreten, kassieren sie wüste Beleidigungen oder es kommt sogar zu handfesten Auseinandersetzungen.

Besonders prekär wird die Lage, als Orks und Anhänger von *Orķan Thorwal* unvermutet aufeinandertreffen, doch ist es dem beherzten Eingreifen Dritter zu verdanken, dass die Aufgebrachten im letzten Moment voneinander getrennt werden können.

Die Lage ist in einer eiligst einberufenen Versammlung des Volksrats wie auch im Kriegsrat ein drängendes Thema.

FJARNINGER IM THORWAL-PELZ

Im Eisenhof lässt sich endlich mehr über die sonderbaren Kinder Swafnirs in Erfahrung bringen.

Es soll sich um wahre Hünen handeln, keiner von ihnen kleiner als zwei Schritt. Hier bestätigt sich auch, dass es sich um eine größere Gruppe handeln muss, wobei die Schätzungen von sechs bis einem guten Dutzend schwanken. Und einige Bewohner können sogar den Weg zum Unterschlupf der vermeintlichen Swafnirskinder weisen.

Sollten die Helden offen äußern, dass sie die Hünen für die wahren Schuldigen an den Morden handelt, werden es sich die Eisenhofer kaum nehmen lassen, nach Hause zu eilen, um sich zu bewaffnen und gemeinsam das ‘Rattennest’ auszuräuchern. Doch wollen wir hoffen, dass sie diskreter agieren und in der kommenden Situation wie gewohnt auf sich gestellt sind.

Richten Sie es nach Möglichkeit so ein, dass Ihre Helden sich dem Langhaus der Fjarninger nach Einbruch der Dunkelheit nähern. Jolnorx ist wie an jedem Abend unterwegs, um nach einem geeigneten Mitglied des Kriegsrates Ausschau zu halten, das er aushorchen kann.

An diesem Abend kocht der mühsam befriedete Jähzorn der Barbaren über. Drei Fjarninger halten es in ihrem Unterschlupf nicht mehr aus und machen sich auf, um dem Blutfeind “seine Gedärme um den Hals zu knoten”.



*Zum Vorlesen
oder Nacherzählen:*

Weit kann es bis zu dem Langhaus, dass man euch als Unterschlupf der Walwütigen genannt hat, nicht mehr sein, als ihr ein animalisch anmutendes Brüllen hört, gefolgt vom Entsetzensschrei eines Mannes.

Dann ertönt das hässliche Berrsten von Knochen und ein dumpfes Klatschen. Ein anderer Mann brüllt: “Ich will nicht gegen dich kämpfen. Ich tue dir nichts. Bei Swafnir, so beruhige dich doch. Ich ... aaaaauuurrrgh ...”

Und wieder dieses Brüllen. Das einzige, was man verstehen kann, sind die Worte “Frunur! Frunur!”.

Schrill schallt die entsetzte Stimme einer Frau: “Verdammte Axt!”

Ihr hört Schritte aus dem Dunkel, die sich euch rasch nähern.

Den Helden kommt eine Thorwalerin Ende Zwanzig entgegen gerannt, sie hält ihre Skraja fest umklammert. Ihre Kleidung ist blutverklebt.

Es handelt sich um **Eindara**, Ehefrau des Hetmanns der Lassirer Drachen. Das Hjalding führte sie und ihren Gemahl zurück in ihre Heimatstadt, und Eindara hat die Gelegenheit zu einem Besuch bei ihrem Vater Cern genutzt, dem Hetmann der Sturm-

kinder-Otta. Die Thorwalerin war mit zwei weiteren Sturmkindern auf dem Weg zu einer Schmiede im Eisenhof, um dort das Geburtstagsgeschenk für ihre Mutter abzuholen: eben jene Skraja. Ihre Begleiter sind dem Angriff der Fjarninger zum Opfer gefallen, sie selbst sucht angesichts der Übermacht ihr Heil in der Flucht. Ihr dicht auf den Fersen folgen drei kriegslüstern dreinblickende Hünen: Zwei Frauen und ein Mann – mit orkischen Äxten bewaffnet und in dicke Pelz- und Lederkleidung gerüstet – stürzen sich mit hassverzerrten Mienen auf Eindara und die Helden. Sie tragen rote Stirnbänder, ihre Äxte sind blutbefleckt. Aus dem Mund einer der Frauen rinnt Blut, nachdem sie einem der Thorwaler in einem blutigen Kuss die Zunge abgebissen hat.

Befinden sich Thorwaler unter den Helden, gilt ihnen natürlich der erste Angriff. Den Kampf gegen die völlig entfesselnden, wutschäumenden, zu allem entschlossenen, weder Wunde noch Tod fürchtenden Barbaren sollen die Helden so schnell nicht vergessen. Immerhin, der Angriff kommt nicht völlig überraschend, zudem sind sie (hoffentlich) in der Überzahl, so dass es zwar hart aber machbar ist, die drei Barbaren zu bezwingen. Insbesondere der Einsatz von spektakulärer Magie vermag die Fjarninger zu beeindrucken.

Drei Fjarninger (*)

Barbarenstreitaxt: INI 11+W6 AT 15 PA 12 TP 2W+5 DK N
Ork-Axt: INI 13+W6 AT 16 PA 15 TP 1W+6 DK N
LeP 44 AuP 46 RS 2 KO 14 MR 2 GS 8

Sonderfertigkeiten: Hammerschlag, Kampfgespür, Niederwerfen, Sturmangriff, Waffe zerbrechen, Wuchtschlag

Herausragende Talente: Athletik, Klettern, Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, Sinnschärfe, Skifahren, alle wasserunabhängigen Naturtalente

*) Es bleibt Ihnen überlassen, ob das Friedenswasser noch wirkt (MU, KL, FF, GE, KK und INI jeweils –3).

Nach dem Kampf erzählt Eindara, was vorgefallen ist. Wirkte sie im Kampf noch entschlossen und beherrscht, bricht sie angesichts der Leichname ihrer Begleiter Jurga und Hjalme in Tränen aus.

Eine Untersuchung der getöteten Swafnirkinder ergibt, dass diese deutlich 'härter' und 'wetterfester' wirken als die hier lebenden Thorwaler, ja, sogar als der Olporter Menschenschlag.

Eine gelungene *Geographie*-Probe + 6 (+ 2 für Thorwaler) legt nahe, dass es sich um Gjalskerländer oder gar Fjarninger handeln könnte. Allerdings findet man bei den Leichen keine Fläschchen mit Meerwasser, wie es die Gjalskerländer üblicherweise mit sich tragen. Ihr einziger Schmuck besteht aus geschnitzten Knochenamuletten.

Wollen die Helden dem Unterschlupf der Kinder Swafnirs einen Besuch abstatten, obwohl sie spätestens jetzt sicherlich ahnen, dass es sich viel mehr um blutrünstige Barbaren handelt, finden sie das Langhaus verlassen vor.

Es herrscht ein heillooses Chaos: Umgeworfene Tische, etliches Mobiliar zerschlagen, die Wände mit Blut beschmiert. Auch die Bettkästen liegen in Trümmern, stattdessen haben sich die Barbaren provisorische Schlafstätten aus Decken hergerichtet. In einer Ecke liegt ein kleiner Strohsack, das Lager des Zwergs.

Es stinkt zum Erbarmen nach Schweiß, Blut und Fäkalien. Doch eine *Sinnschärfe*-Probe + 4 verrät außerdem einen süßlichen Geruch: Ilmenblatt (*Pflanzenkunde*-Probe + 5).

Auch wenn die Helden sich hier auf die Lauer legen, werden sie die übrigen Fjarninger nicht mehr treffen, denn die sind kurz vor

dem Eintreffen der Helden abgereist. Jolnorx war es im Lauf dieses Abend gelungen, ein geeignetes Opfer zu finden, um die Pläne des Kriegsrats auszuspähen: **Beorn Laskeson**, Jarl der Premer Halbinsel, lenkte seine Schritte nach der Sitzung in eine Taverne. Der Zwerg lud ihn zu einem Bier ein und lenkte das Gespräch unverfänglich auf die Beratung des Kriegsrates, während er sich auf einen **BLICK IN DIE GEDANKEN** vorbereitete. So erfuhr er, dass Trondes Tochter Jurga zwei Drachenschiffe den Tommel aufwärts nach Winhall führen soll, um den Belagerten zu Hilfe zu kommen (siehe **Akt III**).

So schnell er nur konnte kehrte er nun zum Unterschlupf zurück, um augenblicklich nach Winhall aufzubrechen. Der Eisgeode plant, die thorwalschen Schiffe an ihrem Vorhaben zu hindern, um die Bedrohung durch die Orks weiterhin möglichst groß zu halten. Zwar gefiel es ihm überhaupt nicht, als Frunugar ihm zu verstehen gab, dass drei Barbaren fehlen, doch ein schneller Aufbruch war ihm weit wichtiger als die Suche nach den Abtrünnigen.

Hinweise, wohin sich die Barbaren davon gemacht haben, gibt es nicht. Die Wachen am Osttor wissen zu berichten, dass der Zwerg in Begleitung zweier Swafnirkinder vor kurzem aus der Stadt zurückgekehrt sei. Seitdem hat keiner von ihnen mehr das Tor passiert.

Jolnorx, Frunugar und die verbliebenen sechs Fjarninger haben den Eisenhof in nordöstlicher Richtung auf dem Bodirweg nach Tjoila verlassen. Die Suche nach Spuren bleibt vergeblich. Die Helden werden erst im nächsten Akt wieder auf die Fjarninger treffen.

Ein dankbarer Hetmann

Die Entlarvung der tatsächlichen Mörder (der Augenschein-Beweis und Eindaras Aussage reichen hier völlig) führt zu einer spürbaren Entspannung der Lage. Je nachdem, wem die Helden ihre Ergebnisse mitteilen, dauert es unterschiedlich lange, bis der Hetmann vom Bodir, der Volksrat, Thorwaler, Orks und schlussendlich auch die Mannschaft von *Orkan Thorwal* und Okwach Jakain zum Schluss gelangen, dass jemand bewusst Unfrieden zwischen Menschen und Orks stiften wollte. Damit ist eine offene Auseinandersetzung vorerst verhindert, doch wird es noch lange dauern, bis die Orks bereit sind zu vergessen, dass die Menschen sie so bereitwillig als Übeltäter abgestempelt haben.

Dass der Kriegsrat zu einer Entscheidung bezüglich der nach Albarnia marschierenden Orks gekommen ist, macht ebenfalls schnell die Runde, allerdings weiß niemand, was genau beschlossen worden ist, sodass die Gerüchteküche nur so brodelte. Man rechnet mit einer baldigen Ansprache des Obersten Hetmanns, bis dahin halten sich die übrigen Mitglieder des Rats bedeckt.

Hetmann **Frenjar Torstorson** lädt die Helden zum Dank in die Ottaskin seines 'Schwiegervaters' Cern ein. Frenjar (über 1,90 groß, muskulös, rote Zöpfe, Tätowierungen auf beiden Oberarmen, agiert eher überlegt als überschwänglich) stammt von der Insel Lassir in den südlichen Olportsteinen. Bekannt wurde der Hetmann durch seine Teilnahme an der 'Einkaufsfahrt' nach Dröl. Auch Olgerda Olvarnasdottir gehörte zu diesem Verband. Als Olgerda wider alle Absprachen mit Frenjar und den anderen Hetleuten angreifen wollte, sagte er sich los und wurde später gar einer ihrer erbittertesten Jäger, als Olgerdas Schandtaten bekannt wurden. Seit seinem tatkräftigen Einsatz in der Schlacht von Lassir (siehe Zeitleiste im Anhang) gehört er dem Kriegsrat an. Jurga Trondesdottir und er

eroberten gemeinsam die Waldinsel Bilku. Nach einem Jahr kehrte er aus dem Süden zurück, um die Tochter von Cern Ragnarsson, dem 55jährigen Hetmann der *Sturmkinde*-Ottajasko, zu ehelichen.

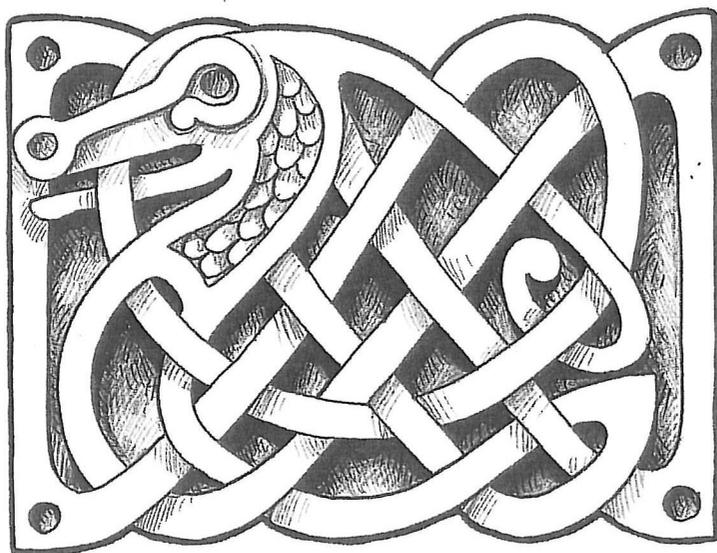
Die noch relativ junge Ottaskin markiert den östlichsten Punkt der Stadt. Teile ihrer Umfriedung sind in den Stadtwall eingebunden. Als Besonderheit unterhalten die *Sturmkinde* in ihrer Ottaskin eine Taverne. Auch hier hat der Angriff der Horasier seine Spuren hinterlassen, doch sind die den Flammen zum Opfer gefallenen Häuser mittlerweile wieder aufgebaut.

Die Helden finden erwartungsgemäß herzliche Aufnahme. Befragen sie Frenjar zu den Beschlüssen des Kriegsrats, wird er zunächst sein Schweigen wahren. Doch ruhen die Blicke des Hetmanns in Folge häufiger nachdenklich auf ihnen. Schließlich fragt er, ob sie

noch länger in der Stadt weilen werden. Er könne ein Treffen mit dem Obersten Hetmann arrangieren, der bestimmt die heldenhafte Recken sehen will, die die schreckliche Mordserie aufgeklärt und damit großes Unheil verhindert haben. Solche wie sie könne man immer gut gebrauchen.

Der Gruppe sollte an einem Treffen mit Tronde gelegen sein: Die Gesandten der Draconiter haben nun endlich womöglich eine Chance, ihn zu Grimring zu befragen, der HPNC-Gesandte könnte sich womöglich noch besser im Sinne des General-Commissarios von Salza verdient machen und für Thorwaler ist es ohnedies eine besondere Ehre, den Obersten Hetmann zu treffen.

Anfang Sturmmond (Boron) ist es so weit, Frenjar bringt sie zur Ottaskin der Hetleute.



©. ARZA. 03

AKT III – DER ZUG VON GRIMRING

DER PLAN DES KRIEGSRATS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt die Wachen am Eingang der Ottaskin passiert und folgt nun Frenjar. Der Hetmann der Lassirer Drachen führt euch zum Versammlungsraum des Kriegsrats, der allerdings heute nicht tagt, wie er erklärt. Dort will der Oberste Hetmann euch empfangen. Die Tür zum Trophäenraum steht offen, und ihr belauscht ungewollt folgende Worte: "Bist du dir ganz sicher, dass du diese Bürde tragen willst?"

"Vater! Wann glaubst du mir endlich, dass es nur schlechte Träume sind? Nichts dergleichen ist bislang geschehen und das wird es auch nicht. Du hörst doch sonst auf Bridgera, warum lässt du dich jetzt nicht beruhigen?"

"Jurga, ich will doch nur ..."

Ein Räuspern Frenjars unterbricht das Gespräch.

Der Trophäenraum und Versammlungsraum des Kriegsrats birst förmlich über vor allen möglichen und unmöglichen Dingen wie Äxten, Breitschwertern, gewaltigen Hauern, Wandteppichen, einer goldenen Schale und dem ausgestopften Leib eines Orklandkarnickels. An einem großen, mit Schnitzereien verzierten Eichentisch sitzt der Oberste Hetmann in seinem silberbestickten Kriegsmantel aus schwarzem Bärenfell. An seiner Seite steht seine Tochter Jurga, wie man unschwer an der Ähnlichkeit zu ihrem Vater erkennen kann.

Trondes besorgter Gesichtsausdruck weicht Entschlossenheit, als er sich von seinem Stuhl erhebt und Frenjar umarmt: "Sei willkommen, Frenjar. Wen hast du denn da mitgebracht?"

"Das sind die mutigen Recken, die meine Eindara vor diesen Eisbarbaren gerettet haben."

Tronde mustert euch eindringlich: "Hah! Ihr wollt drei Fjarninger besiegt haben? Drei Fjarninger, die sich als Swafnirskinder verkleidet haben, um hier in Thorwal mal einen drauf zu machen? Wenn Frenjar und Hasgar mir nicht versichert hätten, dass das nicht das Gewäsch eines Möchtegern-See-fahrers ist, ich würde es nicht glauben. Seid willkommen!"

Der Oberste Hetmann schließt jeden von euch so fest in die Arme, dass es euch den Atem raubt. Auch Jurga heißt euch herzlich willkommen, wenn auch weit zurückhaltender mit einem kräftigen Handschlag. Frenjar begrüßt sie als alten Kampfgefährten.

Nachdem sich eure Knochen wieder ungefähr dort befinden, wo ein Medicus sie perainegefällig vermuten würde, reicht Jurga allen ein Trinkhorn, das randvoll mit Hochprozentigem gefüllt ist.

"Darauf trinken wir jetzt erst mal ein gutes Feuer", meint sie. "Aber erzählt doch selber einmal, wie alles gekommen ist!", verlangt der Oberste Hetmann, während er euch einen Platz am Eichentisch anbietet.



den gehörig auf den Zahn fühlt. Tronde ist skeptisch, ob er sie wirklich bei dem geplanten Kriegszug dabei haben will, so wie Frenjar es ihm geraten hat. Am schwierigsten wird es ein nostrischer Abenteurer haben, da ein Teil des Unternehmens auf nostrischem Gebiet stattfinden wird und Tronde größere politische Verwicklungen verhindern möchte.

Er befragt alle nach ihrem Können, ihrer Zauberkraft, ihrer Herkunft und ihrem bisherigen Werdegang, aber auch nach dem Grund, warum sie sich eigentlich in der Stadt am Bodir aufhalten. Sollte der Beauftragte der HPNC hier schon seine 'Tarnung' fallen lassen, stutzt Tronde kurz, fängt dann aber lauthals an zu lachen: "Ist das nicht zum Brüllen? Können sie dich nicht bezwingen, bieten sie dir Geschenke an!"

Sobald die Sprache auf Grimring kommt, verfinstert sich seine Miene schlagartig. Er wirft seiner Tochter einen um Bestätigung heischenden Blick zu. Jurga verdreht allerdings nur ihre Augen. Diese Sache, so sagt er, werde man später besprechen.

Jurga hält sich während des Gesprächs – oder Verhörs? – im Hintergrund und begnügt sich mit der Rolle der aufmerksamen Zuhörerin.

Ist die Befragung zu Trondes Zufriedenheit ausgefallen – und das sollte sie, sonst ist das Abenteuer für die Helden an dieser Stelle

beendet –, fragt er sie, ob sie gewillt sind, sich einem in Kürze geplanten geheimen Unternehmen unter der Führung seiner Tochter anzuschließen, um die Albernier im Kampf gegen die Schwarzpelze zu unterstützen. Willigen sie ein, werden sie in die Details eingeweiht. Tronde lässt keinen Zweifel daran, dass es von dieser Entscheidung kein Zurück gibt. Sollten die Helden zu einem späteren Zeitpunkt kalte Füße bekommen, bliebe ihm nur die Wahl, sie für die Dauer von Jurgas Fahrt ins Badehaus einzusperren. Letztere Bemerkung wird durch Trondes und Frenjars lautes Gelächter begleitet, und es bleibt unklar, ob er das tatsächlich ernst gemeint hat. Nichtsdestotrotz lässt der Oberste Hetmann sie hoch und heilig schwören, nichts von dem, was sie jetzt erfahren werden, Dritten zu erzählen.

● Zwei Drachenschiffe der Gischtreiter-Otta, die *Garheltsang* unter dem Kommando von Jurga und die *Windsbraut* unter Hetfrau *Brinnja Baldersdottir* sollen tommelaufwärts schnellstmöglich nach Winhall fahren, um der bedrohten Stadt beizustehen. Der berühmte Kapitän *Phileasson* hat vor über zwölf Jahren ein ähnliches Unterfangen durchgeführt, als er sich mit drei Ottas der mittelreichischen Flotte anschloss, um das von Orks belagerte Greifenfurt zu entsetzen.

● Dass nur zwei Schiffe segeln werden, hat zwei Gründe: Zum einem gilt es, unter den Augen der Hafenstadt *Nostria* in die Mündung des *Tommel* zu fahren und etwa zwei Tage auf nostrischen Gewässern zu rudern – und das alles möglichst unbemerkt. Eine offizielle Bitte an den nostrischen Königshof, die Schiffe passieren zu lassen, ist in Trondes Augen zum Scheitern verurteilt, sei es, weil diese entweder in Mühlen der *Nostrokrate* verschwindet, oder sei es, dass der König und seine Berater ein neues ‘Komplotz’ wittern. Beides würde ein rechtzeitiges Eintreffen in Winhall vereiteln. Der Oberste Hetmann verspricht sich auch nichts davon, die *Nostrier* zu überrumpeln und einfach vor der Stadt aufzutauchen, in der Hoffnung, dass man sie dann schon passieren lassen werde. Nach seiner Einschätzung würden die düpierten *Nostrianer* tausend Gründe finden, die Schiffe aufzuhalten. Es ist erst ein Jahr seit der Rückeroberung *Kendrars* vergangen, in deren Folge Hetmann *Eldgrimm* ‘der Weise’ *Orikson* und Graf *Albio III.* von *Salza* in aller Verschwiegenheit und ohne weitere Absprache ein neues Handelsabkommen geschlossen haben, was dem König und seinem Hofstaat in *Nostria* gar nicht gefällt. Je weniger Drachenschiffe sich tommelaufwärts bewegen, desto geringer das Risiko, entdeckt zu werden.

● Ein weiterer Grund ist, dass Eile geboten ist. Eine große Mobilmachung kostet viel Zeit, zudem erhöht sich die Gefahr, dass die falschen Leute davon Wind bekommen.

● *Jurga* soll nicht nur den Oberbefehl über die beiden Drachenschiffe erhalten, sondern auch *Grimring* führen, um die *Orks* zu demoralisieren. Helden, die ein Interesse an der Waffe haben, hätten somit die Möglichkeit, die Klinge in Aktion zu studieren. Weitere Fragen zu *Grimring* beantwortet *Tronde* wenig bereitwillig. Es ist offenkundig, dass er nicht gerne über die Klinge spricht. Dennoch haben Sie an diese Stelle die Gelegenheit, den Helden die gewünschten Informationen über die legendäre Waffe zu geben (siehe die Angaben in *Akt I*, S. 9). Die Schicksalsklinge hängt im Übrigen an der Stirnwand dieses Raumes, wo sie allerdings in dieser Fülle von Artefakten und Waffen nur für jemanden auszumachen ist, der sie kennt.

● Die Helden sollen auf der *Garheltsang* *Jurga* als Berater zur Seite stehen. Auch wenn *Thorwaler* in der Regel einen vergleichsweise

lockeren Umgang mit Hierarchien pflegen, sollte dennoch kein Zweifel daran aufkommen, dass die Helden *Jurga* in allen Dingen unterstellt sein werden.

VORBEREITUNG

Tronde besteht darauf, dass die Helden bis zur Abfahrt in den Gästeunterkünften der *Ottaskin* unterkommen, wohl auch, um ihnen möglichst wenig Gelegenheit zu geben, sich zu verplappern. Als Tag des Aufbruchs ist der 9. Tag des *Sturmonds* vorgesehen, damit die nötigen Vorbereitungen getroffen werden können. So muss unter anderem die schon für den Winter vorbereitete *Garheltsang* wieder seetüchtig gemacht, *Proviand* und *Wasser* auf die Schiffe geladen und die Schiffsbesatzungen ausgewählt werden. All das soll vor den übrigen Bewohnern *Thorwals* möglichst verborgen bleiben, was die Vorbereitungen nicht eben erleichtert. Die Gerüchteküchen *Thorwals* brodeln derweil erneut über.

Jurga hört sich gerne die Vorschläge der Helden an, wie man am besten unentdeckt bis *Winhall* gelangt. Als sicher gilt, dass *nostrianische* *Schivoggen* (ein kruder Mischtyp aus einer *Kogge* und einer *Schivone*) und *Koggovellen* (desgleichen mit einer *Karavelle*) in den letzten beiden Jahren im *Golf von Prem* und entlang der Handelsrouten *Patrouille* gefahren sind. Aus diesem Grund will *Jurga* abseits dieser Strecken fahren. Falls man doch ein fremdes Schiffes sichten sollte, werden die Masten umgelegt und eine grün-blaue Plane über Deck und Mannschaft gelegt, um den Ausguck des ‘feindlichen’ Schiffes zu täuschen.

Die größte Schwierigkeit wird die Einfahrt in die *Tommel*mündung bereiten. Dort müssen die Schiffe die *Hafeneinfahrt* und zugleich die *Königsfeste* passieren. Diese Stelle ist gut bewacht: Ein kampfbereites Schiff liegt vor der Stadt und überwacht die Einfahrt, fünf *Kutter* patrouillieren in der Bucht.

Am vielversprechendsten scheint eine magische Tarnung. Falls Ihre Spielrunde jedoch mit einer anderen Lösung aufwarten kann, sollten Sie dies zulassen. Sollte es Ihrer Runde an arkaner Potenz mangeln, steht die *Runajaski Sifjalandrasdottir* bereit. Sie können *Sifs* arkane Fähigkeiten nach Wunsch im Rahmen der Vorgaben für die *Runajasko* ausgestalten. Die *Magierin* wird sich übrigens – wie alle anderen *Meisterfiguren* in diesem Abenteuer auch – keinesfalls als ‘*deus ex machina*’ hergeben, der den Helden die Arbeit abnimmt.

Fördern Sie die Ideen der Spieler und gehen Sie in Person von *Jurga* auf allzu unrealistische Vorschläge korrigierend ein, denn obwohl sie im Gegensatz zu ihrem Vater einen eher gemäßigten Führungsstil pflegt, weiß sie dennoch genau, was sie will.

GRIMRINGS VISIONEN

Im Verlauf der Vorbereitungen ergibt sich für einen der Helden (vorzugsweise jemanden mit hoher Intuition oder möglichst sogar der Gabe *Prophezeien*) die Gelegenheit, *Grimring* in die Hand zu nehmen, sei es, weil er sie sich näher ansehen will, oder auch nur, um seinen Freunden erzählen zu können, er habe die Waffe persönlich in der Hand gehalten. In dem Augenblick, in dem er das Heft in den Händen hält und die Waffe eingehend betrachtet, überkommt ihn eine jähe Vision. Für Außenstehende bietet sich folgender Anblick: Ihr Gefährte hält abrupt in seiner Bewegung inne, sein Blick wandert ins Leere. Nach wenigen Augenblicken ist der Held wieder ansprechbar, obwohl er schwören würde, dass eine weit längere Zeitspanne verstrichen ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein greller Blitz. Du stehst in einem halb dunklen Höhlen- gang aus schwarzem Fels. Drückende Hitze umgibt dich. Augenblicklich klebt jeder Fetzen Kleidung an deiner Haut. Das flackernde Licht wirkt wie das von Fackeln, doch sind nirgendwo welche zu sehen. Wän- de und Boden sind in ein unregelmäßig rotes Glosen getaucht.

Hinter dir verschwimmt das Ende des Gangs zu einem undeutlichen roten Punkt. Ein metallischer Schlag ertönt, als würde ein Schmied mit seinem Hammer auf einen Amboss schlagen. Einige Schritte vor dir erblickst du einen Durchgang. Du trittst hindurch und be- findest dich in einer größeren Höhle von mehreren Dutzend Schritt Durchmes- ser. Der Fels wirkt bearbeitet, welliger. Hier und da glitzert kristallisierte Asche. Im Licht- schein erblickst du einen großen Steintisch, auf dem ein steiner- ner Krug steht.

“Tritt ein, Zweiauge!”, erklingt eine harte Stimme unmittelbar neben dir. Du blickst in das goldene Auge eines Zyklopen, der dich freundlich aus seinem eisernen Gesicht anblickt. Du hast das Ge- fühl, als ob die Zeit gerinnt und mit einem mal alles un- erträglich langsam geschieht. Dann ist das Gefühl verschwun- den und du gehst gemessenen Schrittes auf den Steintisch zu. Dein Oberkörper reicht gerade an die Tischkante. Erneut ertönt das metallische Hämmern. Du blickst zurück zu dem Zyklopen, doch er ist verschwunden. Als du dich wieder dem Tisch zuwendest, beobachtest du ihn, wie er einen großen unförmigen Felsen trägt. Diesen stellt er wie einen Stuhl an den Tisch. Er lächelt dich an.

Du kletterst auf den Felsen, und es ist dir, als hättest du auf einem Steinthron Platz genommen.

“Wo bin ich hier?”

Ein weiterer Hammerschlag.

“Jenseits der Flamme! Oder eher außerhalb von ihr”, verlassen die lang gezogenen Worte den bronzenen Mund. Der Zyklop nimmt den Steinkrug und neigt ihn sacht. Flüssiges Metall dampft auf der Steinplatte, doch auf deiner Haut spürst du nur die Schwüle der Höhle.

“Hier ist es immer warm.”

Seine stählerne Faust hämmert in die Flüssigkeit. Das Metall wird länglich.

“Wie soll ich dich nennen?”, fragst du.

“Das ist deine Wahl. Eine der wenigen, die dir selbst bleibt. Ich werde Lar Lovreen genannt.”

Ein weiterer Schlag, die Form erinnert an einen Stab.

Dein Blick fällt auf einen zweiten Sitzfelsen, der vorher noch nicht da war. Auf ihm sitzt Tronde Torbenson, starr und eingefroren. Um ihn scharen sich deine Gefährten wie bei einer

Totenwache.

“Er hat keine Wahl!”

Ein weiterer Schlag. Die Form erinnert an ein großes Schwert. “Die hatte er nie.”

Dicke Eiskristalle glitzern auf dem schwarzen Kriegs- mantel des Obersten Hetmanns.

“Haben wir denn eine Wahl?”

Der Zyklop hält in seinem nächsten Schlag inne, das goldene Auge glänzt für einen kurzen Moment und das rötliche Schimmern der unsichtbaren Feuerzungen zuckt stärker.

“Vielleicht ja. Vielleicht nein. Ihr gehört dazu, schon von je her. Die Söhne und Töchter des Ingrasch sehen viel, doch vieles wird von der Flamme verzehrt.”

Sein Faustschlag fährt auf das grobe Schwert hinab und es wird zu einem Anderthalb- händer. Die Eisschicht auf dem Körper des Hetmanns wirkt im rötlichen Lichtschein wie dunk- les Blut.

“Droht uns auch dieses Ende?”

Der Zyklop blinzelt mit seinem sil- bernen Augenlid.

“Viele schmieden ihre Ketten selbst.”

Sein Zeigefinger deutet auf Tronde.

“Seine Ketten sind eine Auftragsarbeit.”

Die andere Faust hämmert auf den Tisch.

“Diese Klinge soll sein Schicksal sein.”

Auf dem Tisch vor dir liegt Grimring. Ein greller Blitz rast durch deinen Schädel.

Die Vision bleibt vorerst einmalig und wiederholt sich nicht, falls der Held die Klinge erneut (oder ein anderer zum ersten Mal) hält. Als der Oberste Hetmann vor über fünfzehn Jahren Grimring über- reicht bekam, hatte er eine ähnliche Vision, in der der Zyklop ihm sein Schicksal in einer vereisten Höhle prophezeite. Tronde war zunächst verwirrt, dann jedoch überkam ihn die Furcht, dass sein dunkles, von Grimring bestimmtes Ende ihn ereilen könnte, bevor es ihm gelänge, seine Vision eines thorwalschen Staates zu ver- wirklichen. Er hat seitdem mit niemandem außer mit seiner Frau Bryda und seinen Töchtern über die Vision gesprochen und auch die Waffe nicht mehr angerührt (Bryda brachte die Klinge im Trophäenraum an), aus Furcht, sein Schicksal könnte ihn durch mehrmaliges Berühren schneller ereilen. Nach und nach gelang es ihm, die Vision zu verdrängen, aber jedes Mal, wenn Tronde die Waffe anblickt, beschleicht ihn ein ungutes Gefühl.

Vor zwei Monaten jedoch fingen seine Alpträume an. Seitdem schläft Tronde schlecht, was sich auch auf sein Gemüt auswirkt. Seiner Familie will es nicht gelingen, ihn aus seiner wachsenden Schwermut zu befreien.

Als der Kriegsrat den Einsatz von Grimring fordert, sieht Tronde seine Befürchtungen bestätigt. Er wendet sich strikt gegen diesen Plan. Erst als Jurga anbietet, den Zug nach Winhall anzuführen und Grimring zu tragen, willigt er ein. Jurga hat das Schwert in



der Vergangenheit schon mehrfach berührt, ohne dass sie von Visionen oder Schreckensbildern heimgesucht wurde.

Der Zyklop ist Lar'Lovreen, der Grimring vor über tausend Jahren in der Zyklopenheimstatt unter dem Amran Nemoras auf Pailos schmiedete. Lar'Lovreen begann seine Arbeit bereits viele Jahrhunderte vor der Begegnung mit Seekönig Dirimethos, da er wusste, dass die Waffe eines Tages zu Tronde gelangen würde und dass der Oberste Hetmann ein wichtiges Schicksal zu erfüllen hat.

Lar'Lovreen ließ einen Teil seines Selbst – seines 'inneren Feuers' – in die Klinge fließen. Dieses Feuer soll Tronde im entscheidenden Moment die nötige Kraft geben, seine Bestimmung erfüllen zu können (siehe Akt VII). Die Essenz ist auf magischem Wege nicht zu entdecken oder zu analysieren.

Lar'Lovreen, oder vielmehr das, was von ihm in der Klinge steckt, will durch die Visionen dafür sorgen, dass Tronde sich auf seinen Schicksalsweg vorbereitet. So zeugte einer der ersten Alpträume davon, wie der Zyklop, auf einer Eisscholle stehend, verkündete, dass das Eis bald befleckt werde und Tronde sich bereithalten soll. Auch die Helden sind Teil dieses Wegs. Aus diesem Grund sendet der Zyklop demjenigen, der als erster die Waffe berührt, eine Vision, um ihn und seine Gefährten auf die kommende Aufgabe vorzubereiten. Tronde wird schon bald in ihm und seinen Begleitern Schicksalsgefährten erkennen, denn von der Stunde ihrer ersten Begegnung an werden sie in seinen Träumen erscheinen.

Sollten Sie es noch ein wenig dramatischer und geheimnisumwobener wünschen, können Sie auch entscheiden, dass Tronde schon zuvor von den Helden geträumt hat. Als er ihnen nun unverhofft leibhaftig begegnet, bleibt ihnen nicht verborgen, dass er sie wiedererkennt. Seine Begrüßung fällt entsprechend kühler aus, scheint ihm das Auftauchen der Gefährten doch nur ein weiteres Mosaiksteinchen auf seinem Weg ins Verderben zu sein. Doch fängt er sich schnell wieder und die Handlung nimmt ihren geplanten Lauf.

Erwähnt der Held gegenüber Jurga seine Vision, zeigt sie sich tief bewegt und nachdenklich. Nun sieht sie die Erzählungen ihres Vater mit anderen Augen. Eine *Menschenkenntnis*-Probe +3 verrät, dass der Zyklop und die Visionen nichts Unbekanntes für sie sind. Sie rückt allerdings nur zögerlich mit der Sprache heraus, dass ihr Vater von ähnlichen Gesichtern heimgesucht wird.

DIE FAHRT NACH WIPPHALL

Erst auf dem offenen Meer eröffnet Jurga beiden Mannschaften das eigentliche Ziel. Die Kursänderung wird gelassen oder sogar fröhlich aufgenommen, denn schließlich kann man so auch noch die "nostrischen Flunderköpfe" an der Nase herumführen. Jurga stellt, soweit das nicht ohnedies schon geschehen ist, die Helden der Mannschaft vor. Je nachdem, wie sich die Gruppe präsentiert, wird sie freundlich aufgenommen, Opfer derber Späße oder mit misstrauigen Blicken bedacht. Die Besatzung ist eine eingespielte Gemeinschaft, in der die Aufgaben klar verteilt sind, aber gegen ein paar helfende (und dabei auch fähige) Hände hat man nichts.

Die See ist unruhig, aber immerhin noch befahrbar. Helden, die mit Schiffsreisen eher auf dem Kriegsfuß stehen, müssen pro Tag auf offener See eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +4 ablegen, um nicht seekrank zu werden (KL, GE und FF für W6 +1 Tage auf See jeweils -2).

Jurga schätzt, dass man am Abend des dritten Reisetages die Tom-

Tronde reagiert zunächst ablehnend und weigert sich, mit den Helden über die Visionen zu sprechen. Dabei wird er sogar aggressiv, falls man ihn bedrängt. Bleibt die Gruppe jedoch hartnäckig, gibt er schließlich resigniert nach und berichtet stockend von seinen Träumen. Zu deuten weiß er sie nicht. Allmählich aber wird in ihm die Überzeugung keimen, dass die Helden seine Schicksalsgefährten sind, deren weiterer Weg mit dem seinen eng verknüpft ist. Vor allem zwischen ihm und dem Helden, der ebenfalls Grimrings Vision erfahren hat, wächst – sofern der Spieler bereit ist, sich darauf einzulassen – eine besondere Beziehung. Beides führt schließlich dazu, dass Tronde die Helden bitten wird, ihn auf seinem Schicksalsweg zu begleiten (siehe Akt IV).

DER AUFBRUCH

Am frühen Morgen des 9. Boron sind alle Vorbereitungen abgeschlossen. Der Abschied läuft für thorwalsche Verhältnisse überaus still ab: Die Angehörigen und Freunde der Schiffsbesatzungen haben sich im Thorwaler Hafen eingefunden, um ihren Liebsten Glück zu wünschen. Jurga, Grimring auf den Rücken geschnallt, und die Helden stehen an Bord der *Garheltssang* und betrachten die winkende Menge, in der sich auch einige besorgte und mürrische Gesichter finden. Der Oberste Hetmann und seine Tochter gehören zwar zur Otta der *Gischtreiter*, Hetfrau ist jedoch Brinnja Baldersdottir. Auf Fahrten der *Garheltssang* führt sie normalerweise das Kommando, so dass die zeitweilige Befehlsübergabe an Jurga nicht allen Gischtreitern gefällt. Brinnja äußert sich nicht dazu, ist aber als Mitglied des Kriegsrats einverstanden.

Tronde steht mit ernster Miene am Kai und hält ein gefülltes Trinkhorn. Als sich die Blicke von Vater und Tochter treffen, hebt er das Gefäß und ruft: "Grüß mir den Cuano und seine Tochter Invher. Und möge Swafnir dir gewogen sein, was immer vor dir liegen mag!"

Jurga entgegnet: "Dir auch, Vater! Wir werden den Schwarzpelzen schon zeigen, was ihr Schicksal", sie deutet auf ihren Rücken, "für sie bereit hält. Das wohl!"

Der Ruf wird von den Mannschaften übernommen und schon erklingt er aus vielen Kehlen. Dann verlassen die Schiffe die Bodirmündung und nehmen Südkurs.

melmündung erreichen wird. Landgänge sind bis dahin keine geplant, man möchte möglichst schnell vorankommen.

Bereits im Golf von Prem wird es möglicherweise brenzlig, denn dort herrschte im Frühling und Sommer letzten Jahres eine Krakenmolch-Plage. Viele Schiffe wurden angegriffen, und nur die größten und stabilsten vermochten diese Attacken abzuwehren. Vom Handlungsverlauf ist es nicht geplant, dass 'Hranngars Gezucht' die beiden Schiffe attackiert. Wenn Sie jedoch eine entsprechende Szene einflechten wollen, bietet es sich an, einen wirklich Schrecken erregenden Oktopoden von einem Dutzend Schritt Körperrumfang und Tentakeln von der Länge einer Otta auftauchen zu lassen. Es kostet allen Mut und vereinte Kraft, dieses Ungeheuer zurückzuschlagen. Dabei verlieren einige Mannschaftsmitglieder das Leben und die Schiffe werden so stark beschädigt, dass ein Landgang unvermeidlich ist.

Sobald die Ottas südlich von Kendrar sind, richtet sich die Auf-

merksamkeit auf am Horizont auftauchende nostrianische Schiffe. Die Wahrscheinlichkeit ist eher gering, da die so genannte 'Sieben-Winde-Flotte' aus nur zwei Schivoggen und zwei Koggovellen besteht. Diese sind zwar (für nostrische Verhältnisse) gut ausgerüstet, doch es ist Winter und nur wenige Schiffe laufen noch aus. Dennoch gelingt es den Helden ein bis zwei Mal ein fremdes Schiff auszumachen, worauf sogleich die Masten umgelegt und die bemalten Ölplanen hervorgeholt werden. Nach einigen Augenblicken der Anspannung wird jedoch Entwarnung gegeben, wenn die Flagge die Herkunft des Schiffes verrät oder es die beiden Ottas ohne Zwischenfall passiert.

Am Abend des dritten Reisetages kommt die nostrische Küste in Sicht. Jurga lässt die Schiffe in sicherer Entfernung kreuzen und gibt Anordnung, die Augen nach Patrouillenschiffen offen zu halten. Nun gilt es, den gefassten Plan umzusetzen. Es kommt darauf an, die Stadt im Schutz der Nacht unbemerkt zu passieren.

Das Glück ist mit den Thorwalern: dicke Nebelschwaden liegen über Ufer und Fluss. Am erfolgversprechendsten ist es, ein nächtliches Ablenkungsmanöver auf die auf Außenreede liegende Karogge (ein weiterer typisch nostrischer Versuch der Vereinigung zweier Schiffstypen) *Wüterich* zu arrangieren, in die Flussmündung zu rudern und die Hafeneinfahrt hinter sich zu lassen.

Als Tarnung bietet sich ein bzw. mehrere bewegliche NEBELWAND-Zauber an (ZfW mind. 9 bei 30 Schritt Länge mal 4 Schritt Höhe mal 7 Schritt Breite für jeweils ein Schiff und Probe +3 für eine bewegliche Wolke, der Zauber muss aufrecht erhalten werden), die beide Ottas in weißen Nebel hüllen. Ein intelligenter Einsatz des AURIS NASUS kann für die nötige Ablenkung sorgen. Elementare Wesenheiten sind immer dafür gut, dass man auf der *Wüterich* oder auch auf der Festung andere Probleme hat, als nach thorwalschen Ottas Ausschau zu halten.

Gefahr droht möglicherweise von den Patrouillenkuttern. Doch sollte das Manöver schlussendlich gelingen, was Sie nicht davon abhalten muss, Ihre Spieler ordentlich nervös zu machen, wenn unmittelbar vor ihnen ein Boot aus dem dichten Nebel auftaucht, man die Otta aber nicht bemerkt.

Sobald die Drachenschiffe die Königsfeste passiert haben und vier bis fünf Meilen flussaufwärts gefahren sind, können die Besatzungen vorerst aufatmen.

AUF DEM TOMMEL

Zwei Stunden später werden die Drachenboote ans östliche Ufer gerudert und dort an Land gezogen. Sie werden mit Ölplanen bedeckt und mit Zweigen notdürftig getarnt. Man verzichtet auf das Ausladen der Zelte, einfache Schlafstätten sollen in dieser Nacht reichen. Auf wärmende Feuer muss ebenfalls verzichtet wer-

DER ÜBERFALL (16. BORON I026 BF)

Kurz hinter Fairnhain hat sich der Tommel im Lauf der Jahrtausende tief in sein Bett gegraben. Linker und rechter Hand erheben sich sanfte, stetig steiler werdende Hügel, bis schließlich bis zu zwanzig Meter hohe, schroffe Sandsteinklippen auf gut zwei Meilen Länge eine enge Schlucht bilden. Es gibt immer wieder Überhänge, die sich jedoch nicht gegenseitig berühren, hier und da versperren lichte Wäldchen die Sicht auf die Klippenkrone.

den, zu groß ist die Gefahr der Entdeckung. Wachen werden eingeteilt, die bei drohender Entdeckungsgefahr 'schlagkräftige' Argumente bereit halten. Jurga und Brinnja sorgen dafür, dass die üblichen Gesänge und Gespräche beim Nachtlager deutlich leiser ausfallen als üblich.

Die Helden können sich an Patrouillen oder den Wachen beteiligen. Die Landschaft ist entlang des Flusses von Sumpfgeländen und Tümpeln durchzogen, die gerade im Dunklen äußerst tückisch sind. Da es am gegenüberliegenden Ufer einen Karrenpfad in einigen Dutzend Schritt Entfernung zum Wasser gibt, ist auf dieser Seite kaum mit Reisenden zu rechnen, vor allem nicht nachts und zu dieser Jahreszeit.

Am nächsten Tag wird das Lager in aller Frühe abgebrochen und die Schiffe wieder zu Wasser gebracht. Man rechnet bei strammem Rudern mit drei bis vier Tagen für die 220 Meilen bis Winhall.

Jurga lässt weiterhin nach Fischerbooten Ausschau zu halten, solange man in nostrischen Gewässern unterwegs ist. Doch ist ob der Jahreszeit kaum mit Zwischenfällen zu rechnen.

Die Helden können sich als Späher an Land nützlich machen und dem Schiff vorauseilen, indem sie sich in einem Weiler Reittiere besorgen. Auch ein MOVIMENTO erlaubt es ohne Schwierigkeiten, für einige Stunden die Strecke zu erkunden, wobei wegen des sumpfigen Untergrundes dann und wann eine *Körperbeherrschungs*-Probe +3 erforderlich ist.

Spielen Sie exemplarisch eine Szene durch, in der die beiden Schiffe schnell an Land gehen und sich tarnen müssen, weil sich Reisende nähern. Einige Thorwaler halten nicht allzu viel von der "ständigen, dämlichen Versteckerei", so dass die Helden mäßigend eingreifen sollten, damit diese sich nicht zu unbedachten Aktionen hinreißen lassen, wenn ihre Kapitänin mal gerade nicht auf sie achtet.

Spätestens am Morgen des dritten Tages erreichen die Ottas den Zufluss des Gemhar. Das Ostufer, bis zu dem sich die nördlichen Ausläufer des verwunschenen Farindelwaldes erstrecken, gehört bereits zu Albernia. Kaum dass sie des Zauberwaldes ansichtig werden, kursieren auch schon die buntesten und "wirklich wahren" Geschichten über verwunschene Blütenjungfern, das Zauberschloss eines Elfenpaars, kleinkindgroße Hasen mit blauem Fell oder den Kraftgürtel der Fee Farindel, den ein Hetmann vor wenigen Jahren von ihr geschenkt bekommen haben soll.

Da nunmehr seitens der Nostrianer keine Unbill mehr droht – ihre Flotte ist fern und das albernische Ufer bietet Rückzugsmöglichkeit –, lassen die Thorwaler die ihnen unbehagliche Geheimniskrämerei fallen: Sollte ihnen noch einmal ein nostrisches Boot begegnen, wird man sich den Spaß nicht nehmen lassen, die Besatzung mit Schmährufen und demonstrativ zur Schau gestellten blanken Hinterteilen zu begegnen.

Diesen Ort hat Jolnorx als Schauplatz für einen Überfall ausgewählt. Die Fjarninger legten in drei Wochen zu Fuß eine Strecke von rund 450 Meilen zurück, selbst für ausdauernde Eisbarbaren eine ansehnliche Leistung. Jolnorx selbst wurde dabei abwechselnd von den Fjarningern getragen.

Zwei Eisbarbaren haben eine halbe Meile flussabwärts ihren Be-

obachtungsposten bezogen. Sie beben vor Blutgier und Vorfreude, als sie endlich dem Geoden vom Kommen der verhassten Thorwaler berichten können. Jolnorx ist sich dessen wohl bewusst, dass seine Truppe zahlenmäßig weit unterlegen ist. Um diesen Nachteil auszugleichen, wirkt der Geode ein machtvollen Eisritual: VEREISTE ERDE. Ziel ist es, der Umgebung in einem Radius von 100 Schritt innerhalb weniger Minuten sämtliche Wärme zu entziehen und alles mit Schnee und Eis zu bedecken. Der Geode will den Fluss zu Eis erstarren lassen, um die Schiffe gefangen zu setzen und die Mannschaften dann mit herabstürzenden riesigen Eiszapfen zu attackieren. Alsdann sollte es den Fjarningern ein Leichtes sein, die Überlebenden niederzumachen.

Bei diesem Ritual wird die Kraft Sumus angezapft, um sie schließlich gegen die Erdmutter selbst einzusetzen. Die Folge davon ist, dass der Boden verwüstet und unfruchtbar zurückbleibt, nicht unähnlich Gloranas Theriakförderung, bei der man genau diese Kraft als grünliche Flüssigkeit durch dämonische Bohrungen gewinnt. Da es sich um ein Ritual handelt, das allein Meisterfiguren (Eisgeoden) bekannt ist, wird auf regeltechnische Angaben verzichtet.

Geoden, Druiden, Hexen, Elementaristen, Firnelven sowie Helden mit der Gabe *Gefahreninstinkt* (Probe +3) verspüren einige Augenblicke vor den anderen "Kälte, tödliche Kälte" ...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die sanften Hügel an der rechten und linken Uferseite sind allmählich schroffen Sandsteinklippen gewichen. Schnell gleitet die *Garheltssang* voran, angetrieben durch die kraftvollen Ruderzüge der Frauen und Männer. Jurga steht am Vordersteven und blickt auf den Fluss. Während es euch trotz Wollmänteln und Fellumhängen kalt ist, trägt die Thorwalerin nur eine Leinenhose und eine ärmellose Krötenhaut. Doch dann scheint es selbst ihr zu reichen, denn sie greift nach ihrem Pelzmantel. Es ist wirklich kühl, nein, es wird immer kälter. Die Temperatur sinkt unnatürlich rasch ...

"Eisschollen voraus!", ertönt ein Ruf. Tatsächlich – als ihr die Flussbiegung hinter euch lasst, treiben Eisschollen auf das Schiff zu. Jurga brüllt noch den Befehl zum Einholen der Riemen, doch es ist zu spät. Ein schwerer Ruck und das Knirschen des Kiels erschüttern das Schiff. Hinter euch kann die *Windsbraut* eine Kollision gerade noch verhindern. Weiße Atemwolken dringen aus euren Nasen und Mündern.

Innerhalb einer Minute sind Masten und Taue, Deck und Felsen von Schnee und Eis überzogen. Die Eisschollen haben sich rings um die Schiffe zu einer Eisdecke zusammengeschlossen, so dass die Strömung die Ottas nicht flussabwärts treiben kann. Riesige Eiszapfen bilden sich in Sekundenschnelle an den Überhängen der Klippen.

Plötzlich lösen sich die Zapfen mit einem lauten Knirschen und schlagen wie Geschosse auf dem Deck des vordersten Schiffes ein. Mit einer gelungenen *Körperbeherrschungs*-Probe +2 oder einer normalen *Ausweichen*-Probe gelingt es Helden, noch rechtzeitig zur Seite zu springen. Andernfalls werden sie getroffen und erleiden 2W6+5 Trefferpunkte (Wundenregelung wie für Pfeile: Mehr als KO/2 SP erzeugen eine Wunde beim Opfer). Ein Patzer hat zur Folge, dass ein Körperteil des Opfers durchbohrt wurde und der Pechvogel nun an Deck regelrecht festgenagelt ist.

Augenblicklich bricht Panik auf beiden Schiffen aus. Weitere Zapfen stürzen herab, die nicht nur für die Mannschaften eine tödliche Gefahr bedeuten, sondern auch die Ottas beschädigen. Die

Besatzung der *Windsbraut* hat begonnen, mit Äxten auf die Eisschicht einzuschlagen, so dass man die Strömung zur Flucht nutzen kann. Doch ist das Packeis zu allem Unglück von minderen Geistern beseelt. Unheimliche Fratzen bilden sich auf den eisigen Kristallen, die Eisbälle schleudern (1W+2 TP, ein unkontrollierter Nebeneffekt der massiven elementaren Eisbeschörung). Die Thorwaler auf der *Windsbraut* können Hilfe gebrauchen, die Otta frei zu bekommen – ein Einsatz für die Helden.

Mittels eines gut gelungenen ODEM ARCANUM (mindestens 7 ZfP*) oder eines OCULUS ASTRALIS (der allerdings angesichts der akuten Bedrohung arg lange dauert!) kann es einem Zauberkundigen gelingen, den Ursprung der arkanen Ströme oben auf den nördlichen Klippen zu lokalisieren.

Gelingt einem Helden, der explizit sucht, eine *Sinnenschärfe*-Probe +8, kann er das Versteck der Fjarninger ausfindig machen (s.u.), bevor diese ihrerseits angreifen.

Die Fjarninger, die sich bis zu diesem Augenblick in einer Höhle vier Schritt oberhalb der Wasserlinie verborgen hatten, überkommt angesichts der gepeinigten Feinde ungezügelter Blutdurst. Vergessen ist Jolnorx, auf dessen Zeichen der Angriff erst beginnen soll. Mit einem hasserfüllten Brüllen greift Frunugar an. Seine Leute folgen ihm, springen auf das mittlerweile recht dicke Eis und laufen auf die *Garheltssang* zu.

Jolnorx, aufgeschreckt durch das Angriffsgebrüll der Eisbarbaren, beugt sich für ein paar Momente über den Klippenrand, um zu sehen, was vorgefallen ist. Dennoch gelingt es ihm, seine Konzentration – wenn auch mit Mühen – aufrecht zu erhalten, um das Ritual fortzusetzen. (Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +5 gelingt es, ihn zu erspähen, falls sein Versteck nicht ohnedies bereits entdeckt ist.)

Frunugar

MU 17 KL 10 IN 14 CH 9 FF 14 GE 14 KO 17 KK 18

Barbarenaxt: INI 14+W6 AT 18 PA 14 TP 2W6+9 DK N

LeP 54 AuP 56 RS 3 MR 3 GS 10

Vor- und Nachteile: Innerer Kompass, Schnelle Heilung, Zäher Hund, Blutausch, Jähzorn 9, Meeresangst 5

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Befreiungsschlag, Finte, Hammerschlag, Kampreflexe, Niederwerfen, Sturmangriff, Waffe zerbrechen, Wuchtschlag

Herausragende Talente: Athletik, Klettern, Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Skifahren, alle wasserunabhängigen Naturtalente

Sechs Fjarninger

Barbarenaxt: INI 11+W6 AT 15 PA 12 TP 2W6+5 DK N

Ork-Axt: INI 13+W6 AT 16 PA 15 TP 1W+6 DK N

LeP 44 AuP 46 RS 2 KO 14 MR 2 GS 8

Sonderfertigkeiten: Hammerschlag, Kampfgespür, Niederwerfen, Sturmangriff, Waffe zerbrechen, Wuchtschlag

Herausragende Talente: Athletik, Klettern, Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Skifahren, alle wasserunabhängigen Naturtalente

Jolnorx Eisschiff

MU 15 IN 14 KL 15 CH 13 FF 16 GE 11 KO 16 KK 15

Zwergenskraja: INI 15+W6 AT 15 PA 14 TP 1W+4 DK N

LeP 41 AuP 54 AsP 48 RS 2 MR 13 GS 6

Bemerkenswerte Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis, Eisern, Kälteresistenz, Zäher Hund; Arroganz 6, Goldgier 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Geländekunde (Eis, Gebirge, Höhlen), Kampfreflexe, Meister der Improvisation, Nandusgefälliges Wissen

Herausragende Talente: Alchimie, Heilkunde Gift, Kochen (Tränke), Orientierung, Wildnisleben

Herausragende Zauber: Jolnorx beherrscht alle bekannten geodischen Sprüche mehr oder weniger gut, dazu einige Herrschaft- und Einfluss-Formeln sowie kampfunterstützende Zauber. Er beherrscht diejenigen geodischen Rituale, die nicht mit dem Element Humus in Verbindung stehen.

Es bedarf schon der geballten Heldenkraft, gepaart mit den harten Axthieben der Thorwaler, um die Fjarninger zu besiegen.

Etliche der Besatzung sind damit beschäftigt, das Eis zu zerschlagen, eindringendes Wasser zu schöpfen oder Verletzte zu versorgen, so dass sich nur wenige den angreifenden Fjarningern entgegenstellen können. Lassen Sie die Besatzung ruhig bluten, damit die Helden zeigen können, was in ihnen steckt. Jurga versucht, die Übersicht zu behalten, wobei Grimring in der Rückenscheide bleibt, während sie mit einer Orknase ihre wuchtigen Schläge austeilte und sich mit einem Thorwalerschild verteidigt.

Eine *Klettern*-Probe + 5 ist nötig, um die Klippe schnellstmöglich zu erklimmen und Jolnorx zu stellen. Der Zwerg ist zu erschöpft, um sich auf magische Weise zu verteidigen. Sobald die Helden ihn angreifen, muss er das Ritual vorzeitig abbrechen und sich auf profane Weise wehren. Jolnorx sollte diesen Kampf nicht überleben.

Die jähe Beendigung des Zaubers hat weitreichende Folgen: Die Temperatur steigt wieder auf das normale Maß, so dass das Eis zu schmelzen beginnt. Bald ergießen sich Schmelzwasserströme von den Klippen herab, die letzten Eiszapfen krachen in die Tiefe. Das Packeis reißt auf und es bilden sich Schollen – wohl dem, der sich darauf halten kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade, als sich der Kampf zu eurem Gunsten wendet, hört ihr den Schrei einer Frau. Ein blutüberströmter Eisbarbar, der Anführer, wie Kleidung und Gebaren verraten, hält Jurga von hinten umklammert. Die Thorwalerin wehrt sich nach Leibeskräften und es gelingt ihr, sich halbwegs aus dem ehernen Griff zu lösen. Gerade noch gelingt es dem Barbaren, ihre Rückenscheide zu packen. Noch bevor jemand eingreifen kann, reißt plötzlich der lederne Gurt der Scheide, in der sich die Schicksalsklinge befindet. Jurga stolpert einige Schritte nach vorne, ehe sie hart auf den Planken aufschlägt. Der Fjarninger hingegen fällt rücklings über Bord, in seinen Händen Grimring, und versinkt rasch in der Tiefe.

Sollte Frunugar zuvor schon getötet worden sein, nimmt ein anderer Fjarninger seinen Platz ein. Der Eisbarbar ist, wie die meisten seines Volkes, kein guter Schwimmer und lässt sich einfach von der Strömung davon treiben. Versuche der Helden, ihn auf magische oder sonstige Weise aufzuhalten, zu stellen oder zu verfolgen, schlagen fehl, zumal das Eiswasser allen, die den Versuch machen, ihm hinterher zu schwimmen, schlagartig die Luft in den Lungen gefrieren lässt.

Jurga verliert zum ersten Mal, seit die Helden sie kennen, die Beherrschung und brüllt vor Wut über den Verlust der Waffe. Nur mühsam bekommt sie sich wieder in den Griff und konzentriert sich fortan darauf, die Drachenschiffe an einen sicheren Landeplatz zu leiten.

WAS VOM KAMPFE ÜBRIG BLEIBT

Nicht nur die Helden werden sich nach dem ersten Schock bereit erklären, nach Grimring und der Leiche des Fjarningers zu tauchen. Doch der Tommel ist hier tief, der Grund von Algen bewachsen und das Wasser trüb und eisig kalt – auch ohne den Einfluss von Jolnorx' Ritual. Man hält es kaum länger als einige Minuten in den kalten Fluten aus.

Ein WASSERATEM (am besten zusammen mit einem FLIM FLAM) erlaubt es zumindest, sich eingehender in dem dunklen Gewirr aus mannshohen Wasserpflanzen umzusehen. Von Frunugar oder Grimring findet sich keine Spur. Allerdings kann man sich nicht völlig gewiss sein, dass die Klinge nicht doch noch irgendwo hier unten liegt, verborgen von Algendickicht und trübem Schlamm. Schließlich befiehlt Jurga, die Suche abzubrechen.

Der furchtbare Kampf, die vielen Toten und Verletzten und der Verlust von Grimring haben die Thorwaler sichtlich schockiert. Es ist vornehmlich Jurga zu verdanken, dass die Frauen und Männer sich nach und nach beruhigen und fähig sind, sich den dringenden Aufgaben zu stellen, die da warten.

Die beiden Schiffe sind so stark beschädigt, dass an eine Weiterfahrt nicht zu denken ist, bevor die ärgsten Schäden ausgebessert sind. Hier in der Schlucht bietet sich kein geeigneter Landeplatz. Die einzige Möglichkeit besteht darin, sich wieder ein Stück flussabwärts treiben zu lassen, wo das Ufer flacher ist.

Unter Jurgas aufmunternden Worte macht sich die Mannschaft an die Arbeit. Die Helden können derweil die Gelegenheit nutzen, um zu klären, welche Ziele die Angreifer verfolgt haben. Es steht außer Frage, dass es sich bei ihnen um die unheimlichen Täter handelt, die die Morde in Thorwal begangen haben, doch ist ihr Motiv unklar. Stehen sie etwa mit dem Orkheer in Verbindung? Was bringt einen Eisgeoden dazu, eine Horde Eisbarbaren in Gebiete zu führen, die sie normalerweise meiden? Woher wussten sie, dass die Drachenschiffe auf dem Tommel in Richtung Winhall fahren würden?

Im Lederrucksack des Eisgeoden findet sich der einzige Hinweis auf die finsternen Pläne: Er enthält ein paar Kapseln Tigermohn, eine bronzene Flasche mit Friedenswasser (erkennbar durch eine *Alchimie*-Probe + 6), Mörser und Stößel sowie zwei länglich gezackte, tief dunkelblaue Kristalle und ein zusammengefaltetes Stück Pergament.

Auf diesem befinden sich zwei Kohlestiftzeichnungen. Die linke zeigt eine grob gezeichnete Karte: Eine Küstenlinie mit zwei Klippen, zwischen denen ein Felsenfinger aufragt. Auf der linken Klippe sind einige Gebäude eingezeichnet, die von einem Wall umgeben sind. Die rechte Skizze zeigt nur ein paar Punkte, die scheinbar zufällig gesetzt wurden.

Wer die Olporter Magierakademie schon einmal gesehen hat, kann die Zeichnung als Ansicht dieses Gebäudes deuten. Auch Magier, die sich mit der Geschichte der grauen Akademien auseinander gesetzt haben, wissen dies bei einer gelungenen *Magiekunde*-Probe + 4. Die Akademie liegt auf dem westlichen der beiden berühmten Kreidefelsen rechts und links der Mündung der Nader in das Meer der Sieben Winde. Inmitten der Mündung befindet sich ein markantes Felsenriff, der *Efferdspfeiler*.

Beinahe jeder Thorwaler kennt zumindest die Beschreibung der Olporter Hafeneinfahrt, so dass auch ein Besatzungsmitglied den entsprechenden Hinweis geben kann, sollten die Helden nicht alleine darauf kommen.

Die Punkte stellen eine Sternkonstellation dar – falls Ihre Spieler

nicht von selbst auf diese Idee kommen, können Sie mit einer KL-Probe +4 nachhelfen. Eine *Sternkunde*-Probe ergibt, dass die aufgezeichnete Konstellation vermutlich etwa Anfang bis Mitte Frostmond/Hesinde über Nordthorwal zu beobachten ist.

Als Jolnorx aus Olport nach Thorwal aufbrach, malte ihm Imion auf, wann er spätestens wieder zurück sein soll, da der Firnelf dann seinen Einbruch in die Runajasko durchführen will, unabhängig davon, ob ihm die Lage des Kristalls bekannt ist oder nicht. Ob diese Sternkonstellation zufällig auch für ein Ritual, eine Beschwörung oder ähnliches besonders günstig ist, bleibt Ihnen überlassen, falls Sie die Spekulationen gehörig anheizen und eine falsche Fährte legen wollen.

Die beiden Kristalle hat Jolnorx aus *firnya kharjanda sala* mitgenommen. Einstmals durchfloss auch diese Kristalle die arkane Kraft der Halle in Harmonie mit dem Salasandra der Firnelfen. Nach der Eroberung durch die Nachtalben verfärbte sich ein Großteil der Kristalle dunkelblau bis schwarz, da die einstige Harmonie zerstört war. Obwohl dieses Ereignis mehrere tausend Jahre zurückliegt, lassen sich auf magische Weise schwache astrale Restspuren erspüren.

Stimmt sich ein Firnelf oder – falls kein Firnelf zur Gruppe gehört – der Held mit dem höchsten Intuitions-Wert, einige Zeit lang auf die Kristalle ein (*Selbstbeherrschung*-Probe +10 bzw. +5 für Firnelfen), vernimmt er ganz leise die klagenden Schwingungen des einstigen Sippenliedes.

Auch wenn den Helden zu diesem Zeitpunkt so etwas bestenfalls vermuten können, die Verbindung der Kristalle zu *firnya kharjanda sala* besteht noch immer fort – wenn auch so schwach, dass eine arkane Analyse sie (noch) nicht zu Tage führt. Bei ihrem Marsch in den Nebelzinnen werden diese beiden Artefakte ihnen den Weg zur Dunklen Halle weisen (siehe **In den Nebelzinnen** auf S. 44).

WAS ΠΥΠ?

Welche Spekulationen die Gruppe bislang auch angestellt haben mag, es sollte nach der Entschlüsselung der Skizzen klar sein, dass die Runajasko wenn nicht akut bedroht, so aber mindestens zentraler Punkt in den weiteren Plänen der Gegner ist. Möglicherweise ist mit dem Tod des Zwergs die Gefahr gebannt, doch verlassen kann und sollte man sich darauf nicht.

Es stellt sich die Frage nach dem weiterem Vorgehen:

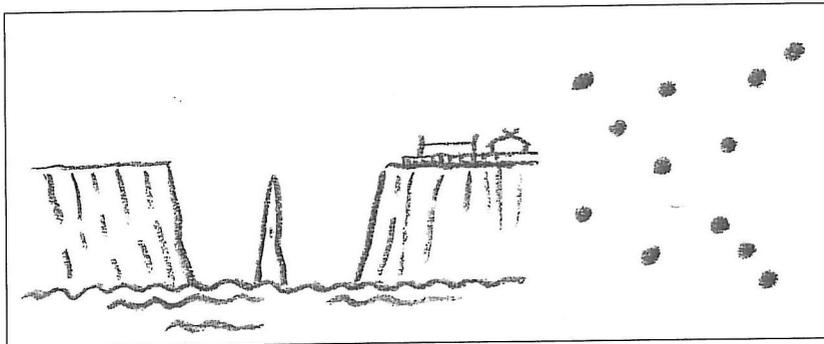
- Jurga will trotz des Verlustes von Grimring weiter gegen die Orks ziehen. Schließlich haben schon lange vor Hyggelik Thorwaler siegreich gegen Schwarzpelze gekämpft. Auch Foggwulf hatte keine Schicksalsklinge, als er bei der Befreiung Greifenfurts half. Jurga schickt Leute aus, die in Fairnhain Werkzeug und Holz beschaffen sollen, um die nötigen Reparaturen durchzuführen und neue Ruder herzustellen. Von einem Fußmarsch nach Winhall hält sie nichts, zumal sie keinesfalls die Schiffe zurücklassen will.
- Die Helden stehen vor der Wahl, ob sie Jurga bei ihrem Kampf unterstützen oder ob sie sich auf den Weg nach Olport machen sollen, um dort weitere Nachforschungen anzustellen.

Die Tochter des Obersten Hetmanns spricht sich entschieden für letzteres aus: Es ist in ihren Augen wichtig, dass jemand die Runajasko warnt – so vage die Hinweise auch sein mögen. Zuviel Unheil haben Jolnorx und seine Leute schon angerichtet. Es liegt in ihren Augen nahe, dass der Zwerg nicht auf eigene Rechnung gehandelt hat. Womöglich lässt sich in Olport herausfinden, wer

sein Auftraggeber ist. Es bleibt zu hoffen, dass die Helden Jurgas Bitte folgen.

Am nächsten Morgen ist die Zeit gekommen, sich von den Gefährten der letzten Wochen zu trennen. Jurga bittet die Helden, in Thorwal Station zu machen, um ihrem Vater Bericht zu erstatten. Dort bestehen zudem die besten Chancen, ein Schiff nach Olport zu finden.

Zum Abschied ist die Stimmung düster, auch wenn Jurgas Leute sich Mühe geben, dies zu überspielen: Die vielen Opfer, die zu beklagen sind, die Schiffe sind ein Bild des Jammers. Und die



Schicksalsklinge, Grimring, ist verloren. Auch Jurga begegnet den Helden mit eher gezwungener Munterkeit. Unter diesem Eindruck verlässt die Gruppe den 'Jurgazug', wie ihn die Teilnehmenden getauft haben.

Unter Umständen wollen einige Helden außerdem zuvor in Salza Halt machen, um ihre/n Auftraggeber zu informieren: Die Dracniter zeigen sich bestürzt, sind aber dennoch hoch erfreut, dass es den Helden womöglich gelingen wird, Zutritt zur Runajasko zu erhalten. Seit der Wiederentdeckung der Runenmagie wird niemand außer Angehörigen und Absolventen der Akademie eingelassen. Die magische Fachwelt würde nur zu gerne diese Spielart näher erforschen. Man möchte selbstredend, dass die Helden Jurgas Bitte Folge leisten, ihr ursprünglicher Auftrag muss warten. Der Erzabt äußert die Vermutung, dass es sich womöglich sogar um den Teil eines höheren Planes handelt, nicht umsonst trägt die Klinge ihren Beinamen. Erzählen die Helden von ihrer bzw. Trondes Visionen, bekräftigt dies seine Vermutung, dass sie ihrer Bestimmung folgen. Man weiß aus Niederschriften der Hesindeexpedition am Amran Nemoras, dass es eine Flamme geben soll, in die die Zyklopen bei ihrem Tod 'eintreten'.

Der von der HPNC angeworbene Held wird von General-Commissario Torrote nicht minder wohlwollend empfangen. Als der Held die Fjarninger bzw. den Eisgeoden erwähnt, gerät der horasische Kaufmann ins Grübeln. Schließlich bittet er ihn, einen Moment im Nebenzimmer zu verweilen. Als er den Helden wieder zu sich bittet, bietet er ihm 20 Dukaten zusätzlich an, falls er bereit ist, sich um den potenziellen Gefahrenherd in Olport zu kümmern. Torrotes Einschätzung nach ist es für seine Gesellschaft von höchster Wichtigkeit, dass die HPNC den Thorwalern in diesen Dingen zur Seite steht.

Auf neugierige Nachfragen erklärt er, dass den obersten Stellen der Handelscompagnie schon seit rund einem dreiviertel Jahr bekannt ist, dass sich im eisigen Norden etwas zusammenbraut, das vermutlich mit Glorana in Verbindung steht. Sollte es dem Helden und seinen Gefährten gelingen, Genaueres über diese Pläne in Erfahrung zu bringen oder diese gar zu vereiteln, wäre ihnen der großzügige Dank der HPNC gewiss.

PACHRICHTEN AUS ALBERNIA

Tronde ist über den Verlust der Schicksalsklinge zunächst tief erschüttert, doch er weiß nicht recht, wie er mit diesen Neuigkeiten umgehen soll: ob dies wie vermutet eine schlechte oder doch eine glückliche Fügung ist. Ähnlich wie Alhonso Torrote bringt er die Ereignisse mit Glorana in Verbindung. Der Oberste Hetmann kann sich keinen Reim darauf machen, woher Jolnorx Einzelheiten über den Jurgazug wusste, spekuliert aber, dass der Zwerg dies mittels seiner arkanen Fähigkeiten ausspioniert haben könnte. Beschreibt man den Kriegsratsmitgliedern den Geoden, kann sich Beorn Laskesson an ein Gespräch mit ihm erinnern.

Nach wie vor liegt ein Schatten auf Trondes Gesicht, wenn er über die Visionen und seine Zukunft spricht, doch findet er zunehmend darin Kraft, dass er nicht länger allein damit ist. Seine jüngsten Alpträume, so bedrohlich sie auch gewesen sein mögen, haben in ihm die Überzeugung reifen lassen, dass er und die Helden, die seitdem in seinen Träumen auftauchen, Teil einer Schicksalsgemeinschaft sind.

Außerdem hat er die Einzelheiten zu Grimring der obersten Swafnir-Priesterin anvertraut, Bridgera Karvsolmfara. Tronde ist festen Willens, sein Handeln nicht länger von einer vagen und düsteren Zukunftsvision beeinflussen zu lassen.

Er vertraut den Helden so weit, dass er ihnen sogar eröffnet, dass die gloranischen Überfälle auf nordthorwalsche Dörfer und Siedlungen der ehemaligen horasischen Kolonien der Anlass für die Friedensgespräche zwischen Wal und Adler waren.

Tronde wird dafür sorgen, dass die Gruppe so schnell wie möglich eine Passage nach Olport erhält. Die *Hardred* wird reisefertig gemacht, eines der neuen Schiffe vom Typ 'Winddrache', das Tronde als Hetmann der Hetleute zur Verfügung steht und das zurzeit im Kriegshafen der Stadt liegt. Tronde will den Helden so schnell wie möglich folgen, da er sich nun persönlich der Sache annehmen will.

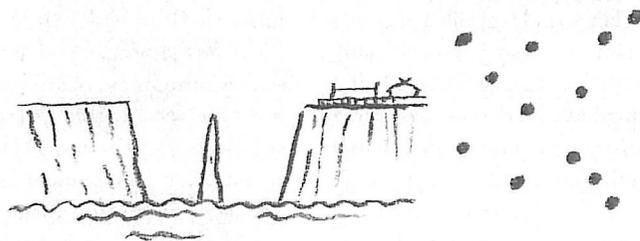
IN DER ZWISCHENZEIT

Während die Helden auf dem Weg nach Olport sind, wo sie am 7. Tag des Frostmonds (Hesinde) ankommen werden, ist es Jurga und Brinnja gelungen, die Schiffe zu reparieren.

In Fairnhain mussten sie erfahren, dass Winhall belagert wird und es ein arges Risiko darstellen würde, den Durchbruch auf ihren nur provisorisch reparierten Schiffen zu wagen. Die beiden Frauen beschließen, dass die beiden Ottas schnellstmöglich in Ordnung gebracht und mit einer Minimalbesatzung am Gemhar zurückgelassen werden sollen, während sich der Rest der Besatzungen den Verteidigern Winhalls anschließen will. Dies soll ihnen gelingen; Winhall aber fällt Mitte Hesinde. Die Schwarzpelze umgehen Königin Invher und ihre Truppen mit einer Kriegslist und bewegen sich in Eilmärschen auf das weitgehend wehrlose Havena zu, während Jurga und Brinnja zu ihren Schiffen zurückeilen. Am dritten Tag im Grimfrostmond (Firun) kommt es im Delta des Großen Flusses zu einer Entscheidungsschlacht, bei der die Orks aufgehalten werden können, weil die im Rücken der Orks auftauchenden Thorwaler das Blatt wenden (AB 103).

Frunugar ist es gelungen, sich mitsamt dem runenverzierten Zweihänder aus dem Tommel zu retten. Auf sich allein gestellt beschließt er, nicht länger Handlangern seiner mächtigen Eiskönigin Glorana zu folgen. Deshalb geht er nicht weisungsgemäß nach Olport, wo Imion Gletscherglanz wartet, sondern er marschiert unermüdlich zurück zum *firnya kharjanda sala*, wo er seine frostkalte Herrin weiß. Selbst für einen erfahrenen Fjarninger bedeutet dieses Vorhaben eine außerordentliche Leistung (aventurisch würde man sie 'notmärkisch' nennen): Frunugar schläft wenig und durchquert schnellstmöglich ihm unbekanntes Gelände, sich auf seinen Orientierungssinn und seine Zähigkeit und Ausdauer verlassend. So durchquert er Andergast, das Orkland, den ehemaligen Svelltschen Städtebund, die Gebiete der Elfen, Nivesen und Norbarden, um schließlich nach eineinhalb Monaten in den Nebelzinnen anzukommen.

Die *Hardred* kehrt gleich nach ihrer Ankunft in Olport zurück, um Tronde wieder zur Verfügung zu stehen.



AKT IV – ELEMENTARES CHAOS IN DER RUNAJASKO (CA. 8. FROSTMOND/HESINDE)

OLPORT

2.600 Einwohner, davon 40 % Nivesen und Norbarden, 5 % Elfen; 100 Krieger der Sturmsegler-Otta; Tempel: **Swafnir**, **Ifirn**, **Travia**, **Efferd** (verlassen)

Olport ist die älteste Ansiedlung der Thorwaler. Glaubt man den Sängen der Skalden, haben die Flüchtlinge aus Hjaldingard hier zum ersten Mal aventurischen Boden betreten.

Um in den lang gezogenen Hafen zu gelangen, muss man die klippenübersäte Nadermündung im Schatten des **Efferdspfeilers** passieren. Ohne Lotsenboot ist es kaum möglich, unbeschadet zum

Liegeplatz auf den Kiesstrand zu gelangen. Die traditionellen Ottaskins mit ihren Palisadenwällen prägen das Stadtbild. Hoch auf den Kreideklippen thronen die wohl bedeutendsten Gebäude der Stadt: Auf dem östlichen Felsen befindet sich die **Festung** des Hetmanns vom Nader. Diese beherbergt auch das **Hetfeld**, das als Versammlungsort (und Immanplatz) dient.

Ihr gegenüber auf der Vestanwindbodi findet sich die **Runajasko**: Olports legendäre Magierakademie. Eine ausführliche Beschreibung der Runajasko finden Sie im Anhang ab S. 76.

Herr über die Stadt ist **Torgal Raskirson**, der Hetmann vom Nader. Doch wie sein Vater zieht er es vor, mit seiner Sturmsegler-Otta hinauszufahren, statt in Olport seinen Pflichten nachzukommen.

GRAVE GILDE GEGEN RUNAJASKO

Im Phex 1022 BF wurde die Halle des Windes auf Beschluss des Gildenrates der Großen Grauen Gilde des Geistes scharf gerügt und aufgefordert, sich an die gildenüblichen Grundsätze der politischen Neutralität und die Lehrstandards zu halten.

In der Vergangenheit war es immer wieder zu Konflikten über Lehrmethoden und Zauberpraktiken bezüglich der Unterweisung von minder arkan begabten Personen gekommen, über den hohen Einfluss nicht gildenmagischen Gedankenguts elfischen und druidischen Ursprungs und die wiederholte Einmischung in politische Belange, wie beispielsweise Ausbildung und Einsatz von Kapermagiern in Ifirns Ozean und im Golf von Riva. Zu den größten Kritikern gehörte das Stoorrebrandt-Kolleg aus Riva sowie die horasischen Akademien – wobei man natürlich spekulieren kann, in wie weit auch hier politisches Kalkül mitschwang, sind es doch vor allem Schiffe aus dem Bornland und dem Horasreich, die sich gegen Olporter Kapermagier erwehren müssen.)

Zur Durchsetzung der Forderungen wurde der Akademie eine Frist bis zum 30. Hesinde 1023 BF eingeräumt. Zwei Monate vor Ablauf des Ultimatums drangen Gerüchte an den Gildenrat, die von einer in Olport praktizierten Runenmagie berichteten, die eine blutmagische Komponente haben soll. Vergeblich versuchte man Näheres in Erfahrung zu bringen, doch Akademieleiter Windweiser verweigerte jeder gildenmagischen Delegation den Einlass. Die Frist verstrich folgenlos.

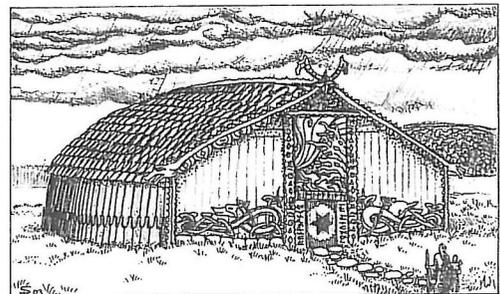
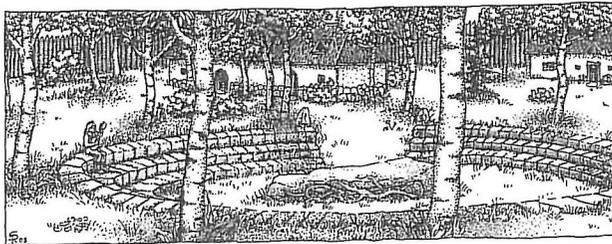
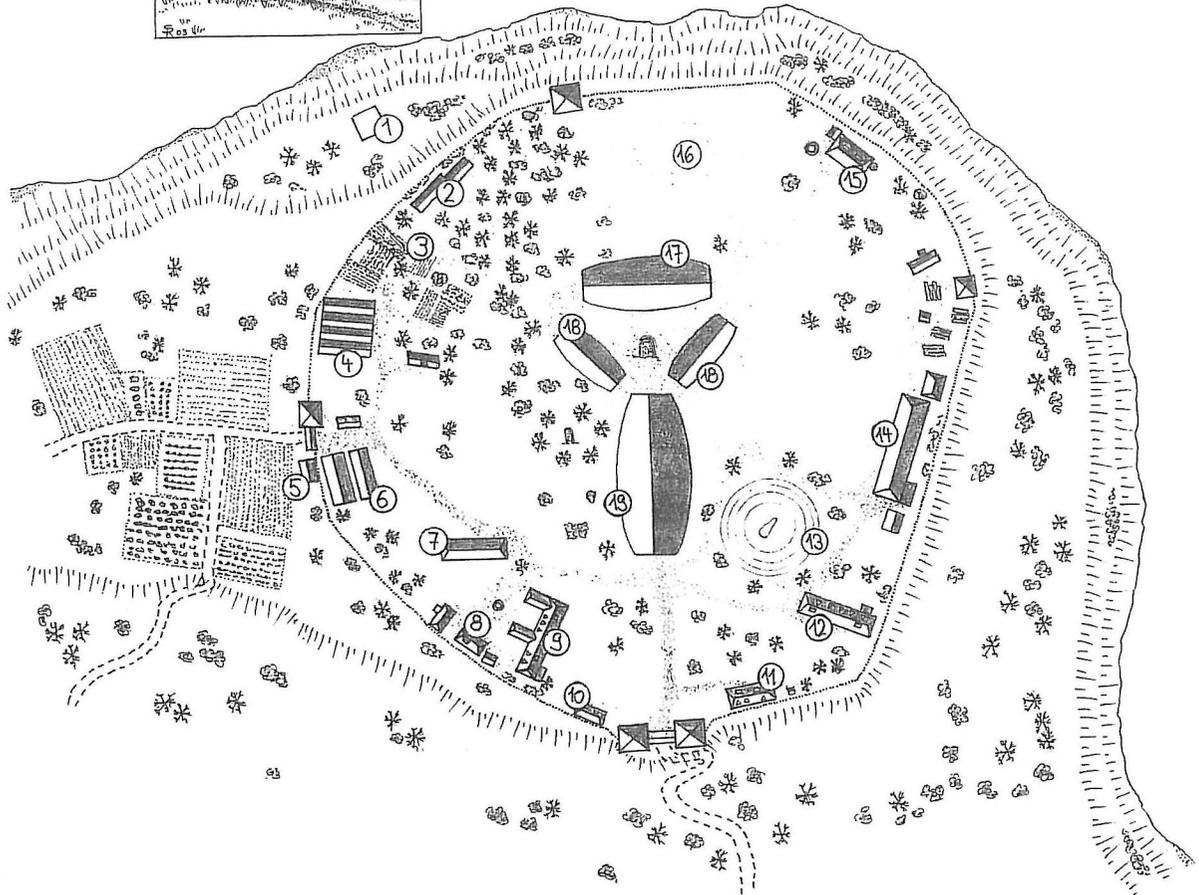
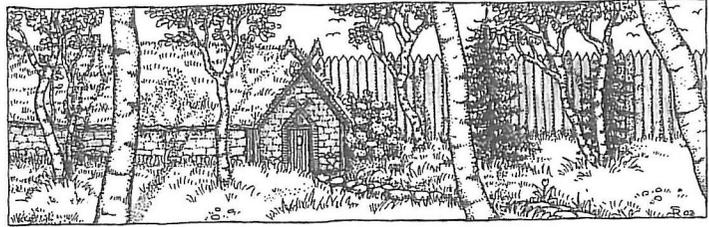
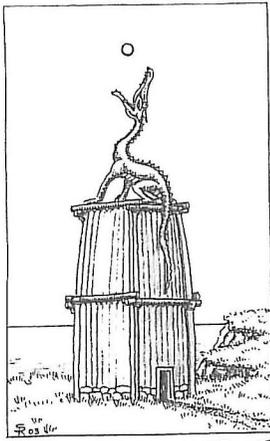
Im Hesinde 1025 BF kam es zu einer erneuten Versammlung des Gildenrats. Dieser verkündete den Ausschluss der Runajasko aus der Grauen Gilde mit Wirkung zum 1. Firun. Die Akademie verlor damit alle Rechte an Skripten und Thesen, diese sollten an die Gilde zurückfallen, außerdem wurde ihr die Lehrerlaubnis

entzogen. Alle Abgänger gelten seitdem zunächst als 'magistres extraordinariae' und sind nicht befugt zu lehren oder Gildenämter auszuüben. Die Adepten wurden angewiesen, sich bis zum 1. Praios 1026 BF einer anderen Akademie anzuschließen, andernfalls würden sie aus der Rolle der Gildenzauberer gestrichen.

Drei Monate nach dem Inkrafttreten des Beschlusses legte die Sprecherin des ODL, Convocata Ailin ni Finnian, Widerspruch gegen die erlassene Verfügung ein. Als Begründung nannte sie offensichtliche Verfahrensfehler sowie das Fehlen stichhaltiger Beweise, vor allem für den Einsatz von verbotener Blutmagie. Zeitgleich entsandte ODL-Großmeister Hagen Gerion zu Lowangen seinen Großjustitiar Silanor Faralon und zwei Graue Garden nach Olport, um dort Beweise zu sammeln. Die Runajasko gilt dennoch als gildenlos.

Längst nicht alle Akademien zeigen sich bereit, die verlangten Sanktionen zu vollziehen. So weiß man, dass die Akademie von Thorwal nach wie vor ihre Kontakte zur Runajasko unterhält. Und auch die elfisch geprägten Schulen sehen anscheinend keine Veranlassung, Olporter Absolventen die Tür zu weisen.

Bislang hat der Gildenrat keine konkreten Maßnahmen unternommen, die Rückgabe der Skripte und Thesen einzufordern, lediglich die Verlängerung der Untersuchungen von Großjustiziar Faralon um ein weiteres halbes Jahr wurde beschlossen. Offiziell gibt es hierzu keine Stellungnahme, inoffiziell heißt es, dass der Kampf gegen die Heptarchien eine höhere Priorität genießt als dieser Konflikt. Es gilt in Magierkreisen aber auch als zweifelhaft, dass die Gilde unter anderen Umständen einen offenen Kampf suchen würde; zu gering ist ihr Einfluss in Nordaventurien.



RUNAJASKO
← 100 SCHRITT →

IMION GLETSCHERGLANZ' PLAN

Nachdem es Glorana vor rund einem Jahr gelungen war, den *Nuch' ChurKrah* in den Kavernen der Runajasko zu platzieren, schickte sie Imion Gletscherglanz gemeinsam mit Jolnorx, Frunugar und zwanzig Fjarningern aus, um den Kristall zu erbeuten. Im letzten Peraine bestiegen diese Leute in Leskari die Knorre *Ifirmstreu*. Kapitän Halme Olsson und seine 13-köpfige Mannschaft bekamen genügend Gold, um sich nicht über die höchst sonderbaren Passagiere zu wundern. Nach einer schwierigen Reise, auf der die Fjarninger mit viel Alkohol und Rauschkräutern leidlich ruhig gehalten wurden, erreichten sie den Hafen von Olport. Halme fuhr am nächsten Tag weiter, doch hatte er den Auftrag, bei seinen nächsten Handelfahrten immer wieder Olport anzulaufen, um die Gruppe gegebenenfalls wieder aufzunehmen.

Eine Höhle in den Kreidefelsen, etwa zehn Meilen östlich von Olport, dient ihnen seitdem als Unterschlupf. Imion versuchte sogleich, die Verbindung zum *Nuch' ChurKrah* aufzunehmen, um durch dessen Augenhöhlen nach und nach die Runajasko auszuspiionieren. Dies erwies sich als ein mehrere Monate andauerndes Geduldspiel, denn was der Totenschädel zeigte, war lange Zeit immer dasselbe: ein dunkler Lagerraum. Nur gelegentlich holte ihn einer der Runajaski hervor, um ihn zu untersuchen.

Die Ungeduld der Fjarninger wuchs und drohte bald zu einer Gefahr zu werden. Konnte man sie in der ersten Zeit noch mit Jagdausflügen zufrieden stellen, währte dieser Frieden nicht ewig. Eines Nachts, als Imion meditierte, gelang es Jolnorx nicht länger, die Barbaren unter Kontrolle zu halten: Sie überfielen ein nahegelegenes Gehöft und richteten ein Massaker an. Imion sandte Jolnorx und die Hälfte der Fjarninger wie bekannt nach Thorwal. Die Suche nach den Mördern blieb vergeblich, doch ist die Handschrift unverkennbar. Sobald die Helden davon erfahren, werden sie ahnen, wer dahinter steckt.

Vor einer Woche hat sich das lange Warten endlich ausgezahlt. Der *Nuch' ChurKrah* wurde endlich in die Nähe des Kristalls bewegt. Sogleich machte Imion sich an die notwendigen Vorbereitungen, um in die Akademie einzudringen, auch wenn Jolnorx und die Fjarninger noch nicht zurückgekehrt sind.

Glorana hat Imion ein Tongefäß gegeben, in dem sich befleckte Dschinne, die *Vinskrapr* (siehe Kasten auf S. 34), befinden. Diese sollen in der Runajasko Chaos und Zerstörung hervorrufen, um dem Eiself die Gelegenheit zu geben, möglichst unerkant den Kristall zu stehlen.

Als vorgestern durch Zufall die *Ifirmstreu* wieder in den Hafen einlief, sieht Imion auch seine Flucht gesichert: Das Schiff soll ihn nach dem gelungenen Diebstahl zurück nach Leskari bringen. Das Schicksal der Fjarninger, die bei ihm geblieben sind, ist ihm gleichgültig.

Imion wird in der kommenden Nacht mit der Durchführung seines Vorhabens beginnen. Und just am Tag zuvor haben die Helden Olport erreicht.

Nuch' ChurKrah – der 'Geist des Navigators'

Vor zwei Jahren gelangte Glorana in den Besitz dieses vereisten, humanoiden Schumpfkopfs. Der Schädel birgt eine rätselhafte, urwüchsige und überaus potente Naturmagie, die es einem Zauberkundigen erlaubt, durch die toten Augenhöhlen zu blicken.

Glorana gab das Artefakt einem ihr hörigen Eismagier, der zusammen mit einigen Schneeorks und Goblins Überfälle in Nordthorwal durchführen sollte. Aufgeschreckt entsandten die Thorwaler Kämpfer, um die Angreifer zu stellen. Bei einem dieser Kämpfe geriet der unheimliche Schädel in ihren Besitz. Hin- und hergerissen, ob sie das schreckliche Ding über die nächste Klippe werfen oder behalten sollten, setzte sich ein weniger abergläubischer Krieger durch. Er brachte den Schädel zur Runajasko (siehe auch AB 100).

Regeltechnisches: Das Artefakt ist mit einem Zauber belegt, der dem druidischen Zauber BLICK DURCH FREMDE AUGEN gleicht, wenngleich sich in der Matrix neben Aspekten der Hellsicht und der Verständigung auch meta- und temporalmagische Spuren finden lassen, die an einen INFINITUM erinnern.

Um sich auf den Schädel einzustimmen, muss eine *Selbstbeherrschungs*-Probe + 8 gelingen (Druiden und Geoden habierter Zuschlag). Besitzt man einen Hautfetzen des Schädels, ist die Probe um zwei Punkte erleichtert.

Der Zauber kostet 2 AsP Grundkosten pro begonnenen 10 Meilen Entfernung sowie 8 AsP Folgekosten pro angefangener Spielrunde.

EINE EINSAME WACHT

Vermutlich wollen sich Ihre Helden nach ihrer Ankunft sogleich auf den Weg zur Halle des Windes machen und dort vorstellig werden.

Vor dem Tor der Runajasko steht ein einsamer Wächter in grauer Magierrobe, rotem Skapulier und einer roten Wollhaube. Es handelt sich um ein Mitglied der Delegation des *Ordo Defensoris Lecturia* (ODL), auch bekannt unter dem Namen 'Graue Stäbe von Perricum', hierher entsandt, um Klärung im Streit mit der Grauen Gilde herbeizuführen.

Sechs Stunden – gleich ob Tag oder Nacht – währt seine Wacht, dann kehrt er zu seinen Brüdern und Schwestern in ihr Quartier im Gasthaus zurück, um dort die klammen Knochen aufzuwärmen und sich zu stärken, derweil ein anderer den Posten antritt. Vier Diener des grauen Magierordens umfasst die Delegation, angeführt durch den Großjustiziar des Lowanger Ordenshauses, Silanor Faralon. Zweimal am Tag, zu Sonnenauf- und Sonnenuntergang begehren sie mit fester, feierlicher Stimme Einlass, bislang vergeblich. Haldrunir Windweiser hat bei ihrem ersten Erscheinen laut und vernehmlich erklärt, dass sie als Gäste nicht willkommen sind, und bei dieser Entscheidung ist er geblieben.

Den Helden indes soll es nicht besser ergehen. Die Wachen am Eingang haben die strikte Anweisung, nur ausgewählten Personen Einlass zu gewähren. Hierzu gehören alle Angehörigen der Akademie, Swafnir-Geweihte, ausgewählte Hetleute und solche, die das Vertrauen der Runajasko genießen. Immerhin kann es den Helden gelingen, die Wachen davon zu überzeugen, Haldrunir Windweiser eine Botschaft zu überbringen.

Den Helden wird früher oder später klar werden, dass es eine weit schwierigere Aufgabe werden könnte, in die Runajasko zu gelan-

gen, als gedacht. Im Gefolge des ODL wird es ihnen keinesfalls gelingen.

Sollte sich einer der Gefährten dem ODL im besonderen Maße verpflichtet fühlen, könnte er der Delegation seine Hilfe anbieten. Allerdings wird der weitere Verlauf der Ereignisse dafür sorgen, dass dieses Ersuchen gänzlich nebensächlich wird. Von sich aus werden die Ordensleute die Hilfe der Helden nicht einfordern und ganz gewiss kein Hilfsangebot annehmen, wenn dies mit einer monetären oder sonstigen Forderung verbunden ist.

Geben Sie den Helden ausreichend Gelegenheit, Pläne zu schmieden, wie es ihnen gelingen könnte, Seine Spektabilität – oder wenigstens die Torwachen – davon zu überzeugen, ihnen Einlass zu gewähren: gutes Zureden, Bestechung, Versprechungen, Lügen, magische oder nicht-magische Überredungskünste. Erfolg wird keinem dieser Versuche beschert sein, was Sie jedoch nicht davon abhalten muss, diese genüsslich auszuspielen. Und sollte einer der Abenteurer auf die ebenso einfache wie brillante Idee kommen, in einem passenden Augenblick die Palisade zu überklettern, werden die Helden schnell feststellen, wie viel Wahres sich hinter den Gerüchten verbirgt, dass elementare Geister die Umfriedung bewachen.

Einzig einem Absolventen der Runajasko werden sich die Torflügel bereitwillig öffnen, desgleichen einem Helden, der sich in der Vergangenheit um die Runajasko besonders verdient gemacht hat, doch nur ihm. Seinen Freunden bleibt diese Gunst auch weiterhin verwehrt.

Wiewohl ein ganzes Stück weiter gekommen, wird es dem Glücklichen dennoch nicht so bald gelingen, mit Haldrunir zu sprechen. Es bleibt ihm die Möglichkeit, sich einem der anderen Magister zu offenbaren. Doch noch bevor die Nachricht zu Haldrunir durchdringt, beginnt Imion seinen Angriff – und der Held hat die einmalige Gelegenheit, diesen unmittelbar mitzerleben.

Nach der Abfuhr werden die (restlichen) Helden zunächst Quartier beziehen wollen. Anders als die Runajasko erweisen sich die Olporter als überaus gastfreundlich. Die Helden können bei jeder Ottaskin anklopfen und um eine Unterkunft bitten. Dennoch gibt es neben dem Swafnir-Tempel auch einen Gasthof. Hier kann man sich den üblichen Gastpflichten wie Erzählen und Mitfeiern durch Zahlung einer Zeche entledigen. Selma Halmarsdottir bietet einfache, mäßig bequeme, aber saubere und warme Lager in ihrem Schlafsaal an. Die Küche bietet süßes Schwarzbrot, Schafkäse, Stockfisch und Trollbirnen, dazu dunkles, selbstgebrautes Dinkelbier. Gegen Zahlung von einem Silbertaler darf man dort eine Nacht verbringen und soviel essen, wie man kann.

Dort ist auch die Delegation des ODL untergekommen. Gesellt man sich zu den zunehmend frustrierten Magiern, kann man einige Mutmaßungen aufschnappen, warum man ihnen das Leben so schwer macht – und sich mit dazu.

Silanor ist fest davon überzeugt, dass nur ein Eingreifen des ODL der Akademie den Weg zurück in den Schoß der Gilde weisen kann. Dementsprechend begegnet er der Entscheidung des Akademieobersten mit schierem Unverständnis. Entweder legt 'Skolaforradandi' – so sein thorwalscher Titel – Haldrunir Windweiser keinen Wert auf Vermittlung, oder die Runajasko muss in der Tat eine Überprüfung fürchten.

Die Wirtin und ihre Stammgäste indes haben ihre ganz eigene Meinung, warum die Magier kein Gehör finden:

● "Der Bursche ist dem alten Haldrunir zu frech gekommen, das kann der auf seine alten Tage gar nicht haben."

● "In die Runajasko kommt heutzutage niemand rein, der nicht waschechter Olporter ist, das wohl!"

● (Mit einem breiten Grinsen:) "Schnüffler kann hier niemand leiden, das werdet ihr doch sicher nachfühlen können, hmm?"

NACHFORSCHUNGEN IN OLPORT

Die Runajasko ist nicht die einzige Möglichkeit, um mit Nachforschungen zu beginnen. Vielleicht hat jemand in der Stadt einen der Gesuchten gesehen oder ihm ist sonst etwas aufgefallen.

Mit Ausnahme des Überfalls hat es hier in letzter Zeit keine Morde gegeben, allerdings erinnern sich einige Hafenarbeiter und Seeleute daran, dass im Frühling des letzten Jahres eine Schar Swafnirkinder auf einer Knorre nach Olport gekommen sind. Diese hätten komisch benebelt geschaut. Bei ihnen waren ein Elf mit silberfarbenem Haar und ein Zwerg, die sich wie Hütehunde aufgeführt haben.

Hört man sich weiter um, kann man erfahren, dass die Gruppe die Stadt schnurstracks hinter sich gelassen hat, doch dann verlieren sich ihre Spuren.

Die Knorre ist gleich am nächsten Tag wieder ausgelaufen. Aus der verängstigten Mannschaft – teils Thorwaler, teils Mittelländer – ist nichts herauszubekommen gewesen. Mindestens eine ganze Tagesproduktion Dinkelbier haben sie vernichtet (die Menge schwankt je nach Erzähler). Einige wollen sich daran erinnern, dass das Schiff irgendwas mit "Ifirn" geheißen hätte.

Im Lotsenhaus bestätigt der nivesische Hafenmeister Kaukuira Sturmente, dass vor einem dreiviertel Jahr die *Ifirnstreu* angelegt habe, an Bord eine Schar Swafnirkinder. Hier erfahren die Helden auch, dass die *Ifirnstreu* erst vor einigen Tagen erneut im östlichen Hafen eingelaufen ist.

An Bord finden die Helden einige mürrisch dreinblickende Frauen und Männer der Schiffswache vor, die nicht gerade zu einem freundlichen Plausch aufgelegt sind. Hartnäckiges Nachfragen bringt zutage, dass der Kapitän vor einer Stunde den Hafen mit unbekanntem Ziel verlassen habe. Über die seltsamen Fahrgäste lässt sich nichts in Erfahrung bringen, es sei denn, die Helden bedienten sich roher Gewalt oder Magie. Doch die Deckwachen wissen lediglich, dass der Trupp damals in Leskari an Bord gekommen ist. Der Kapitän hat ihnen drakonische Strafen angedroht, falls einer von ihnen über die Passagiere ein Wort verlieren würde. Kapitän Halme ist für seine Grobheit bekannt und seine Leute fürchten ihn.

Der Kapitän ist nirgends in Olport aufzufinden. Er befindet sich auf dem Weg zum Unterschlupf Imions, um neue Anweisungen zu erhalten. Er wird erst bei Sonnenuntergang wieder zurückkehren, und Sie sollten vermeiden, dass die Helden es hier schon mit ihm zu tun bekommen.

Womöglich werden die Helden dem Gehöft einen Besuch abstatten wollen, das die Fjarninger überfallen haben. Nachbarn – aber auch einer der Olporter Swafnir-Priester, den man damals gerufen hatte – wissen zu berichten, dass die Leichen fürchterlich zugerichtet waren. Einem kleinen Mädchen waren die Gliedmaßen regelrecht herausgerissen worden. Doch eine Spur der Täter wurde nie gefunden und es sollte auch bei diesem einen Zwischenfall bleiben.

Richten Sie es so ein, dass die Helden ihre Suche auch auf die Klippen und das Meeresufer ausdehnen. Dann kommt es zu folgender Szene.

KEIN JÜNGLING AM STRAND

Es dämmt schon, als die Gefährten den Klippenzug entlang wandern, der sich mal mehr, mal weniger hoch über der Küste erhebt. Plötzlich entdeckt der Held mit dem höchsten Wert in *Sinnenschärfe* am Fuß der Klippen einen Menschen, der reglos mit dem Gesicht nach unten auf dem steinigen Strand liegt. Mit einer *Klettern*-Probe +4 bewältigen die Charaktere den Höhenunterschied von 25 Schritt. Es handelt sich um einen Mann, Kleidung und Wuchs verraten seine thorwalsche Herkunft, doch sind seine Gewänder zerschlissen und salzüberkrustet wie bei einem Schiffbrüchigen, und sein Körper ist ausgemergelt. Seetang hat sich in seinen rotblonden, über und über mit Salz verkrusteten strähnigen Haaren verheddert, sein verfilzter Vollbart reicht ihm bis zum Brustkorb. Ein Stiefel fehlt, Waffen trägt er nicht. Um seinen Hals hängt ein beinernes Amulett in Form eines Haifisches. Der Mann lebt, ist jedoch ohne Bewusstsein, eine frische Platzwunde prangt auf seiner Stirn. Sein Leib ist von zahlreichen Prellungen, Schnitt- und Schürfwunden übersät, die durch nur schlecht verheilt sind und an vielen Stellen eitern. Die ersten Versuche, den Mann wieder zu Bewusstsein zu bekommen, scheitern.

Es bedarf einiger Anstrengungen, den Mann behutsam und unversehrt die Kreidelfelsen hinauf zu bekommen, um ihn nach einer ersten notdürftigen Versorgung nach Olport zu bringen.

Helden, die in der jüngeren thorwalschen Geschichte bewandert sind (*Geschichtswissen*-Probe, +6 für Nicht-Thorwaler), aber auch fast jeder Einwohner Olports, erkennt den Mann sofort als den legendären Skalden Iskir Ingibjarson, dem das Volk den Beinamen 'der Letzte Hjaldinger' gegeben hat. Iskir ist nicht nur für seine anschaulichen Erzählungen und profunden historischen Kenntnisse bekannt, sondern auch für seine Raubfahrten gegen das Horasreich und seine Kämpfe gegen die charyptiden Monstrositäten im Perlenmeer.

Im Winter 1023 BF scharte der hjaldingsche Traditionalist und politische Gegner Trondes nach einem Gespräch mit der Swafnir-Oberpriesterin Bridgerda diejenigen um sich, die mit der thorwalschen Staatsgründung ebenso wenig einverstanden waren wie er, um mit ihnen die Überfahrt zurück nach Hjaldingard zu wagen, dem Ursprungsland der Thorwaler im Guldland, um dort einen Neuanfang zu machen (siehe *Anhang*, S. 83). Die Flotte verließ Olport am 15. Ingerimm 1023 BF, und seitdem hat man von ihr nichts mehr vernommen.

Die Nachricht von der Rückkehr Iskirs verbreitet sich wie ein Lauffeuer. Gerade im konservativen Norden Thorwals hat der Bruder des Hetmanns von Enqui seine größte Anhängerschaft. Fast die halbe Stadt wird sich binnen weniger Stunden vor Iskirs Quartier versammeln und dort geduldig ausharren.

Vermutlich haben die Helden Iskir zu einem der Heilkundigen der Stadt gebracht, um ihn versorgen zu lassen. Der Skalde leidet unter hohem Fieber und wälzt sich unruhig auf seinem Lager hin

und her. Ein Heiler verabreicht dem Verwundeten allerlei Absude und Tinkturen, um das Fieber zu senken und seine Schmerzen zu stillen. Außerdem nimmt er sich der Platzwunde an, falls die Helden dies nicht bereits getan haben.

Derweil verlangt der eine oder andere bedeutende Olporter danach, Iskir zu sehen. Es liegt an den Helden, wen sie passieren lassen, doch sollten sie es sich überlegen, ob sie Hetleute wie Hjaldar Ragnarson (*Sturmtrotzer*-Ottajasko) oder Thydir Frenjarson (*Funkenschlag*-Ottajasko) wirklich vor der Tür stehen lassen. Unter denen, die Einlass begehren, ist auch ein Magus der Runajasko. Später am Abend geschieht Folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem Ruck richtet sich Iskir auf, die blauen Augen vor Angst weit geöffnet. Sein Kopf zuckt hin und her wie bei einem Wahnsinnigen, seine Augäpfel rollen. Speichelfäden tropfen von seinem Kinn herab und krächzende Laute dringen aus seiner Kehle.

[Lassen Sie hier Zeit für eventuelle Reaktionen der Helden.]

Nur mit Mühe versteht ihr die Worte, die Iskir mit leerem Blick förmlich ausspeit. Dabei umklammert er panisch sein Haifisch-Amulett.

"Zeit. Keine Zeit. Was ist schon Zeit? Yumuda sagte es Foggwulf und mir, nur das ist wahrhaftig. Wo ist die *Seeadler*? Ist sie schon untergegangen? Warum sagst du nichts, Tula?"

Er versucht *[Name des am nächsten stehenden Helden]* an beiden Schultern zu packen.

"Der Turm steht senkrecht zum Wasser. Scharlachrot. Aber ich habe überlebt, das Schiff ist untergegangen, aber ich habe überlebt. Vinskrapr. Sie sind das Übel, das er loslassen wird. Das sagte Yumuda. Oder war es Garhelt? Wie lange war ich auf der Insel? Haldrunir, die Vinskrapr kommen. Sie schützen sein Tun, verschleiern die Tat."

Iskir fällt wieder auf sein Lager zurück. Flüsternd fährt er mit heiserer Stimme fort: "Die Frostkönigin ist in Darken Hjalla."

Dann verstummt er. Seine Augen starren ausdruckslos an die Decke, sein Mund steht offen.

Unruhe breitet sich unter den Zuhörern aus, da man diese unheilswangeren Worte nur schwer in einen sinnvollen Zusammenhang bringen kann.

Yumuda ist eine Riesin, die auf einer Insel eine Tagesfahrt nordwestlich von Dirad haust und von der man behauptet, dass sie in die Zukunft sehen kann; Tula gilt als die Königin der Hexen des Nordens, die von Skerdu aus mit ihrem schwarzen Drachenschiff in See sticht; Garhelt hieß die letzte Oberste Hetfrau und Mutter von Tronde; die *Seeadler* ist Foggwulfs Schiff. Vieles mag nichts als eine Fieberphantasie sein, doch die Helden sollten bei dem Namen "Haldrunir" hellhörig werden.

Doch sobald die Gruppe auf die Straße tritt, um z.B. der Runajasko die Nachricht zu überbringen, überschlagen sich die Ereignisse:

DER ANGRIFF DER VINSKRAPR

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr schreckt auf, als mit einem Mal sämtliche Katzen Olports ein schrilles, trommelfellzerreißendes Kreischen ausstoßen, miss-tönend wie eine Klinge, mit der man über Schiefer fährt. Dann Stille. Atemlose Stille.

Schließlich das Brausen und Flattern Hunderter Schwingen. Riesige Vogelschwärme steigen steil empor: Tauben, Spatzen, Neckvögel und Möwen, eine Unzahl von Möwen. Ein großer Hund rennt mit eingezogener Rute an euch vorbei, seine panisch aufgerissenen Augen verraten die dräuende Gefahr.

Erst ist es noch eine Ahnung, eine Beklommenheit, die euch die Kehlen zuschnürt, ein tiefes Summen, ein Grollen, tief unten im Schoß der Erde, kaum wahrnehmbar. Doch dann bricht es mit unheimlicher Wucht empor: Die Erde schwankt wie die Planken eines Schiffes auf unruhiger See, tanzt unter euren Füßen. Ein scharfer Wind, eiskalt wie aus den Tiefen

der Niederhöhlen, braust über euch hinweg, streift euch nur flüchtig. Zu eurem Glück: Allein der kurze Hauch lässt euren Atem vereisen, auf eurer Haut gefriert Raureif.

Um euch herum herrscht Chaos. Menschen schreien, rennen durcheinander oder kauern sich schutzsuchend zu Boden. Andere sind gestürzt, ein vielleicht sechsjähriger Junge liegt ganz in eurer Nähe – regungslos, Blut sickert aus einer Platzwunde durch seine blonden Haare.

Mit einem Mal ertönt ein wuchtiger Knall, ein Knirschen und Brechen erfüllt die Luft, als laufe ein Schiff mit vollen Segeln auf ein Riff. Doch der Lärm kommt nicht vom Hafen.

Aller Augen wandern nach oben, zu den Klippen, dorthin, wo die Runajasko zu finden ist. Düstere Sturmwolken rasen von überall auf die Felshöhe zu. Blitze zucken grell auf, doch kein Donner erschallt.

VINSKRAPR – DIE BEFLECKTEN DSCHINNE

Die Macht, die Imion Gletscherglanz entfesselt hat, ist ebenso uralt wie böse. In der Zweiten Dämonenschlacht, in der Kaiserin Hela-Horas die Erzdämonen anrief, damit sie zusammen mit ihren Truppen gegen das Heer der aufständischen Garether bei Brig-Lo antreten sollen, folgten die heptasphärischen Wesenheiten diesem Befehl bereitwillig. Sie zerstörten den Boden Aventuriens, wo sie sich aufhielten, und töteten alles Lebende, das sich ihnen entgegenzustellen wagte, bevor sie durch das Eingreifen von Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm aufgehalten wurden. (So zumindest geht die Legende.) Zuvor jedoch gelang es den Erzdämonen Widharc, Nagrach und Charyptoroth gemeinsam mit ihren dämonischen Knechten, die Elemente zu pervertieren. Sie ließen Flüsse zu stinkenden Tümpeln werden, Steinhäuser in schwarzen Flammen aufgehen oder fruchtbare Landstriche von bluttrinkenden Gewächsen überwuchern.

Als Zauberer elementare Geister und Dschinne gegen die Zerstörung entsandten, vermochten die Erzdämonen einige der Dschinne mit dunklen Einflüsterungen auf ihre Seite zu ziehen. Sie nährten sie mit ihrer dunklen Macht, und das Ergebnis waren Wesenheiten von größerer Stärke als die ursprünglichen Dschinne, boshaft und voller Blutgier. Einige von ihnen vergingen auf dem Schlachtfeld von Brig-Lo, doch während den nachfolgenden Unruhen und dem Fall Bosparans streiften die übrigen durchs Land. In ihre ursprüngliche, reine Form vermochte sie nichts mehr zurück zu verwandeln.

In den kommenden Jahren und Jahrzehnten, da sich aufrechte Zauberkundige daran machten, die Verheerungen zu beseitigen, wurden auch diese pervertierten Elementarwesen gestellt. Einige konnte man vernichten und so auf immer vom Antlitz Deres tilgen. Andere wurden durch mächtige Bannzauber an einen Ort oder Gegenstand gebunden.

Die Runajaski haben Kenntnis von diesen finsternen Zerrbildern der elementaren Mächte, auch wenn seit Generationen kein Zauberkundiger der Akademie auf diese gefährlichen Ungeister

– im thorwalschen Vinskrapr (etwa: böse, verdorbene Geistwesen) genannt – getroffen ist. Es heißt sogar, dass einst ein Artefakt, in dem solch ein Vinskrapr gefangen war, in Olport aufbewahrt wurde. Doch dieses Kleinod wurde vor langer Zeit zerstört und der in ihm gebannte Eisdschinn war wieder ungebunden. Anderen Gefäßen und Orten erging es im Laufe der Zeit nicht anders, wieder andere gerieten in Vergessenheit.

Und eines von ihnen, ein auf den ersten Blick schlichter Krug, geriet vor wenigen Jahren in Gloranas Hände, ein Handel zwischen Xeraan und seiner verderbten Schwester im Geiste. Xeraan wusste der Hexe auch eine Deutung der altertümlichen Schriftzeichen auf dem Gefäß zu bieten. So die Kräfte, die darin seit Ewigkeiten gefangen waren, einmal entfesselt wurden, Gnade denen, die ihnen in den Weg geraten würden.

Nur Blut, das in einem unheiligen Ritual vergossen wird, vermag die arkan-durchwobene Hülle zu durchdringen und das Siegel zu lösen, das den Bann trägt. Von diesem Blut gewinnen die Ungeister auch ihre Kraft, von diesem ersten, als Opfer dargebrachten, und dem Blut all jener, die ihnen anschließend zum Opfer fallen. Ohne weiteres Blut vermögen sie nur für eine geringe Spanne außerhalb ihres Gefängnis bleiben, ansonsten sind sie gezwungen zurückzukehren.

Wiewohl von unerhörter Macht, sind die Vinskrapr doch nicht unbesiegbar: Magische Attacken und magische Waffen vermögen sie zu schwächen und womöglich dazu zwingen, in ihr Gefäß zurückzukehren.

Magische Schilde können ihnen Einhalt gebieten, denn nur um den Preis, an Kraft zu verlieren, können sie solche Schilde durchdringen, und auch das schwächt sie.

Die Geschichte zeigt, dass es möglich ist, die Vinskrapr auf immer zu zerstören, und Dschinnen mag das auch – wenn es Ihnen gefällt – in einem grandiosen Kampf gelingen. Den Helden und den Runajaski indes steht soviel Wissen und Macht in diesem Moment nicht zu Gebote.

In eben diesem Moment ist es Imion Gletscherglanz gelungen, die Vinskrapr zu entfesseln. Falgjoern Isbjernasson, ein Schüler der Akademie, der kurz vor seiner Stableite steht und damit betraut war, in den Schatzgewölben der Akademie für Ordnung zu sorgen, hatte vor einer Woche den Schädel hinab in die Höhlen getragen, wo der Kristall ruht, jenes elfische Kleinod aus lang vergessenen Tagen, jener Schlüssel zu Rettung oder Untergang, nunmehr dem Chaos geweiht. Unauffällig, unbeachtet ruhte das Juwel über 2.000 Jahre dort, das sich sämtlichen Versuchen zu widersetzen wusste, seine Geheimnisse zu entschlüsseln, ganz, wie seine Schöpfer es gewollt hatten. Bis Imion kam ...

VERLOREN?

Imion vertraut darauf, dass das Chaos in der Akademie so groß ist, dass es ihm gelingen wird, ungehindert in die Katakomben zu gelangen, den Kristall zu stehlen und den Schädel zu bergen. Das Blutopfer befähigt die Vinskrapr für mindestens eine halbe Stunde, ihr Gefängnis zu verlassen und Unheil zu stiften. Je mehr Blut dabei fließt und je mehr unschuldige Opfer sterben, desto länger vermögen sie in dieser Sphäre zu weilen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr zur Akademie hinauf hetzt, seht ihr, dass ihre mächtigen Tore regelrecht aus den Angeln gehoben sind. Die Stämme sind zum Teil geborsten, zum Teil auf aberwitzige Weise verdreht, als habe sich eine unvorstellbare Macht mit aller Gewalt Einlass verschafft. Der wachhabende ODL-Gardist liegt blutüberströmt unter einem der Torflügel: Er ist tot.

Die Runajasko ist einem massiven Angriff von vier Un-Elementen ausgesetzt. Erdbeben erschüttern die Klippe, Spalten tun sich auf, Eis und Feuerwinde peinigten und zerstören, eine der Hallas steht in Flammen. Einige Bewohner der Runajasko werden von Eispeilen niedergestreckt, Winde rütteln an den Giebeln, drohen sogar den Lotsenturm zu entwurzeln. Entfesselte elementare Gewalten brechen über die Runajasko herein, bringen Tod und Zerstörung in ihrem Toben.

Noch ist es nicht ersichtlich, welche Mächte hier wüten. Doch scheint es, als hätten sich Wasser, Feuer, Eis und Erz verschworen, die Akademie zu vernichten. Sämtliche Ausformungen dieser vier Elemente suchen die Runajasko heim: gefrierender Regen, Feuerzungen, Eissturm, Klüfte, die sich auftun, Stein, der zu Magma wird, und bebende Erde. Doch eines ist gewiss: Dieses Toben hat wenig mit der natürlichen Manifestation der elementaren Kräfte zu tun. Eine Ahnung von Fäulnis und Perversion liegt in der Luft, von Boshaftigkeit und wildem, entfesseltem Hass.

Doch sind es nicht allein die pervertierten Elemente, die große Zerstörung hervorrufen. Die schiere Präsenz dieser verderbten Wesenheiten ruft sämtliche Elementare herbei, die hier ihre Heimstatt haben, sich ihnen mit aller Macht entgegenzustellen – gleich um welchen Preis.

Es ist ein furchtbares Szenario, das sich den Helden bietet: Inmitten des Chaos manifestieren sich Dschinne, vornehmlich Windelementare, die sich verzweifelt darum bemühen, das Schlimmste zu vereiteln, aber längst nicht jede Zerstörung aufhalten können. Insbesondere gegen die wütenden Angriffe des verdorbenen Erzes sind sie annähernd machtlos.



Die Bewohner der Runajasko rennen in wildem Chaos durcheinander, nur wenige sind in der Lage, einen klaren Kopf zu wahren und gezielt gegen den Angriff vorzugehen. Einige Magier mühen sich redlich, mit ihrer arkanen Kraft gegen die Angreifer zu bestehen. Nicht-magisch Begabte helfen Verletzten oder löschen entstandene Brände, schaffen Kinder und Hilfsbedürftige in Sicherheit und dergleichen.

Nach einer ganzen Weile kommen auch andere aus Olport, um zu helfen, darunter auch die restlichen Mitglieder des ODL. Inwiefern die Helden den Bedrängten zur Seite springen können, liegt ganz bei ihren Fähigkeiten. Sei es, dass sie sich bemühen, Verletzte zu bergen und die aufflammenden Flammen zu löschen, sei es, dass sie ihre arkane Kraft einem der Runajaski per UNITATIO zur Verfügung stellen oder sich gar selbst mit einem passenden Zauber dem unheimlichen Angriff entgegenstellen.

Ein Spalt in die Tiefen

Eines der Primärziele der entfesselten Elementargewalten ist Haldrunir Windweiser, ist er doch der einzige, der von sich aus in der Lage wäre, sich der Attacke zu erwehren und die entfesselten Gewalten in ruhigere Bahnen zu drängen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Um euch herum herrscht schieres Chaos, nur mit Mühen gelingt es euch, eure eigene Panik niederzukämpfen und euch dem Unheil entgegenzustemmen. Und plötzlich ist er da, getragen von einem sanften Wind, der jede Sturmböe zerteilt, dem Eispeile und Funkenregen nichts anhaben können. Aufrecht und erhaben, den runenverzierten Stab erhoben, erscheint Haldrunir Windweiser vor der Großen Halla, sein schlohweißes, langes Haar und sein Bart flattern im Wind, die eisblauen Augen unter den buschigen Brauen lodern in einem arkanen Feuer. Mit dunkler, voller Stimme, weit kräftiger als man es einem Greis seinen Alters zugetraut hätte, ruft er die uralten überlieferten Formeln, um die guten Mächte herbeizurufen, spinnt die Muster, sich dem Chaos zu widersetzen. Und da eilen auch einige der Runajaski herbei, singend formen sie einen Zirkel um ihren Obersten Hetmann. War die Luft bereits zuvor von den Entladungen gewaltiger arkaner Kräfte erfüllt, so vermeinen all jene, die feinsinnig genug sind, dies zu erspüren, wie diese Kräfte in ein Muster geflochten werden, gewoben zu einem Bannzauber. Doch mit einem Mal erschüttert ein gewaltiger Schlag den Untergrund, sodass kaum einer sich aufrecht zu halten vermag. Ein abscheuliches Ächzen und Kreischen dringt an eure Ohren, die Erde tobt unter euren Füßen. Für einen Augenblick wird euch schwarz vor Augen, sämtliche Sinne scheinen euch den Dienst zu versagen. Als ihr wieder zu euch kommt – nur ein Lidschlag mag vergangen sein –, da ist der Gesang verstummt und nur noch das Heulen der entfesselten Windgeister erfüllt eure Sinne. Wo eben noch Haldrunir Windweiser stand, tut sich ein klaffender Spalt im Boden auf, eine Kluft von gut sieben Schritt Länge, aus der ein beißender schwefeliger Dunst emporsteigt, wie giftiger Odem aus dem Schlund eines Drachens.

Unmöglich, von hier oben zu sagen, wie tief der Spalt in den Schoß der Erde reicht. Wirft man eine Fackel hinab, um die Tiefe auszuloten, bleibt diese nach ca. 8 Schritt auf einem Vorsprung liegen. Es ist schier unmöglich, einen so großen Gegenstand wie

eine Fackel so zu werfen, dass dieser bis auf den Grund des Spalts fällt. Ein Stein fällt so lange, dass man auf geschätzte 30 Schritt Tiefe kommt. Von dort unten dringt ein unwirkliches Grollen und Zischen empor, ein Tosen und Kreischen, als tobe dort eine gigantische Macht. Außerdem vermeinen die Helden anfangs noch undeutliche Schreie zu hören, doch brechen diese unvermittelt ab – höchste Zeit, zu handeln.

Wiewohl der Riss im Schoß der Erde wenig einladend aussieht, scheint es doch am erfolgversprechendsten zu sein, sich hier einen Weg in die Tiefe zu suchen. Zwar ist die Klippe von Höhlen und Kavernen durchzogen, doch ist alles andere als gewiss, ob ein Zugang von einer der bekannten Höhlen existiert.

Lange, stabile Seile lassen sich eilends aus der Werkstatt der Schiffsbauer herbeischaffen, desgleichen kräftige Frauen und Männer, um die Helden und zwei Runajaski – Nadêshda und Simidriel – herabzulassen. Die Reise ins Ungewisse kann beginnen.

Wiewohl die Seile die Kletterpartie erleichtern, bedarf es doch dreier *Klettern*-Proben+5, um unbeschadet durch den zerklüfteten Schacht in die Tiefe zu kommen. Das Misslingen der Proben hat Folgen, die Sie je nach Situation schildern können: Scharfkantige Steine drohen die Abenteurer zu verletzen oder das Seil zu durchtrennen, wenn man nicht Acht gibt. Ein Sturz endet wenige Schritt tiefer auf einem Vorsprung oder an einer Engstelle.

An einigen Stellen ist der Durchlass nicht breit genug, dass ein erwachsener Mensch hindurchschlüpfen kann, mit einem schweren Hammer vermag man sich einen Weg zu bahnen.

Die Pein des Skolaforradaidi

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr euch tiefer in die Kluft hinab lasst, wächst das Grollen und Zischen zu einem ohrenbetäubenden Lärm an. Jetzt vermögt ihr es auch genauer zu benennen, es ist wie das Gurgeln von Wasser, das Prasseln von Flammen, das Ächzen von Stein und das Klirren eisiger Gletscher. Dazwischen vermeint ihr ein leises Stöhnen zu vernehmen. Gebe Phex, dass ihr noch nicht zu spät seid.

Der Spalt führt in eine gut acht Schritt hohe natürliche Höhle von etwa 30 Schritt Durchmesser. Diese letzten acht Schritt müssen sich die Helden frei schwebend abseilen, da der Spalt etwa in der Mitte der Kaverne endet. Sofern die Helden nicht selbst für Beleuchtung gesorgt haben, erhellt ein rötliches, flackerndes Licht für einen Augenblick eine gespenstische Szenerie: Auf dem rauen, unbehauenen Boden liegt Haldrunir Windweiser, in einer Pose der Abwehr erstarrt. Ihn umfließen lodernde Flammen, die gierig nach seinem Fleisch greifen. Nur einen Lidschlag später (dies können die Gefährten nur beobachten, wenn sie eine entsprechende Lichtquelle mit sich führen) wechselt das Feuer zu ehernen Felszungen, die den Magier zu zermalmen suchen.

Die Elemente umschließen den greisen Magier in einem steten Fluss, der es Haldrunir unmöglich macht, sich des Angriffs gezielt zu erwehren, denn der Wechsel der Elemente erfolgt rasend schnell. Nach den Attacken von Feuer und Erz wird der Erzmagus in eine Hülle aus Eis eingeschlossen, das dann erneut zu Fels wird und ihn zu zerquetschen droht, der zu einer glühenden Lohe schmilzt und schließlich zu einem feurigen Sturm wird, bis der Magus in einem luftleeren Raum zu ersticken scheint, derweil Haare und Robe vom Sturm zerzaust werden. Der Wechsel der Elemente erfolgt in unvorhersehbarer Folge in unterschiedlichsten Manifesta-

tionen, doch eines ist gewiss: Lange wird der alte Magier diesem Angriff nicht widerstehen können.

Wohl könnte man die elementaren Erscheinungen mit roher Gewalt (arkaner Natur oder mittels magischer Waffen) bekämpfen und so dazu zwingen, von Haldrunir abzulassen. Doch birgt dieser einfache Weg die unabwägbar Gefahr, dass auch der Skolaforradandi Schaden nimmt.

Folgende Möglichkeit ist Erfolg versprechender: Es wechseln sich in stetem Fluss Erz, Eis, Wasser und Feuer ab, den alten Magus zu verderben. Gelingt es, wohlwollende Manifestationen der Elemente Humus oder Luft in diesen Zyklus einzuschleusen, so könnte dies den Zirkel des Verderbens durchbrechen. Zum einen könnte man einen der Luftelementare rufen und ihn davon überzeugen, sich in diesen Wirbel einzuschleusen und zu versuchen, den Zyklus für einen Moment aufzuhalten, damit die Helden die Gelegenheit ergreifen können, Windweiser diesem schrecklichen Reigen zu entreißen. Es ist sehr wahrscheinlich, dass der Elementar dabei erheblich verwundet, wenn nicht gar vernichtet wird. Seine größte Angst aber wird sein, dass die pervertierten Elemente ihn auf ihre dunkle Seite ziehen könnten.

Die Runajaski werden gerne einen Elementar herbei rufen, doch ist es an den Helden, die nötige Überzeugungsarbeit zu leisten. Hier sind Argumente gefragt, keine Proben.

Die zweite Möglichkeit bezieht die Helden ungleich mittelbarer mit ein: Nach den Lehren des Paramanthus (*Magiekunde-Probe +5*) besteht der Mensch zu größten Teilen aus Humus. Wenn also einer der Gefährten so wagemutig ist, sich dieser Idee folgend in den elementaren Wirbel zu stürzen, sollten Sie diesen Heldenmut dadurch belohnen, dass es ihm gelingt, Haldrunir zu ergreifen. Für einen Augenblick indes sieht es so aus – und fühlt sich auch so an –, als würde der Plan fehlschlagen und die Ungeister nun auch den Helden gefangen halten und peinigen. Lassen Sie keinen Zweifel daran, dass das letzte Stündlein des Retters geschlagen hat.

Er wird in den Wirbel gezogen, verliert den Boden unter den Füßen, alles dreht sich irrwitzig schnell um ihn, Feuer, Wasser, Erz und Eis brechen über ihn herein, Todesangst schnürt ihm die Kehle zu. Doch dann soll es seinen Gefährten gelingen, ihn – und mit ihm den greisen Akademieleiter – aus dem Wirbel zu ziehen. Nichtsdestotrotz hat der Held 3W6 SP hinnehmen müssen. Haldrunir Windweiser aber, der diesem Toben ungleich länger ausgesetzt war, sinkt totenbleich zu Boden.

UNTER DER RUNAJASKO

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unendliche Erleichterung ist auf den Gesichtern der euch begleitenden Runajaski zu erkennen, als die dunklen Mächte den alten Magus dank eures beherzten Eingreifens endlich freigeben. Der Greis sinkt in sich zusammen. Bewusstlos liegt er zusammengekrümmt auf dem blanken Fels, kaum dass man Atemzüge oder Herzschlag verspüren kann. Nadêshda und Simidriel Eissänger kümmern sich sogleich um den Verwundeten.

Euch aber bietet sich die Gelegenheit, die Höhle genauer in Augenschein zu nehmen. Womöglich gelingt es Euch ja, einen bequemerer Ausweg zu finden als den Aufstieg durch die enge Kluff.

In der Tat führen zwei Tunnel aus der Höhle. Der eine, ein Gang von gerade anderthalb Schritt Höhe, führt in westlicher Richtung. Die Wände sind grob behauen, der Gang ist etwa so breit wie hoch, so dass zwei schmale Menschen nebeneinander gehen können.

Bereits nach wenigen Schritten fällt er immer steiler ab, in breiten Stufen führt der Weg in leichter Windung in die Tiefe. Nach dreißig Schritt indes ist die Reise hier zu Ende, der Gang ist durch einen Erdsturz verschüttet. Ob dieser Folge der jüngsten Ereignisse ist oder bereits seit längerem existiert, ist auf den ersten Blick nicht zu erkennen.

Der zweite Ausgang führt in nördlicher Richtung in einen exakt behauenen Gang von gut einem Schritt Breite und knapp zwei Schritt Höhe. Etwa in Kopfhöhe (Zwerge mögen diese Maßangabe verzeihen) sind typisch haldingsche Ornamente in den Fels geschnitten: stilisierte Drachen, Seeschlangen, Wale und Delphine, dazu andere Tierköpfe, die in ein Flechtornament eingebettet sind. Der

Gang führt nach etwa zwanzig Schritt in einen weitere Höhle, die künstlich zu einer perfekten kuppelförmigen Gewölbe von zwölf Schritt Durchmesser und sechs Schritt Höhe aus dem Fels gehauen worden ist. Der Boden dieser Kaverne ist glatt und glänzend wie Glas. In den dunklen Stein sind Aberhunderte von Runen und arkanen Zeichen geschnitten. Die Dringlichkeit der Situation erlaubt es nicht, hier länger zu verweilen und die geheimnisvollen Zeichen zu studieren. Hin und wieder erschüttern weitere Erdstöße die Klippe und mahnen zur Eile.



Ein weiterer behauener Gang in östlicher Richtung führt in einen rechteckigen Raum. Lange verrottete Holzreste, Glasscherben und verrostete Metallteile lassen vermuten, dass es sich um einen lange vergessenen Lagerraum handelt. Hier und da liegen Skelette von Ratten und anderen kleinen Nagetieren. Die Luft ist schal, aber unerwartet trocken.

Der Raum grenzt im Süden an eine weitere Kammer von ganz ähnlichem Zuschnitt. Als die Helden diese durch einen weiteren Gang verlassen, gibt es plötzlich einen erneuten heftigen Erdstoss. Mit einem Krachen gibt die Wand des Gangs zur Rechten nach, wenig später bricht die Decke ein. Mit einem beherzten Sprung nach hinten können die Helden der Gefahrenzone entkommen. Eine gewaltige Staubwolke raubt die Sicht und reizt zu Hustenanfällen. Doch kommen nicht allein von dieser Seite der Wand würgende Geräusche.

Das Beben hat zwar den Gang voraus zugeschüttet, doch tut sich ein Durchschlupf in ein benachbartes Gewölbe auf, just in dem Moment, als Imion Gletscherglanz dort mit dem Kristall durcheilte. Erst glauben die Helden, es mit einem der Firnelfen der Runajasko zu tun zu haben, der auf diesem Weg versucht, ihnen zu Hilfe zu eilen. Doch die jähe Panik in den Augen des Elfen verrät ihnen, dass hier etwas faul ist. Mit einer Faust umklammert der Elf einen Gegenstand, von dem ein intensives grünliches Leuchten ausgeht (der Kristall) in der anderen hält er einen kristallinen Schädel (der *Nuch' ChurKrah*). Beide Hände sind von furchtbaren Brandwunden entstellt (eine Folge des Rituals), doch scheint das den Elfen nicht zu beeindrucken. Als er sich gefasst hat, zögert er nicht lange. Er weiß, dass er nicht die Kraft hat, sich den Helden zu stellen. Mit seiner verbleibenden Kraft wirkt der Elf die Zauber *AXXELERATUS* und *DUNKELHEIT*, um die Helden zu verwirren.

Sollten die Gefährten ihm wider Erwarten doch zu nahe kommen, versucht Imion mit einem *HÖLLENPEIN* (nötigenfalls auch gegen mehrere Gegner), seine Verfolger aufzuhalten.

Imion sollte hier zwar die Flucht gelingen, doch verliert er dabei den kristallinen Schädel. Der Elf läuft zum Hafan, um auf der *Ifirnstreu* zu fliehen. Um einen sicheren Weg durch die Klippen zu finden, zwingt er einen der Lotsen mit einem *BANNBALADIN*, ihm zu Diensten zu sein. Später wird er ihn über Bord werfen. Die zerschundene Leiche wird Tage später an der Küste angeschwemmt werden.

DEM CHAOS ZU BEGEGNEH

Der Firnelf Simidriel Eissänger, die rechte Hand Haldrunirs und einer der ältesten Lehrer auf der Akademie, ein wichtiger Machtfaktor im Kampf gegen die elementaren Wesenheiten, bemüht sich nach der Attacke auf Haldrunir darum, die Verteidigung in geordnete Bahnen zu leiten. Mit seinen 276 Jahren verfügt er über eine für Menschen schier unvorstellbare Weisheit und kann auch mit Wissen über die Vindskrapr aufwarten.

Folgende Wege bieten sich, das Wirken der Unholde zu beenden:

- Wie bereits erwähnt, können die Vindskrapr nur für eine beschränkte Zeit außerhalb ihres Gefäßes existieren, es sei denn, sie ziehen zusätzliche Kraft aus dem Lebenssaft intelligenter Wesen. Mit einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +2 fällt den Helden auf, dass die unheiligen Geister, wann immer Blut fließt und Lebenskraft entweicht, schier aufzuleben scheinen und um so wilder wüten.

Sollte es den Helden gemeinsam mit den Runajaski und den Magiern des ODL gelingen, sich und alle anderen, die sich auf der Klippe befinden, durch Bannkreise (*GARDIANUM*) vor den Vindskrapr zu schützen, so dass diese sich nicht länger von der Lebenskraft ihrer Opfer nähren können, nimmt der Spuk recht bald ein Ende. Mit einem letzten Tosen und Heulen lassen die Unwesenheiten von ihren Opfern ab und verschwinden wie ein unliebsamer Alptraum.

- Theoretisch ist es möglich, die Vindskrapr durch Bannkreise festzusetzen, sodass ihre Kräfte schlussendlich schwinden und sie gezwungen sind, in ihr Gefäß zurückzukehren. Allerdings bedürfte es dazu wohl weit mehr arkaner Potenz, als momentan zur Verfügung steht, denn ohne die leitende Hand von Haldrunir Windweiser wird es nicht gelingen, die Dschinne dazu zu bewegen, auf solch geordnete Weise gegen die Eindringlinge vorzugehen.

- Die Dschinne sind mächtig genug, wenigstens einige der übelwollenden Geister zu zerstören, doch längst nicht alle.

- Ein Held mit entsprechenden mythologischen Kenntnissen (oder einer der Runajaski) weiß zu berichten, dass diese pervertierten Elemente oftmals an ein Artefakt gebunden sind. Wird dieses Gefäß vollkommen zerstört (*DESTRUCTIBO*), sind die Ungeister endgültig befreit und nicht länger an den Befehl ihres Beschwörers und an ihr Gefängnis gebunden. Wenn die Helden dieser Spur nachgehen, sollte es ihnen nicht schwer fallen, der Schneise der Zerstörung zu ihrem Ursprungsort unweit der Stadt zu folgen, wo die Helden auf die zurückgelassenen Fjarninger treffen. Zwar sind diese noch immer vom Bann des Elfen benebelt, doch kämpfen können sie dennoch, wobei Sie ihre Werte gegebenenfalls an den Zustand der Helden anpassen sollten. Die Werte der Fjarninger finden Sie auf Seite 25.

Sobald die Gegner überwunden sind, können die Helden den Vindskrapr-Krug finden. Um ein derartig mächtiges Artefakt zu entzaubern, und dies noch dazu schnellstmöglich, bedarf es jedoch der Kraft und des Könnens mehr als eines Magiers. Sollte keiner der Spielerhelden über die notwendigen Zauberfähigkeit verfügen, Meisterin Nadêshda vermag das Ritual zu leiten. Doch sind sämtliche Magiebegabte, die auch noch über ein Quäntchen arkane Kraft verfügen, mehr als willkommen, an dem Ritual teilzunehmen, so dass die Helden sich auch hier einbringen können. Immerhin ist dies eine einzigartige Gelegenheit, an einem Olporter Ritual mit all seinen Besonderheiten teilzuhaben. Mit ihrem gemeinsamen Können gelingt es den Zauberkundigen, das Artefakt binnen einer Viertelstunde unwiderruflich zu zerstören. Voll ungueter Pläne suchen die finsternen Elementargeister das Weite. Sie wieder einzufangen oder gar zu zerstören sollte Ziel einer anderen Queste Ihrer Heldengruppe sein. Doch die Runajasko ist erst einmal gerettet.

- Im schlimmsten Fall läuft schlicht die Zeitspanne ab, die die Vindskrapr außerhalb ihres Gefäßes zubringen können, und sie kehren in den Krug zurück. Spätestens dann ist auch die Attacke auf Haldrunir Windweiser beendet, doch wird er weit ärgere Verletzungen davon tragen, falls die Rettung erst auf diesem Wege erfolgen kann.

Die Fjarninger werden eine Zeit lang auf Imion warten, der jedoch nicht auftaucht. Gemeinsam mit dem Krug laufen sie zum Hafan, nur um dort festzustellen, dass das Schiff nicht mehr da ist. Was zornige Fjarninger mit einem Vindskrapr-Krug in Olport anstellen können, bleibt Ihrer meisterlichen Fantasie überlassen.



DAS ZIEL DER EISEHEXE

Nachdem dem Wirken der Vinskrapr Einhalt geboten werden konnte, ist es an der Zeit, nach dem Hintergrund dieses Vorfalles zu forschen. Hauptaugenmerk dürfte dem Elf gelten, den die Helden in den Kavernen überrascht haben und den sie vermutlich als denjenigen identifizieren werden, der die Fjarninger anführt. Es kann schnell in Erfahrung gebracht werden, dass er an Bord der *Ifirstreu* die Stadt verlassen hat, doch sein Ziel ist nicht bekannt. Interessant wird es, wenn die Helden und die Runajaski das Tongefäß der Vinskrapr und den Orkschädel untersuchen. Mit ein wenig Kombinationsgabe (und notfalls ein wenig Hilfe durch Meisterpersonen) kommen sie zu der Erkenntnis, dass der Angriff der Vinskrapr ein Ablenkungsmanöver war, um den Kristall zu rauben.

Die Runajaski berichten, wie der Orkschädel in die Runajasko gekommen ist, sowie die Ergebnisse ihrer bisherigen Untersuchungen. Doch die Fremdartigkeit der dem Schädel innewohnenden Magie macht weitergehende Analysen schwierig. Befragt man Falgioern Isbjernasson zu dem Orkschädel, bestätigt er, dass er ihn vor einer Woche ins Schatzgewölbe getragen hat. Weitere Nachforschungen ergeben, dass auch der Kristall dort aufbewahrt wurde. Dieser wurde vor einiger Zeit in einer jüngst entdeckten Kaverne in der Nähe der elfischen Kristallhöhle gefunden. Er ruhte auf einem Podest mit einer Inschrift aus hjaldingschen Runen, von denen man bislang nur ein Bruchstück übersetzen konnte:

»Sie beten den Boden von firnya kharjanda sala an, den ersungenen Ort. Sie geben von ihrem Selbst, doch ihr Licht ist nun fort. Ihr größtes Geheimnis ist eines, das nicht zu bewahren ist. Bhardonens Brut steht nachtgleich mit Tücke und List. Ich bin ein Zeuge ihres Untergangs. So fliehe ich nun aus der Dunklen Halle, in der ihr lebt.«

Nun gewinnen auch die vermeintlichen Fieberworte Iskirs über die **Darken Hjalla** ('dunkle Halle') endlich eine Bedeutung. Firnelische Charaktere (*Sagen/Legenden*-Probe +6) wie auch die Elfen der Runajasko haben von einem mystischen Ort namens *firnya kharjanda sala* irgendwo in den Nebelzinnen gehört, der von Elfensippen errichtet wurde, die aus dem Himmelsturm vertrieben worden waren. Dieser Ort soll ein Hort der Feinde Pardonas sein. Die elfischen Runajaski verspürten bei Berührung des Kristalls ein starkes Salasandra, kombiniert mit grimmiger Eiseskälte reinsten elementaren Ursprungs.

Die Vermutung, dass die Runen über 2.000 Jahren alt sind, lässt den Gedanken zu, dass es sich um ein Artefakt der Firnelen handeln könnte, die die Runajasko mitbegründet haben. Schlussendlich sollte sich den Helden folgendes Bild ergeben: Glorana hat dafür gesorgt, dass der Schädel in der Runajasko platziert wurde, um damit den Standort eines Kristalls auszuspähen, der seit sehr langer Zeit in den Kavernen der Runajasko gelegen hat. Dieser hängt mit einem ominösen Ort namens *firnya kharjanda sala* in den Nebelzinnen zusammen und wurde womöglich von den ersten Firnelen der Runajasko aus bisher unbekanntem Gründen hierher gebracht. Es ist wahrscheinlich, dass Glorana diesen Ort gefunden hat und den Kristall benötigt, um ihre dunklen Pläne zu vollenden.

Auch über Jolnorr' Kristalle lässt sich Interessantes herausfinden. Als Simidriel sich auf die Bruchstücke aus *firnya kharjanda sala* einstimmt, verspürt er ganz schwach das Sippenlied der Eiselfen, mit

dem dieses Artefakt erschaffen wurde. Allerdings ist es überaus schwach. Simidriel äußert allerdings die Vermutung, dass es stärker klingen werde, je näher man der Kristallhöhle komme. Das soll sich in der Tat bewahrheiten, doch wird es noch bis zum Fuß der Nebelzinnen dauern, bis der Ruf *firnya kharjanda sala* so laut widerhallt, dass er den Helden den Weg weisen kann.

TRONDES ANKUNFT

Am Nachmittag des folgenden Tages läuft die *Hardred* mit dem Obersten Hetmann an Bord in den Hafen der gebeutelten Stadt ein. Neben der vierzigköpfigen Mannschaft begleiten Tronde dreißig Frauen und Männer der Hetgarde, die getreuesten Gefolgsleute des Hetmanns.

Die Thorwaler sind zutiefst schockiert über das Ausmaß der Zerstörung: eingestürzte Langhäuser, verbrannte Lagerhallen, größere Bodenverwerfungen in den Gassen, zerstörte Schiffe. Die Akademie gleicht einem elementaren Schlachtfeld. Es hat etliche Tote und viele Verletzte gegeben. Haldrunir Windweiser ist immer noch nicht ansprechbar.

Tronde lässt sich Bericht erstatten. Der Oberste Hetmann scheint seine düsteren Gedanken abgestreift zu haben, wirkt gefasst und zielstrebig. Als er erfährt, dass sein alter Feind Iskir Ingibjarson das Krankenlager hütet, sucht er ihn umgehend auf. Mit einem Anflug von Wehmut hält er seine Hand und murmelt: "Du hast etwas besseres verdient als das."

Tronde beschließt sich persönlich auf die Suche nach der 'Darken Hjalla' zu machen. Er bittet die Helden – seine Schicksalsgefährten, wie er sagt –, ihn zu begleiten. Erstes Etappenziel ist Leskari. Tronde hofft, dass der verderbte Firnel dort an Land gegangen ist, da dies im Winter der beste Ausgangspunkt für eine Reise in die Nebelzinnen ist.

DIE HILFE DER RUNAJASKO

In Anbetracht der offenkundigen Bedeutsamkeit der Ereignisse wird es sich die Runajasko nicht nehmen lassen, einen (oder mehrere) der ihren auszusenden, die Gruppe auf ihrem weiteren Weg zu begleiten. Selbstverständlich bleibt es Ihnen überlassen, ob Sie dieses Angebot annehmen wollen.

Folgende Angehörige bieten sich an:

GALDSMÍDR (MAGUS) FROEDI FRÍGGBAERSON

Der schwarzhaarige, gerade 1,78 messende Froedi entspricht so gar nicht dem üblichen Bild eines Thorwalers. Doch zählt der 24-jährige zu den großen Talenten der Runajasko und ist einer der Magier, die in der *Ottagaldr* (siehe S. 81) ausgebildet sind. Froedi verfügt über die typischen Kenntnisse eines Olporter Magiers. Übrigens, auch wenn er sich noch so sehr mit einem der Helden anfreundet: Das Geheimnis der *Ottagaldr* wird er um keinen Preis verraten.

MATTIS BJARNHILDSÖN, SKOLABRODÍR (LEHRLING) DES HAMSBITARJ, DES HAUTBILDSTECHERS DER RUNAJASKO

Der rotblonde Mattis entspricht äußerlich dem Urbild eines Thorwalers: hünenhaft, mit verschmutzten, blauen Augen, immer zu einem (auch derben) Scherz aufgelegt.

Mattis ist Lehrling von Meistari Ingirvald Beornsson, des Hautbildstechers der Akademie. Wie sein Lehrer verfügt auch Mattis über geringe magische Fähigkeiten, die ihn überhaupt zu seinem Handwerk befähigen. Mattis ist über den Angriff so wütend, dass er alles daran setzen wird, bei der Gruppe zu sein, um Rache an den hinterhältigen Angreifern zu nehmen.

FJAE LLGARD FAENWULFSDOTTIR, SKALDIN

Wiewohl Fjaellgard aus dem Süden des Landes stammt, war ihr Talent als Skaldin so groß, dass ihr Weg sie unweigerlich nach Olport zur Runajasko führte. Im vergangenen Sommer ist sie zur Hetfrau der Skalden gewählt worden, nachdem ihr Vorgänger, Olgrim Fulkwaertson, bei einem Schiffsunglück ums Leben gekommen ist. Fjaellgard gehört einer Besatzung an, die in der *Ottagaldr* verschworen ist, und verfügt über ein profundes Wissen über alte Sagen, Sänge und Legenden – vornehmlich thorwalscher Herkunft, versteht sich. Sie ist immer gut für einen Rat, wenn niemand weiter weiß. Sollte Fjaellgard die Heldengruppe begleiten, können Sie sie als Trumpf in ausweglosen Situationen nutzen, um der Gruppe notwendige Hinweise zu geben – auch wenn diese selten unverschlüsselt preisgegeben werden.

AELDGRIMMA SCHIEFMAVL ÍFIRNSPESÍ, ÍFIRNS-DÍAR (PRIESTERIN)

Aeldgrimma trägt ihren Spitznamen seit einem unglücklichen Zusammentreffen mit einem Walrossbullen vor vielen Jahren, als Aeldgrimma noch jung war und nichts von ihrer Berufung ahnte. Ihre Entstellung hat Aeldgrimma zur Zielscheibe mancher Hänselei gemacht. Doch statt sich scheu zurückzuziehen, entsprach es eher ihrem Naturell, ihr Heil im Angriff zu suchen. Sie ist jederzeit bereit, einem Gaffer oder Spötter mit ihrer spitzen Zunge ordentlich zuzusetzen – und ihre bissigen Bemerkungen treffen fast immer. Die Mitdreißigerin ist Tochter einer nivesischen Mutter und eines thorwalschen Vaters. Erst spät erteilte sie der Ruf der sanften Göttin, der Aeldgrimma seitdem treu folgt, auch wenn der Umgang der Thorwaler mit ihren Göttern für Mittelreicher und andere Südländer wenig respektvoll erscheinen mag. Und wiewohl sie ob ihrer Behinderung nur undeutlich zu sprechen vermag, findet sie doch immer die passenden Worte, um Menschen in Not Ifirns Beistand zu versichern. Aeldgrimma ist angesichts der Gefahren, in der sich die Gruppe begibt, als geistlicher Beistand sicherlich eine Bereicherung, auch wenn sie sich so ganz anders gibt, als man es üblicherweise von Geweihten gewohnt ist.

MEISTARI (MAGISTRA MAGNA) PADÊSHDA VON OLPORT

Die schwarzhaarige Svelltalerin ist eine der wenigen Runajaski nicht-thorwalscher Herkunft. Ursprünglich bei einem Privatlehrmeister aus Mirham ausgebildet, ist es nicht zuletzt ihr zu verdanken, dass der Kanon der Olporter Sprüche erweitert wurde. Zudem vermag sie mit ihrer klassischeren Ausbildung wertvolle Beiträge bei der Rekonstruktion der Runenmagie zu leisten. Die Magierin ist eine weithin bekannte Koryphäe auf dem Gebiet der Stabzauberei, wie etliche Publikationen verraten.

Nadêshda von Olport genießt Windweisers vollstes Vertrauen, so hatte sie bereits zweimal die Ehre, die Runajasko auf dem Großen Hjalding zu vertreten. Bedingt durch ihre Vorgeschichte ist Nadêshda immer dafür gut, mit einem für Olporter untypischen Zauber aufwarten zu können. Sie steht allerdings nur im Ausnahmefall bereit, die Helden zu begleiten.

DIE GABE DER RUNAJASKO

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Skolaforradandi Haldrunir Windweiser liegt noch immer be sinnungslos auf seinem Lager, seine Getreuen halten Wacht und tun alles nur Mögliche, um dem Akademieleiter beizustehen. Immerhin, die Totenblässe ist gewichen und seine Atemzüge sind tiefer geworden – Grund zur Hoffnung.

Als ihr dabei seid, euch für den Aufbruch zu rüsten, gesellen sich Meister Simidriel Eissänger, Meistari Nadêshda und Meister Wulfger Wulfgrimmason zu euch. Simidriel trägt ein blassweißes Horn mit sich, dessen glatte Oberfläche sanft schimmert. Mit einer raschen Bewegung zieht der Firnel ein Schnitzmesser und schneidet mit geübter Hand Linien in das Horn. Er hat die Augen geschlossen, versonnen murmelt er Worte vor sich hin, doch zu leise, um sie zu verstehen. Auch die anderen beiden haben die Augen geschlossen und schließen sich dem stummen Gesang an. Dann gibt der Elf Horn und Messer an die Magierin weiter, die seine Arbeit fortsetzt. Hochkonzentriert setzt sie die Schnitte, windschnell sind ihre Bewegungen und wiewohl sie nicht hinsieht, muss man nicht fürchten, dass die Klinge fehlgeht. Als dritter empfängt Wulfger Horn und Messer, auch er schneidet seine Zeichen in das Artefakt.

Ohne ein sichtbares Zeichen legen alle drei gleichzeitig ihre Rechte auf das Horn. Die Klinge blitzt auf, ein weit ausholender Schnitt, Blut aus drei Wunden rinnt auf den Stecken, der Lebenssaft füllt die Runen.

Schließlich ist der Sang vorbei, die Meistari lutscht an ihrer Wunde, als sie das Artefakt den Helden reicht.

“Nehmt dies als unseren Dank! Es soll euch dienen, wenn die Gefahr am größten ist. Es kann euch Wärme bieten in eisiger Kälte und es wird euch sicheren Tritt verleihen, wenn ihr von trügerischem Eis umschlossen seid. Und wispert ihr in das Horn, so können wir eure Worte vernehmen. Wollt ihr die Kräfte zu euch rufen, so sprecht aus, was ihr euch wünscht, und benetzt die Runen mit einem Tropfen eures Blutes.”

Die Helden sind tatsächlich Zeugen eines Olporter Runenrituals geworden. Die drei Runajaski haben das beinerne Horn mit Zauberrunen versehen und diese mit ihrem eigenen Blut besiegelt und damit mit Kraft versehen.

Regeltechnisch ist das Artefakt mit folgenden Zaubern belegt: ein CALDOFRIGO (drei Anwendungen), der die Temperatur für 1W+2 Stunden in einem Radius von 3 Schritt um eine Temperaturstufe hebt, ein FIRNLAUF (drei Anwendungen), der es dem Träger des Horns und allen, die in unmittelbarer Verbindung mit ihm stehen (Hautkontakt) erlaubt, für 1W+4 SR über Eis wie über gewöhnlichen Boden zu wandeln, sowie eine sehr mächtige Variante des ELFENSTIMME FLÖTENTON in Kombination mit einem GEDANKENBILDER ELFENRUF (eine Anwendung sicher, eine zweite möglich). Dieser Zauber soll es ermöglichen, die Runajasko über die genaue Lage der Dunklen Halle zu informieren, um dorthin Verstärkung zu entsenden.

Um das Artefakt zu aktivieren, bedarf es jeweils eines weiteren Blutstropfens (in der Regel zu wenig, um als LeP zu gelten). Ist sämtliche magische Kraft aus dem Horn gewichen (alle Ladungen verbraucht), verschwinden die eingeritzten Runen wie von Zauberhand.

AKT V – IN DEN Hohen PORDEN

DIE ÜBERFAHRT NACH LESKARI

Am Morgen des 11. Tages des Frostmonds (Hesinde) legt die *Hardred* ab. Die Fahrt führt entlang der sturm- und schneereichen Küsten des Gjalskerlandes bis in die äußeren Gefilde des Golfs von Riva, der wie in nahezu jedem Winter völlig zugefroren ist. Selbst für einen rauen Thorwaler ist die stürmische Überfahrt ungemütlich. Für Landratten ist die Fahrt auf dem gischtumtosten, wild auf den Wogen tanzenden Schiff eine Tortur.

Auf der Höhe von Gjalskaford gerät die *Hardred* in einen besonders heftigen Sturm. Dies ist die erste wahre Bewährungsprobe für das Schiff. Zwar hat man natürlich schon Fahrten bei schlechtem Wetter durchgeführt, aber das ist nichts im Vergleich zu diesem Wintersturm. Doch die *Hardred* und ihre Mannschaft schlägt sich vortrefflich. Nichtsdestotrotz kommt es zu kleineren Zwischenfällen: Eine der Rahen schlägt versehentlich jäh um, so dass die Helden mittels einer gelungen IN- und Körperbeherrschungs-Probe ausweichen müssen, um nicht von durch die Luft wirbelnden Tauern und Rollen getroffen zu werden (2W6 SP). Kapitän Bärjan

LESKARI

Leskari ist ein kleiner Hafen an der Mündung des Nuran Leskari, dessen 450 Einwohner größtenteils als zwielichtiges Gesindel bezeichnet werden muss. Da der karge Boden nur in Flussnähe Ackerbau zulässt, wohnen nur wenige Bauern in den armseligen Behausungen. Doch es gibt etliche Goldsucher, die Land abgesteckt haben, und Holzfäller gehen in den weiten Birken- und Lärchenwäldern ihrem Handwerk nach. In den Wintermonaten drängen diese sich allerdings ebenfalls in den engen Gassen auf den hölzernen Bürgersteigen oder in der einzigen Schenke *Bei Thorleif*, die sogar echtes Premer Feuer ausschenkt.

In den letzten Jahren seit der Eroberung Paavis durch Glorana hat Leskaris Bedeutung als Umschlagplatz für Waren aller Art zugenommen, so dass man den Hafen vergrößern konnte. Die auffälligsten Gebäude sind der Firu n - Tempel, das vor zweieinhalb Jahren gegründete Kontor der HPNC sowie das zweistöckige Gerichtsgebäude.

Die Hoheit über die Stadt liegt in den Händen des korrupten Richter Darek und seiner Familie. Fünf wenig vertrauenerweckende Büttel sind für die 'Aufrechterhaltung der öffentlichen Ordnung' zuständig. Reisende, die nicht mit den örtlichen Gegebenheiten vertraut sind, laufen leicht Gefahr, als Leiche oder bedauernswertes Opfer eines 'Justizirrtums' zu enden.

HPNC-General-Commissario Aldo Tervillio, ein verhärmter Mann von etwa 50 Jahren, hat die Lage schnell durchschaut und sich durch üppige Geschenke an den Richter seinen Anteil am Pelzhandel gesichert.

In der Vergangenheit kam es öfters zu blutigen Zusammenstößen zwischen Holzfällern und Fjarningern, die in unregelmäßigen Abständen aus den Bergen herabsteigen, um an den tiefer gelegenen Hängen der Nebelzinnen Holz zu schlagen. Aus diesem Grund hat sich bei den Leskarern der Brauch eingebürgert, ein Zehntel

Bärwulfson, ein 45-jähriger Mann mit stechendem Blick und einer etwas erhöhten Stimmlage, bedenkt die unachtsamen Pechvögel mit wütendem Gebrüll und schnell ist die Ordnung an Bord wieder hergestellt.

Die 'Werft' von Nordaport am nördlichsten Zipfel des Gjalskerlandes (eine thorwalsche Siedlung) bietet Gelegenheit, kleinere Schäden zu beheben. Danach geht die Fahrt weiter bis an die Eisgrenze am Golf von Riva.

Jetzt im Winter müssen die Wachen am Bug ganz besonders auf größere Eisschollen oder Eisberge achten, die eine große Gefahr für das Schiff bedeuten. Nicht immer kommt die Warnung frühzeitig genug, und das Knirschen, wenn das scharfkantige Eis am Rumpf des Schiffes entlangschrammt, geht durch Mark und Bein. ("Pah! Du Süßwasserhetmann! Und so was behauptet, es kann Eis förmlich riechen!")

Glücklicherweise ist ein Korridor zwischen der Insel Leskaritan und den äußeren Eisrändern des flachen Randmeeres eisfrei, so dass man ohne größere Schwierigkeiten den Hafen von Leskari erreichen kann. Insgesamt dauert die Überfahrt zwölf Tage.

allen geschlagenen Holzes gut sichtbar auf einer Lichtung aufzutürmen, so dass sich die Barbaren daran gütlich halten können. Das Verhältnis der Leskarer zu den Thorwalern ist alles andere als gut. Es ist immer wieder zu – teils sehr handfesten – Auseinandersetzungen gekommen, da die Stadt als Zufluchtsort für Walfänger gilt. Die letzten größeren Kampfhandlungen liegen ein Jahr zurück, als eine Otta die Stadt nach Waljägern durchsuchte und dabei auf einen vom Richter angestachelten Pöbel traf, der selbst nicht davor halt machte, sich an dem außerhalb der Stadt liegenden Swafnir-Tempel zu vergreifen.

Nachdem die Thorwaler Verstärkung aus Enqui bekamen und dabei einiges zu Bruch ging, wurde der Tempel wieder aufgebaut und Leskari verlassen, da die Walfänger vertrieben oder erschlagen waren. Dennoch ist immer noch vereinzelt von ihnen zu hören.

DER RICHTER UND SEINE HEIKER

Auch Gloranas Schergen halten sich öfters in Leskari auf, um Ausschau nach Arbeitssklaven zu halten. Damit die Obrigkeit wegschaut, wenn Reisende und Glückssucher einfach so verschwinden, erhält der Richter regelmäßig Gold dafür, dass sich jemand der Sache diskret annimmt, falls ein Freund oder Verwandter allzu neugierige Fragen stellt. Es heißt dann, Kubax Krähenfirn, ein Eisgeode, von dem man munkelt, dass er den Seeleuten Haare und Blut raubt, um ihre Schiffe ins Verderben fahren zu lassen, habe die Unglücklichen geholt.

Als Imion Gletscherglanz im Frühling 1025 BF in Leskari eine geeignete Passage benötigte, vermittelte ihm Darek die *Ifirnsstolz*. Olsson fährt schon seit Jahren als Handelskapitän für ihn, wobei auch solche Güter unter der Ladung sind, über die man besser keine Fragen stellt.

Vor drei Tagen hat die *Ifirnstolz* den Hafen von Leskari erreicht. Um etwaige Verfolger auf eine falsche Fährte zu locken, hat Imion mit Darek die Abmachung getroffen, dafür zu sorgen, dass niemand von der Besatzung ein Wort über seine Anwesenheit an Bord verlieren soll. Dann machte er sich unverzüglich in die Nebelzinnen auf. Darek instruierte seine Getreuen entsprechend, so dass niemand es wagt, auch nur ein Wort über den Firnelfen zu verlieren, schon gar nicht gegenüber Fremden.

Allerdings gibt es zwei Unwägbarkeiten. Zum einen sind das die Leute, die für das HPNC-Kontor tätig sind, zum anderen Thorfinn Walkirtor, der Besitzer der Schänke. Der Wirt ist als widerborstiger Bursche bekannt, der sich nicht scheut, gegen den Richter aufzubegehren, auch um den Preis, dass Dareks Leute ihm einmal seinen Gasthof kurz und klein geschlagen haben. Thorfinns Trumpfkarte ist seine Beliebtheit, sein Tod würde womöglich mehr Unruhe bringen, als es Darek lieb und wert ist. Doch wenn der Thorwaler irgendwann den Bogen gehörig überspannt, wird der Richter das womöglich anders bewerten.

DIE GUTEN, DIE SCHLECHTEN UND DIE HÄSSLICHEN (23. HESINDE)

Gleich bei ihrer Ankunft in Leskari fällt den Gefährten die *Ifirnstolz* ins Auge, die am Kai vertäut liegt. Nachdem die *Hardred* sicher angelandet ist, sichert ein Teil der Hetgarde den Kai, während Tronde mit dem Rest den Landeplatz der Knorre umstellt und lautstark nach dem Kapitän ruft. Sofort bildet sich ein kleiner Menschenauflauf. Nur zu offenkundig können es die Leskarer kaum fassen, dass der Oberste Hetmann der Thorwaler ihnen einen Besuch abstattet. Obwohl die meisten Einwohner davon alles andere als begeistert sind, flößt ihnen die Hetgarde doch soviel Respekt ein, dass es bei missfälligem Gemurmel und feindseligen Blicken bleibt.

Es dauert nicht lange und Halme erscheint am Kai, ein vierzigjähriger Mann mit halblangen, weißblonden Haaren und einer eingedrückten Nase. Er macht einen gefassten Eindruck und spricht mit ruhiger tiefer Stimme. Nur wenn man ihn heftig angeht oder anbrüllt, verliert er die Beherrschung und wird ebenfalls laut.

Tronde erklärt mit knappen Worten, was man von ihm will, dann überlässt er den Helden das Feld, da sie die Olporter Geschehnisse hautnah mitbekommen haben. Der Kapitän behauptet steif und fest, er sei aus Angst vor den schrecklichen Geistererscheinungen noch in der Nacht aufgebrochen, auch wenn ihm die Gefahr für sein Schiff wohl bewusst gewesen wäre. Er gibt zu, dass er Imion und seine Leute im vergangenen Frühling nach Olport gebracht habe. Allerdings bestreitet er, sie seitdem noch einmal gesehen zu haben. Halme zögert nicht, seine Worte durch einen Meineid zu beschwören. Für eine magische Befragung stellt er sich selbstredend nicht zur Verfügung, was jedoch nicht zwingend gegen ihn spricht. Die meisten – hoch ehrbaren – Thorwaler würden dies strikt ablehnen. Und selbst vor mittelreichischen Gerichten zählt eine solche Aussage nichts.

Es ist wahrscheinlich, dass die Helden ihm keinen Glauben schenken. Wenn sie eine magische Befragung ohne Erlaubnis und in aller Heimlichkeit durchführen (der Kapitän hat MR 8, thorwalsche Besatzungsmitglieder 2 und nicht-thorwalsche 4), finden sie auf diesem Weg nur heraus, dass Imion allein an Bord war und gleich nach der Landung die Stadt in Richtung Nebelzinnen verlassen hat. Damit konfrontiert, legt Halme alles daran, aus dieser misslichen Lage zu entkommen, denn er fürchtet zu Recht den Zorn des

Obersten Hetmanns und die Schlagkraft der Hetgarde. Wahrscheinlich sucht er (wie auch seine Mannschaft) sein Heil in der Flucht und wird Darek um Schutz bitten.

Nachdem die Befragung des Kapitäns sich als wenig ergiebig erwiesen hat, bieten sich noch folgende Möglichkeiten, um in Erfahrung zu bringen, ob Imion tatsächlich angelandet ist und wohin er sich gewandt hat.

ERKUNDIGUNGEN UNTER DEN EINWOHNERN VON LESKARI
Nachforschungen in dieser Richtung gestalten sich außerordentlich schwierig. Die Leute sind sichtlich eingeschüchtert, reagieren ablehnend oder sogar feindselig. Die Erinnerung an die letzten Überfälle von Thorwalern sind nicht eben dazu geeignet, sich die Herzen zu erobern. Nichts scheint die Leskarer dazu bewegen zu können, ihr Schweigen zu brechen, auch keine Angebote der Helden, für ihren Schutz einzustehen. Die Leute wissen, morgen sind diese Maulhelden wieder verschwunden, Richter Darek aber wird dann immer noch da sein ...

Auch die **Bediensteten der HPNC** geben sich zunächst spröde, lassen sich aber – wenn denn die Summe, die man ihnen bietet, stimmt – überreden, sich mit den Helden heimlich außerhalb der Stadt zu treffen. Sollten die Schergen des Richters von solch einem Treffen Wind bekommen, werden sie versuchen, die 'undichte Stelle endgültig zu verstopfen'. Falls alles gut geht, können die Helden erfahren, dass Darek die strikte Anweisung gegeben hat, kein Wort über den Firnelfen zu verlieren. Bricht jemand dieses Schweigen, muss er mit dem Schlimmsten rechnen.

Der Elf ist schon des öfteren in Leskari gesehen worden. Doch niemand kennt seinen Namen oder weiß, woher er kommt und wohin er geht. Vor drei Tagen hat er sich in nordöstlicher Richtung aufgemacht, dem Lauf des Nuran Leskari folgend.

General-Commissario Aldo Tervillio begegnet Tronde und der Gruppe sehr reserviert, da vor einem Jahr auch sein Kontor von den Thorwalern fast vollständig zerstört wurde. Nichtsdestotrotz ist er aber aufgrund des Friedensvertrags wohl oder übel bereit, die Nordleute unterstützen. Er warnt eindringlich vor Richter Darek und seinen Schergen. Aldo weiß zwar selber nichts über den Firnelfen zu berichten, bietet aber an, sich unter seinen Leuten umzuhören. Im Kontor der HPNC kann dann das Treffen stattfinden, geschützt vor den Augen und Ohren des Richters.

Auch **Thorfinn der Wirt** ist nur zu gerne bereit, sich über Dareks üble Machenschaften auszulassen – auch wenn selbst er dafür ein Hinterzimmer vorzieht. Allerdings beobachtet dies Zordan, ein Neffe des Richters. Als die Helden die Schänke wieder verlassen wollen, werden sie von ihm und seinen Freunden, einigen finster dreinblickenden Norbarden, angepöbelt ("Er sagt, du gefällst ihm nicht. Und mir gefällst du auch nicht.") und in eine Schlägerei verwickelt. Dass es sich nicht um eine der üblichen Kneipenschlägereien handelt, zeigt sich schnell dadurch, dass schon nach kurzer Zeit Messer, Knüppel und Äxte im Spiel sind. Außerdem legen die Angreifer alles daran, das Mobiliar nach Kräften zu demolieren. Und auch Thorfinn wird so arg verprügelt, dass sein Gesicht vollständig zuschwillt und er drei Zähne verliert.

Sollten die Helden in Trondes Begleitung und/ oder mit einigen Hetgardisten hierher gekommen sein, wagt Zordan es nicht, sie anzugreifen, sondern beschränkt sich darauf, seinem Onkel Bericht zu erstatten. Thorfinn bekommt seine Abreibung dann später, nachdem die Thorwaler Leskari verlassen haben.

Richter Darek lässt sich mit wichtigen Amtsgeschäften, die keinen Aufschub dulden, entschuldigen. Befindet sich Tronde bei den

Helden, reißt ihm der Geduldsfaden. Er fegt die Angestellten beiseite und tritt die Tür zum Amtszimmer Dareks ein. Hinter seinem wuchtigen Schreibtisch sitzt ein glatzköpfiger, älterer Mann, der seinen Schmerbauch durch ein bornländisches Wams mit Pelzbesatz nur leidlich kaschieren kann. Dieser beklagt sich lautstark über diesen Vandalismus. Darek präsentiert sich selbst als ein Mann, der nur seine Pflicht erfüllt, um die Ordnung in Leskari aufrecht zu erhalten. Es sei natürlich nichts Wahres an den Gerüchten, dass er Unzufriedene beseitigen lässt. Er sei gerne bereit, dem hochgeschätzten und viel gerühmten Hetmann Thorwals jedwede Unterstützung zukommen zu lassen, zu der er mit seinen bescheidenen Mitteln in der Lage sei. Nein, er selbst wisse nichts über einen Firnelfen. Ja, natürlich habe er etwas dagegen, wenn Magie auf ihn gewirkt wird (MR 8; Darek trägt ein PSYCHOSTABILIS-Amulett unter seinem Wams, drei Anwendungen, MR +2 bzw. +7 für eine SR), da es doch sein kann, dass sich subversive Elemente seine Gedanken zu Nutze machen würden. Nein, damit seien natürlich nicht die Helden und Tronde gemeint.

Natürlich kenne er seinen Neffen Zoltan, ein sehr jähzorniger junger Mann, was er wohl von seiner Mutter geerbt habe. Er werde mit aller gebührenden Härte des Gesetzes bestraft werden.

Unter Androhung von Gewalt bricht der Richter schließlich zusammen und gesteht ein, dass Imion ihn vor drei Tagen aufgesucht und ihn gezwungen habe, dafür zu sorgen, dass alle den Mund halten. Der Elf soll gedroht haben, ihn zu verzaubern, wenn er ihm nicht zu Willen sei. Selbstverständlich wäre es ein Leichtes, diese Lüge aufzudecken, wenn man Darek weiter auf den Zahn fühlt – doch wozu.

Immerhin gibt der Richter preis, wohin sich der Elf gewandt hat

(s.o.). Von einer Kristallhöhle jedoch hat er noch nie etwas gehört – und das entspricht endlich einmal der vollen Wahrheit.

Es ist gut möglich, dass der korrupte Richter die Helden so sehr anwidert, dass sie ihn endgültig zur Rechenschaft ziehen wollen – was sollte er auch gegen die Schar gestandener Recken ausrichten, noch dazu in Begleitung eines kleinen Kriegshaufens? Doch wird Tronde sich dem entschieden entgegenstellen. Es ist nicht ihre Sache, mit Darek abzurechnen, er wird sein Schicksal finden, zumal die Zeit drängt. Der Oberste Hetmann wird zehn seiner mitgeretzten Hetgardisten in Leskari belassen, um die Taten des Richters unter einem wachsamen Auge zu halten.

AVSICHTSREICHE SPUREN

Unter den Holzfällern, die in Leskari ihr Winterquartier haben, finden sich einige, die mehr über den Firnelfen wissen. Sollten die Helden Zordan in seine Schranken gewiesen haben oder haben sie bzw. Tronde sich bei Richter Darek Respekt verschafft, zeigen sich die Männer und Frauen auch gleich weit zugänglicher.

Wohl sind es größtenteils Gerüchte, die sich auf diesem Wege über den Firnelfen zusammen tragen lassen: Imion meidet den Kontakt zu den Menschen in Leskari, steht aber anscheinend mit einigen Fjarningersippen auf gutem Fuß, die ihrerseits ein wenig Handel mit den Holzfällern treiben.

Die Fjarninger sprechen mit großer Ehrfurcht von dem 'Eisläufer', der den Namen Imion trägt. Es heißt, er stamme aus einer Gegend, die die Fjarninger 'Eisklingenschlucht' nennen.

Den Sagen der Fjarninger zufolge stieg ihr Gott Frunu den Asainyf auf dem Firunsfinger herab, um eine gewaltige Klinge aus dem frostigen Element zu brechen, mit der er im letzten Kampf gegen

Von Leskari zur Dunklen Halle



Hramaschtu, seinen dunklen Bruder, antreten will. Zurück blieb eine lange Spalte inmitten der Nebelzinnen, eben jene Eisklingenschlucht. Diese Schlucht soll einige Meilen nordöstlich des östlichen Quellflusses des Nuran Leskari beginnen. Wie lang diese ist und wohin sie führt, weiß hier niemand zu sagen.

Die Swafnir-Priesterin Bjolva Gudmundsdottir kennt diese Schlucht ebenfalls, doch berichtet sie Folgendes: Im Quellgebiet des Nuran Leskari soll ein Pass namens *Phexenskluft* seinen Anfang nehmen, der über die frostige Gebirgskette bis zur Küste der Meerlunge führt. Doch ist der Pfad durch den Willen des Listenreichen verborgen, der ihn stets in dichte Nebelschwaden hüllt.

FLUSSAUFWÄRTS

Am nächsten Morgen wird in aller Frühe zum Aufbruch gerufen. Es schneit ein wenig und eine dünne Schneedecke hat alles in ein reines Weiß gehüllt. Noch ist das Reisen leidlich angenehm, das Flussufer ist eben, der Boden fest und es fällt nicht schwer, munter auszusprechen. Es bietet sich an, ab sofort die Regeln für Kälteschaden zu verwenden (*Geographia Aventurica*, S. 121, oder *Firuns Atem*, S.91, oder *Rauhes Land im hohen Norden*, S.58f.); die Temperatur entspricht momentan der Stufe 'Kalt' (1W+1 kTP Kälteschaden pro Tag).

Die Thorwaler haben sich mit den nötigen Ausrüstungsgegenständen 'bewaffnet', wie etwa Schaufeln, Schneeschuhen, warmer Pelzkleidung, Lederfett und Wasserschläuchen, die zusammen mit dem Proviant auf zwei größere Schlitten verstaut wurden, die man abwechselnd zieht. Ein Vorrat an Brennholz findet ebenfalls seinen Platz, wobei man damit rechnet, bis zum Erreichen der Quelle des rechten Zuflusses, des Nuran Lenari, noch auf genügend Zwergbirken oder Krüppelkiefern zu treffen, die Nachschub liefern. Genauso will man es mit der Nahrungssuche halten, denn bis an den Südhang der Nebelzinnen kann man Jagd auf Karene, Schneehasen und Schneehühner machen oder nach Fischen angeln. Als Nachtlager dienen zwei größere Zelte, als Schutz vor dem frostkalten Boden werden Felle ausgebreitet.

Die Stimmung schwankt zwischen Zuversicht und Anspannung. Vor allem die vielen unheimlichen Sagen, die sich um die Nebelzinnen ranken, machen den abergläubischen Thorwalern zu schaffen. Zudem sind die Frauen und Männer zwar Kälte, Schnee und Entbehrungen gewohnt, doch im Winter in die Nebelzinnen zu steigen, ohne genau zu wissen, was das eigentliche Ziel ist, setzt einigen von ihnen arg zu. Tronde versucht grimmig, Vertrauen und Hoffnung aufrechtzuerhalten, was ihm bisher auch gelingt.

Sollte der Firnelff Spuren im Schnee hinterlassen haben, dann sind diese unter den stetig fallenden Flocken längst verschwunden. Es bleibt nur eines: dem Lauf des Flusses zu folgen, in der Hoffnung, dass dieser Weg tatsächlich zur Eisklingenschlucht führt.

Am Morgen des nächsten Tages begegnen die Helden der nivesischen Jägerin Nujala, die eine Blockhütte in Nähe der großen Flussene bewohnt. Sie berichtet, dass sie vor vier Tagen einen Firnelff gesehen hat, der am Fluss entlang Richtung Nebelzinnen gewandert ist. Fragt man sie nach ungewöhnlichen Vorkommnissen, so erzählt sie vom nivesischen Stamm der Belo-Karen, der im Sommer hier am südlichen Rand der Zinnen lagert, um Mammuts zu jagen. Während des letzten Sommers sind allerdings immer wieder Frauen und Männer von ihren Pirschgängen nicht zurückgekehrt, die Suche nach ihnen blieb ohne Ausnahme erfolglos.

Dort gibt es außerdem auch die *Phexenschlucht*, die neben der Phexenskluft verläuft und in die sich ihre Nebelkaskaden in unregelmäßigen Abständen ergießen, so dass sie quasi unpassierbar ist.

DIE REISE GEHT WEITER

Tronde beschließt ebenfalls dem Lauf des Flusses bis zur Schlucht zu folgen, in der Hoffnung, dass dieser vage Hinweis sie tatsächlich zu *firnya kharjanda sala* führt. Die Mannschaft soll auf der *Hardred* im Hafen von Leskari zurückbleiben, während die Hetgarde Tronde und die Helden begleitet.

Auch die Rauwölfe in den Zinnen klagen über Verluste im Rudel, nicht anders als die Karene. Fragen die Helden Nujala, woher sie das wissen will, antwortet sie, dass die Tiere es ihr im Schlaf singen. Die verschwundenen Menschen und Wölfe sind den Häschern Gloranas zum Opfer gefallen, die Arbeitskräfte und Nahrung für das Lager bei *firnya kharjanda sala* beschaffen müssen.

Nujala kennt die Eisklingenschlucht, doch ist dies ein Ort, den sie fürchtet und den sie deshalb niemals betreten hat. Sie schwört, dass es dort böse Geister gibt, die in den Felsen lauern, bereit, die Seele eines jeden Dummkopfes zu fangen, der sich in ihr Reich vorwagt.

Um den 30. Tag des Frostmonds herum erreicht die Gruppe den Zusammenfluss der beiden Quellflüsse des Nuran Leskari. Das Gelände wird zunehmend steiler, die Hänge schroffer. Die Wanderung, bergauf, bergab, wird zunehmend anstrengender. Etwa am 3. Tag des Grimfrostmonds (Firun) finden sie die Quelle des rechten Zuflusses. Hier heißt es, ein letztes Mal die Holzvorräte aufzufüllen, denn weiter oben im Gebirge sind Bäume rarer als Bergkristalle.

Es steht Ihnen frei, auf der Reise Begegnungen mit Wildtieren einzufügen, z.B. die Attacke eines Rudels ausgehungertes Rauwölfe auf einen Thorwaler oder Helden, der sich vom Lager entfernt hat, um Holz zu sammeln oder Wache zu halten.

IN DEN NEBELZINNEN

Nun beginnt der schwerste Teil der Reise. Gemeinsam mit den westlichen Firnklippen und dem nordöstlichen Firunfinger bilden die Nebelzinnen einen ehrfurchtgebietenden Gebirgszug aus mächtigen Granittürmen und basaltenen Zinnen, der sich über 600 Meilen von der Schwadenküste bis zur Bernsteinbucht erstreckt und als unpassierbar gilt. Die höchsten schnee- und eisbedeckten Gipfel erreichen in den Firnklippen, die von den Thorwalern *Hohe Nebelzinnen* genannt werden, die stolze Höhe von bis zu sechstausend Schritt. Ihren Namen tragen die Zinnen aufgrund der wallenden Nebelschwaden und dichten Wolkenbänke, die die Luft trotz Firunskälte mit klammer Feuchtigkeit erfüllen und wie ein graues Leinentuch aus Bausch die Berge bedecken, so dass ein Wanderer nicht Weg noch Steg finden kann und hoffnungslos in die Irre geht. Man munkelt von verwunschenen Nebelkaskaden, die sich von den titanischen Gipfeln wasserfallartig in tiefe Schluchten und Schründe ergießen. Dort sammeln sie sich zu wabernden Dunstseen, die unnachgiebig den Blick auf den Grund so manches Tals verstellen. In diesen Nebeln, so heißt es weiter, kann man



titanenhafte, unheimliche Gesichter erblicken, deren Anblick allein einem das Herz in der Brust erstarren lässt.

Trotz der kargen Vegetation gilt das Gebirge als Siedlungsgebiet der Fjarninger, die hier hauptsächlich durch die Jagd auf Mammut überleben. Außer ihnen sind in den Weiten des zerklüfteten Gebirgszuges nur noch ein halbes Dutzend Firnelfen-Familien und einige hauptsächlich im Osten der Nebelzinnen ansässige Sippen der Weißen Orks heimisch.

Den firungläubigen Thorwalern gilt das gewaltige Eismassiv Asainyf als heilig, denn hier soll der *Saga von Torstor Om* nach der Ort sein, an dem sich Firun den Nordleuten erstmals in Aventurien offenbart hat. Seitdem ist der Gipfel Ziel für gottesfürchtige Pilger und Bußgänger, die alle Hoffnung haben fahren lassen. (Mehr über den Gebirgszug finden Sie in **Firuns Atem** ab Seite 29.)

Ein Licht im Dunkel

Nun ist der Augenblick gekommen, an dem Jolnorx' Kristalle eine wichtige Rolle spielen. In der fährtenlosen Wildnis allein auf sich gestellt, bar jeden Hinweises, wo Imion oder sein Ziel zu finden ist, sind diese beiden Artefakte die einzige Möglichkeit, den richtigen Pfad zu finden.

Gewiss werden die Helden sich in den letzten Tagen vermehrt mit den Kristallen beschäftigt haben. Einem Firnelf oder dem Helden mit dem höchsten IN-Wert gelingt es, den schwachen Widerhall des Sippenliedes zu vernehmen, wenn er sich intensiv auf einen der Kristalle konzentriert. Dieses Echo wird stärker, je näher man *firnya kharjanda sala* kommt, auch wenn es niemals lauter als ein vages Flüstern wird. Es ist ein diffiziles Unterfangen, den sachten Schwingungen des Kristalls zu folgen und diese richtig zu deuten. Manches Mal wird ihr Weg in die Irre gehen oder sie auf einen Pfad führen, der sich als nicht begehbar erweist.

Die Thorwaler zeigen sich denn auch wenig begeistert, solch vagen Hinweisen zu folgen und sich in die eisige Einöde vorzuwagen. Doch gelingt es Tronde, der den Gefährten sein volles Vertrauen schenkt, stets aufs Neue, sie eines besseren zu überzeugen.

In den nächsten vier Tagen gilt es, sich über gefährliche Geröllfelder, schroffe Felswände, steile Rücken und messerscharfe Grate zu kämpfen (diverse *Klettern*-Proben zwischen 2 und 7 Punkten Erschwernis). Gut möglich, dass es hier schon die ersten bösen Verletzungen oder gar Verluste gibt.

Die beiden Holzschlitten versucht man so lange mitzuschleppen, wie es nur eben geht. An manchen Stellen muss man sie mit Seilen gut verschnüren und dann gemeinsam mehrere dutzend Schritte an einer Felskante heraufziehen. Bei dieser Gelegenheit wird immer gerne die Geschichte der Foggwulf-Expedition aufgewärmt, bei der ein zweifüßiger Kopfschwänzer – wie Mammut bei den Thorwalern genannt werden – auf ähnliche Art transportiert werden musste.

Trinkwasser erhält man nur noch durch das Schmelzen von Schnee, die Holz- und Nahrungsvorräte gehen merklich zur Neige. Bisweilen findet man die Fährte einer Gemse oder eines Schneehuhns. Doch ist es gefährlich, den Spuren der geschickten und trittsicheren Tiere zu folgen, die über Pfade wandeln können, die für einen Menschen niemals geeignet sind, und die zu erwartende Beute ist eher gering. Zwar könnte man darauf hoffen, dass ein Mammut sich zur Jagd anbietet, das genügend Fleisch, Fett und Fell liefert, um eine ganze Sippe mehrere Wochen lang zu ernähren. Doch sind diese Tiere scheu und lassen sich nur schwer aufstöbern. Ganz

davon abgesehen, dass die Jagd auf ein Mammut eine besondere Herausforderung ist, die großen Mut und das Geschick erfahrener Jäger erfordert.

Sollten die Vorräte dramatisch knapp werden, stößt die Gruppe auf die Fährte eines Mammut, das von seiner Herde getrennt worden ist. Die gefährvolle Jagd wird nicht leicht sein und es bedarf großen Einfallsreichtums, um das mächtige und wehrhafte Tier zur Strecke zu bringen.

Mammut					
Stoßzähne:	INI 11+W6	AT 12	PA 4	TP 3W+4*	DK SP
Trampeln*:	INI 11+W6	AT 10	PA 4	TP 3W20	DK H
LE	150	AU	50	RS	5
		GS	9	MR	4
				GW	18

Beute: 1.400 Rationen Fleisch, Haut 12D, Stoßzähne 4D je Stein
 *) Das Mammut kann einen Gegner *niederstoßen*. Wenn das gelingt, unternimmt es einen Trampelangriff.

NORDWÄRTS, GETRIEBENE

Der Schneefall hat stark zugenommen und die *Firunskälte* (2W+2 kTP Kälteschaden pro 2 SR) lässt die Haut an Metallklingen etc. festkleben (W3 SP). Trinkwasser und Proviant sind steifgefroren. Kleinere Stürme zwingen die Gruppe, sich auf die Suche nach einem sicheren Unterschlupf zu machen. Finden die Helden keinen geeigneten (*Wildnisleben*-Probe +7; *Eis-* oder *Gebirgs-Kundige* entsprechend erleichtert), können sie es dem Obersten Hetmann gleich tun, der sich einfach flach auf den Boden legt und einen knappen Schritt tief in den Schnee wühlt. Dann setzt er das Graben zur Seite hin fort, bis sein Körper unter der Schneedecke Platz findet. Die Öffnung, die beim Einwühlen entstanden ist, verschließt er schließlich mit Schnee, wobei er ein Atemloch lässt. Der Innenraum heizt sich rasch durch die Körperwärme so weit auf, dass man nicht erfriert, und man kann hier unten sicher ausharren, bis der Sturm weiter gezogen ist.

Bei den Nachtlagern achtet man darauf, so wenig Holz wie möglich zu verwenden. Am ärgsten ergeht es den Wachen, die ungeschützt allen Unbilden ausgesetzt sind. Die Stimmung wird gereizter, da die entbehrungsreiche Reise an den Nerven zehrt.

Auch tagsüber wird nach Anzeichen Ausschau gehalten, ob Eisbarbaren in der Nähe sind. Als die Helden an der Reihe sind, als Späher vorauszuweichen, treffen sie auf eine Gruppe Fjarninger, die unterwegs zu einem der Mammutpfade sind, die allein den Tieren und ihnen bekannt sein sollen. Geben Sie den Helden die Chance, die Fjarninger frühzeitig zu bemerken, so dass sie gegebenenfalls einer Konfrontation aus dem Weg gehen können. Trotz der Tatsache, dass die Eisbarbaren auf der Jagd sind, um ihre Sippe zu erhalten, werden sie das beim Anblick einer größeren Ansammlung Thorwaler kurzfristig vergessen.

Sollte es einem Nicht-Thorwaler der Gruppe dennoch gelingen, die Fjarninger durch ein lukratives Tauschangebot zu einem Gespräch zu bewegen (die Anführerin der Fjarninger kann ein paar Brocken Garethi) kennen sie die Eisklingenschlucht. Allerdings wagen sie sich dort nicht hin, da der Nebel dämonische Fratzen gebiert, eine Warnung Frunus. Es geht das Gerücht, dass seit einigen Jahren Glatthäute die Schlucht durchwandern und dass sogar Frundengars (wie sich die Fjarninger selbst nennen) mit ihnen ziehen.

Auch von einem Firnelfen wissen sie, der mit einer verfeindeten Sippe (hier spuckt die Fjarningerin aus) gemeinsam auf die Jagd geht und in der Schlucht seine Heimstatt haben soll.

DIE LAWINE (7. FIRUN)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Tagelang schon klettert ihr durch die eisigen Gewalten der Nebelzinnen, doch habt ihr das Gefühl, als wärt ihr bereits seit Wochen in dieser menschenleeren Gegend Aventuriens unterwegs. Die wenige Wärme, die während der Nachtlager eure steifgefrorenen Glieder belebt, verflüchtigt sich, kaum dass ihr aufgebrochen seid.

Nach einer langwierigen und zermürbenden Kletterpartie über einen besonders unwegsamen Steig voller tückischer Eisspalten und Schneelöcher, bei dem mehr als einmal es nur dem kräftigen Zupacken der Seilschaft zu verdanken war, dass jemand nicht abgestürzt ist, bietet sich euch auf einmal ein beeindruckender Anblick: Vor euch erstreckt sich eine langgezogene Talsohle von schätzungsweise fünf Meilen Breite,

die sich geradewegs in nordöstlicher Richtung erstreckt, unmöglich zu sagen, wie weit. Schroffe, bis zu hundert Schritt hohe Felswände flankieren die Schlucht. Durch die Sohle weht ein eisiger Wind mit solchem Grimm, dass er euch wie der Atem Firuns erscheint.

Rasch eilt ihr dem näher gelegenen linken Rand der Schlucht entgegen, um im Schutz der Felsen weiter zu ziehen. Die Schneedecke ist trügerisch, wie ihr schnell bemerkt, denn harmlose Passagen bergen Tiefschnee und kaum wahrnehmbare Spalten, die nur über schmale Eisbrücken begänglich sind.

Das Lied der Kristalle klingt lauter denn zuvor. Es besteht kein Zweifel mehr: Dies ist die Eisklingenschlucht, und euer Weg führt euch geradeswegs hindurch.

Die Eisklingenschlucht ist für Glorana von herausragender Bedeutung, ist sie doch einer der beiden möglichen Zugänge zu *firnya kharjanda sala*. Zwei Wachtposten halten stets oben auf den Felsen Wacht, um unwillkommene Besucher frühzeitig auszumachen.

Heute hat ein Nagrach-Paktierer namens **Schneeflüsterer** diesen Posten bezogen. Keiner der Schergen Gloranas kennt den wirklichen Namen des hageren Mannes mit den halblangen roten Haaren und dem nivesisch wirkenden Gesicht, dessen Blick eisige Kälte verströmt. Den Gerüchten in Glorania zufolge handelt es sich um einen ehemaligen Goldsucher, der sich gemeinsam mit seinem Bruder dem Eisigen Jäger verschrieb, als die Hexe ihr Reich proklamierte. Während sein Bruder auf ihr Geheiß in Rhazzazzors Reich dessen Feinde erbarmungslos aufspürt und zu Tode hetzt, hält sich Schneeflüsterer zu ihrer besonderen Verwendung bereit.

Sein Name verrät die Gabe, die ihm für seinen Pakt gewährt wurde: Schneeflüsterer vermag Eis und Schnee durch seine Stimme zu

formen. Als Preis erkaltet sein Inneres mehr und mehr, so dass ihn auf Dauer nicht einmal Sonnenstrahlen wärmen können, bis er wohl eines Tages gänzlich zu dämonischem Eis erstarrt sein wird. Seine Begleiterin steht Schneeflüsterer in punkto Grausamkeit in nichts nach, wenn gleich sie noch selbst über ihr Seelenheil bestimmen darf. **Olgerda Olvarnasdottir** gilt den Thorwalern als Erzfeindin, da die Friedlose Auslöser für den Krieg mit dem Horasiat war. Nachdem ihre Häscher sie schon gestellt hatten, gelang es ihr, ihren Tod vorzutauschen und zu fliehen. Schließlich landete sie in den Diensten Gloranas, wo sie eine steile Karriere bis zur stellvertretenden Kommandierenden der Söldner in *firnya kharjanda sala* machte. Glorana ist überaus zufrieden mit ihrer Dienerin, die Thorwal und dem Obersten Hetmann mehr Schaden zugefügt hat, als die Hexe je zu hoffen gewagt hat.

Olgerda wurde zur Strafe vom Obersten Lager-

kommandanten **Norbo Volkow** auf diesen Wachtposten befohlen, da sie in einem ihrer gefürchteten Wutausbrüche drei **Arbeitsklaven** erschlagen hat, was Volkow nicht dulden wollte, angesichts dessen, dass der Nachschub bei weitem nicht mehr so üppig fließt wie noch vor einigen Monden.

Vor vier Tagen beobachteten die beiden, wie Frunugar mit einem riesigen Zweihänder die Schlucht betrat und Richtung *firnya kharjanda sala* marschierte; einen Tag später erschien Imion mit dem gleichen Ziel. Obwohl die beiden neugierig sind zu erfahren, was aus dem Eisgeoden und den übrigen Fjarningern wurde, harren sie auf ihrem Posten aus, bis ihre Ablösung kommt. Doch Olgerda, die ein Fernrohr bei sich trägt, vermutet zurecht, dass es sich bei dem Schwert um Grimring handelt. Nun hegt sie die Hoffnung, dass das nur eines bedeuten kann:

Tronde, der Träger des Schwertes,

ist gefallen. Doch wer kann erst ihre von Rachlust beflügelte schwarzfaulige Freude ermessen, als sie inmitten der Reisegruppe ihren Erzfeind Tronde erkennt ...

Sie überredet Schneeflüsterer dazu, eine Lawine 'loszuflüstern', die den Hetmann von der übrigen Gruppe trennen soll. Sobald die Schneemassen über die Gruppe hereinbrechen, wollen der Paktierer und Olgerda auf einer Eiswelle herbeieilen, um den Obersten Hetmann zu entführen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Weiter und weiter zwingt ihr eure Körper durch den hohen Schnee. Selbst die Stärksten werden immer langsamer. Alle Gespräche sind längst verstummt, kein Scherz vertreibt die Hoffnungslosigkeit in euren Herzen. Den Blick stur nach vorn gerichtet, kämpft ihr euch voran, die Augen schneeblind, Bär-



te und Haare mit Frostkristallen überzogen. Und immer dieser eisige Wind, der euch den Atem rauben will. Mit einem Mal hört der Wind auf zu wehen. Außer euren eigenen knirschenden Schritten und eurem keuchenden Atem ist nichts zu hören.

Helden mit *Gefahreninstinkt* haben urplötzlich das Gefühl, als würde eine kalte Klaue nach ihrem Innersten greifen. Doch so schnell wie der Eindruck entsteht, verschwindet er wieder. Geben Sie den Spielern einige kurze Augenblicke, um zu reagieren, bevor Sie mit dem folgenden Abschnitt fortfahren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Wispern erschallt in der Schlucht, dessen Quelle nirgends auszumachen ist. Nach einigen Augenblicken Stille ertönt es erneut, dieses Mal jedoch ein wenig lauter als vorhin. Dann mischt sich eine zweite unheimliche Stimme in das Flüstern, wenig später eine dritte. Doch nein, es ist keine weitere Stimme, die sich in den Chor einstimmt, es ist ein Echo, das jedoch von den Felsen zurückgeworfen und verstärkt wird. Und wieder ein Echo entsteht, stärker noch als das vorige. Ein lauter und lauter werdendes Brausen geht durch die Schlucht, als ihr ein einziges, sich ständig wiederholendes Wort in der Kakophonie ausmachen könnt: **Nagrach!**

Im gleichen Moment ertönt ein leises Donnernrollen, das schnell anschwillt. Ihr folgt den schreckgeweiteten Blicken eurer Gefährten zum oberen Rand der Schlucht. Auf einer Länge von gut fünfhundert Schritten tobt feiner, trockener Schnee unvermittelt über die Felsränder, um sich als todbringende Lawine in die Eisklingenschlucht zu ergießen.

Es bleibt nicht viel Zeit, um zu reagieren. Es gibt zwei Möglichkeiten, den tödlichen Schneemassen zu entkommen: Zum einen kann man sich mit einer gelungenen *Körperbeherrschungs-Prob*e + 10 durch den Tiefschnee hinweg in eine rettende Felsnische flüchten. Dort findet sich der Held kurze Zeit später von der Außenwelt völlig abgeschnitten wieder. Die meisten dieser Nischen bieten gerade Platz für einen Menschen.

Die zweite Möglichkeit besteht darin, Magie anzuwenden, wie etwa einen **TRANSVERSALIS** (3 Aktionen; +7 pro jede weitere Person) oder einen **FORTIFEX** (10 Aktionen; +5 für 5 Aktionen). Wer von der Schneelawine erfasst wird, erleidet 2W20 TP. Achten Sie darauf, dass keiner der Helden schon hier in Swafnirs Hallen Einzug hält. Jeder dieser Unglücklichen muss eine **IN-Prob**e bestehen. Gelingt diese, wird er nur von ein, zwei Schritten Schnee bedeckt, ansonsten sind es drei oder mehr. Der Vorteil *Glück* sorgt automatisch dafür, dass der Held nicht tief verschüttet wurde. Noch bevor die Helden etwas anderes tun können als sich in Sicherheit zu bringen, geschieht folgendes: Alle, die nicht oder nur in geringem Maße verschüttet sind, sehen, wie eine hünenhafte Thorwalerin und ein hagerer rothaariger Mann auf einer Schneewelle herangleiten. Das Chaos um sie herum kann ihnen anscheinend nichts anhaben. Sie nähern sich rasch Tronde, der reglos im Schnee liegt. Die Thorwalerin zieht ihn zu sich auf die Welle. Trotz des infernalischen Lärms hören alle ihr triumphierendes Lachen.

DER ZYKLOP IM SCHNEE

Auch wenn die Helden ungeduldig darauf drängen werden, sich, die anderen und Tronde zu retten, noch müssen sie einen Augenblick Geduld haben. Denn erneut wird der Held von einem Traum-

bild des Zyklopen heimgesucht, der schon vor einigen Wochen Grimring berührte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das wirbelnde Weiß um dich herum wird an einer Stelle gleißend hell. Auch das Brausen, das in deinen Ohren widerhallt, verstummt, als hätte jemand eine schützende Decke ausgebreitet. Deine Umgebung verschwimmt und erscheint dir bald unwirklich wie aus einer fernen Distanz betrachtet. Dort, wo sich der helle Fleck gebildet hat, erblickst du den Zyklopen. Er blickt dich mit seinem goldenen Auge ruhig und friedlich an.

“Ich kann nicht lange bleiben. Du bist von der Waffe getrennt. Keine Zeit für unwichtige Dinge.”

Er nähert sich mit gemessenen Schritten. Die tödliche Kälte scheint ihm nichts anhaben zu können. Eine rote Aura umgibt ihn, die auch dich wärmt, je näher er kommt.

Dann beugt er sein Knie, legt seinen linken Arm darauf und fixiert dich: “Ihr nähert euch dem Scheideweg der Bestimmung. Seid bereit, die Wahl zu treffen, um eure eigenen Ketten zu schmieden.”

Dann verstummt er, und von ferne hörst du das Schlagen eines Hammers auf Metall. Er blickt dich erwartungsvoll an.

Der Held hat die Gelegenheit, Lar’Lovreen einige wenige Fragen zu stellen. Da nicht vorauszusehen ist, welche dies sein werden, sind hier einige Beispiele aufgeführt.

“Wer bist du?”

“Du kannst mich Lar’Lovreen nennen. Ich habe die Ketten für Tronde Torbenson geschmiedet, lange bevor er geboren wurde. Grimring stammt aus meiner Hand, aber nicht aus meinem Willen.”

“Woher kommst du?”

“Meine Heimat war am Amran Nemoras, doch ich teilte mein Feuer mit Grimring, bevor ich in die Heilige Flamme ging. Seitdem bin ich außerhalb des Feuers.”

“Was müssen wir tun?”

“Das müsst ihr selbst erkennen. Ich kann euch diese Entscheidung nicht abnehmen, sondern nur raten. So ist der Pfad, dem ihr folgt, noch der rechte, doch tödliche Kälte harrt an seinen Rändern und schließlich genau in seiner Mitte.”

“Ist Grimring bei dir?”

“Ich bin immer dort, wo sie ist. Doch auch diese Selbstverständlichkeit hat bald ihr Ende.” (Für einen Moment verschwimmt das Traumbild und Lar’Lovreens Körper wird leicht durchscheinend, bevor alles wieder klar wird.) “Mein Erscheinen hat seinen Preis, doch er ist es wert, gezahlt zu werden.”

“Warum hast du die Klinge geschmiedet?”

“Weil es mein Auftrag war, genauso, wie es mir bestimmt war, sie dem Herrscher über Meer und Land zu geben, damit ihr Weg beginnen kann.”

“Wer hat dir den Auftrag erteilt, die Waffe zu schmieden?”

“Es ist nicht unsere Art und Weise, offen über die zu sprechen, die uns beauftragen. So ist es auch mir untersagt. Es war, es ist und es wird immer eure Entscheidung sein. Zu viel kann sie verändern.”

Lar’Lovreens Antworten sind kryptisch. Lassen Sie sich bei unerwarteten Fragen vom Hintergrund des Zyklopen inspirieren: Vor über 1.000 Jahren lebte er in der Zyklophenhöhle auf Pailos, direkt unter dem Vulkan Amran Nemoras, wo er gemeinsam mit anderen

seines Volkes der Schmiedearbeit nachging. Dort ist auch das 'Zyklopenfeuer' zu finden, eine heilige Flamme, in die die Zyklopen treten, wenn ihr Leben vorbei ist, um in ihr aufzugehen (siehe hierzu auch das Abenteuer **Zyklopenfeuer**). Dort begann er seine Arbeit an der Schicksalsklinge, lange bevor die vor Hela-Horas fliehenden Hesinde-Geweihten dort ihren geheimen Hort errichteten.

Vor 150 Jahren wurde die Waffe fertig, als Lar'Lovreen schon ein hohes Alter erreicht hatte. Bevor er es Dirimethos dem Reichen übergab, ließ er einen Teil seines Inneren Feuers in die Klinge fließen, damit es zum richtigen Zeitpunkt seine Bestimmung erfüllen kann. Dadurch ist es dem Zyklopen auch möglich, solchen Menschen in Visionen zu erscheinen, deren Schicksal mit dem der Klinge verbunden ist.

Kurz bevor Lar'Lovreen verschwindet, gibt er dem Helden noch Folgendes mit auf den Weg: "Hütet euch vor der gefrorenen Zeit, sie vernebelt den Geist und gaukelt den Verstand."

Dann ist der Held wieder vom Schneechaos umgeben.

DIE RUHE NACH DEM STURM

Nach einer schier unendlich langen Spanne hat sich die Lawine so weit wieder gelegt, dass die Überlebenden unter strahlend blauem Himmel das Ausmaß der Katastrophe begutachten können.

Außer den Helden haben nur maximal zehn Hetgardisten (darunter mindestens eine Thorwalerin und ein Thorwaler, die beide unter dem Schnee verschüttet und schwer verletzt sind) und mindestens einer der Gesandten der Runajasko das Unglück überlebt, doch sind einige womöglich verschüttet.

Die Thorwaler beginnen unverzüglich mit der Suche nach Überlebenden. Doch sie bergen ein ums andere Mal nur Leichen. Um die Verschütteten zu finden, bedarf es einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe, die einmal pro SR wiederholt werden darf. Das Lawinenopfer erhält für jede Stunde, die es verschüttet ist, 1W6 SP, wobei die durchnässte Kleidung keinen Kälteschutz bietet. Während leicht Verschüttete die Möglichkeit haben, sich mit einer gelungenen KK-Probe, erschwert um die Hälfte der erlittenen TP, selbst zu befreien, sind die anderen Opfer hilflos unter den Schneemassen gefangen und müssen auf fremde Hilfe warten. Ein EXPOSAMI erweist sich bei der Suche als überaus hilfreich.

Verlorengegangene Ausrüstungsgegenstände werden bei einer 1 auf dem W20 wieder gefunden (für jedes Teil extra würfeln), wobei Sie aber bei Gegenständen, die für das Überleben in der eisigen Kälte notwendig sind, getrost großzügiger umgehen dürfen.

Es besteht kein Zweifel, dass die Lawine keines natürlichen Ursprungs war. Allein das Wort "Nagrach", das als Echo durch die Schlucht dröhnte, lässt keinen anderen Schluss zu. Und das Grauen ist um so größer, als einer der überlebenden Thorwaler beteuert, dass er die todgegläubte Olgerda Olvarnasdottir wiedererkannt habe.

Der Schock über die schreckliche Katastrophe, den Tod so vieler Freunde ist groß. Und zu allem ist Tronde, ihr Anführer, ihr Oberster Hetmann, verloren. Wie gelähmt hocken die Überlebenden da, nicht fähig, einen klaren Gedanken zu fassen. Zwei der Männer weinen wie kleine Kinder, eine Hetgardistin versucht hilflos, sie zu trösten, doch ihre Miene verrät, dass sie kaum weniger verzweifelt ist. Eine andere stochert planlos im Schnee herum, beißt sich so fest auf die Lippen, dass diese aufplatzen und zu bluten beginnen.

Bisweilen, wenn sie wieder einmal auf etwas aus dem Besitz eines der Verschütteten stößt, birgt sie es andächtig und legt es sorgsam auf einen Stapel, und sei es auch nur ein Knopf oder ein zeretzter Handschuh. Auch der überraschende Auftritt Olgerdas setzt den Thorwalern sichtlich zu. Der Verdacht liegt nahe, dass die Piratin sich Glorana verschrieben hat.

Am schwersten jedoch wiegt der Verlust Trondes. Für die Thorwaler bedeutet ihr Anführer weit mehr als nur jemand, der genug Verstand und Mut hat, vornweg zu laufen und Befehle zu geben. Ein Hetmann ist immer auch gleichbedeutend mit dem Glück seiner Ottajasko. Geht es ihm gut, gelingt ihm alles, ist das Schicksal ihm hold, dann geht das alles auch auf seine Leute über. Und ist er glücklos und kennt nur Missgeschicke, dann ist das ein guter Grund, um ihn aus seinem Amt zu wählen.

Mit Tronde, dessen sind sich die Hetgardisten gewiss, ist auch ihr Glück endgültig geschwunden. Und wer sollte sie aus dieser Misere befreien?

Es ist ein Wesenszug der Thorwaler, die doch nicht Feind noch Fährnisse scheuen, in solchen Situationen den Kopf hängen zu lassen und in ihrem Unglück zu verharren – bis einer sich findet, das Heft in die Hand zu nehmen, das Schicksal herauszufordern und alles zum besseren zu wenden.

Nicht selten ist das dann der künftige Anführer der Ottajasko – in diesem Fall soll diese Rolle Ihren Helden zukommen. Es sollte den Helden gelingen, das Blatt durch gutes Zureden (unterstützt durch passende Proben) zu wenden.

Allmählich, nachdem die Toten geborgen sind und ein würdiges Grab gefunden haben, regt sich der sprichwörtliche Mut der Thorwaler. Und ihre Wandlung ist verblüffend: Wo vorhin noch Verzagttheit herrschte, machen sich nun trotzige Entschlossenheit und Wut breit. Wenn so viele schon ihr Leben geben musste, dann soll das wenigstens nicht ungerächt bleiben. Es gilt, Tronde aus den Fängen der Niederträchtigen zu retten – koste es, was es wolle. Das hier ist die Hetgarde, Tronde verschworen mit dem Blutschwur. Sie wird ihn nicht im Stich lassen.

Nichtsdestotrotz kann man die Augen vor der Wahrheit nicht verschließen: Die Chancen, ihre Aufgabe zu erfüllen, sind erheblich gesunken. Was auch immer in *firnya kharjanda sala* auf sie warten mag, sie werden in der Unterzahl sein. Und so bedrängen die Thorwaler die Helden, schon jetzt das Horn der Runajasko zu nutzen, um Hilfe zu rufen.

Der Gesandte der Runajasko pflichtet diesem Wunsch bei. Auch wenn es das Risiko gibt, dass das Horn in der Tat nur einen Ruf wirken kann, dies ist eine solch verzweifelte Situation, dass es geboten scheint. Was nutzt ein mächtiges Artefakt, wenn niemand am Ende übrig ist, um es zu nutzen?

Es steht zu hoffen, dass sich die Helden überzeugen lassen und das Horn nutzen, um Verstärkung herbeizurufen. Ihnen sei es bereits an dieser Stelle verraten, das Artefakt wird ein zweites Mal wirksam sein – wenn nur jemand entschlossen genug ist, den Preis zu zahlen.

Sollten sie sich nicht mit guten Worten überzeugen lassen, bleiben Ihnen zwei Möglichkeiten: Entweder bemächtigt sich einer der Hetgarde des Artefakts und aktiviert den Ruf oder die Gelegenheit verstreicht. In diesem Fall trifft die Verstärkung aus Olport erst Wochen später bei *firnya kharjanda sala* ein und die Gefährten müssen einiges länger im Einflussbereich der Nagrachpaktierer ausharren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als dein Blutstropfen die Runen benetzt, geht ein kaum wahrnehmbares Beben durch das Horn. Entschlossen setzt du es an die Lippen und stößt hinein, doch kein wahrnehmbarer Laut dringt hervor. Das sanfte Prickeln wird stärker, fließt deine Hand empor, in deinen Arm, die Brust, bis es deinen ganzen Körper erfüllt. Für einen Augenblick scheint die Wirklichkeit zu verschwimmen, als bewegtest du dich in zwei Sphären gleichzeitig. Und während du noch in Gedanken den Wunsch formulierst, den Ruf an die Runajasko erschallen zu lassen, ist es dir, als reiste dein Geist durch Raum und Zeit. Um dich ist vollkommene Schwärze, doch da vernimmst du

andere Stimmen in der Dunkelheit: ein Lied, silberhell und klar. Du bist dir sicher, man kann dich hören.

Dem Helden bleibt eine Minute, um seine Botschaft zu übermitteln. Sie sollten diese Szene in Echtzeit spielen und nur die Informationen gelten lassen, die binnen dieser Frist laut geäußert worden sind.

Sollte es nicht gelingen, die Schwerverletzten auf magische Weise zu heilen, bleibt nichts anderes übrig, als sie zurückzulassen. Olbjorn, der Ehemann einer der Verletzten, Walberga, ist sichtlich hin und her gerissen zwischen seiner Pflicht, Tronde zu retten, und dem Wunsch, bei seiner Frau zu bleiben. Sollten die Helden ihn darin bestärken, bei den Verwundeten zu bleiben, zeigt er sich sichtlich erleichtert. Falls nicht, folgt er ihnen weiter nordwärts.

NEBEL IN DER EISKLINGENSCHLUCHT

Die nächsten zwei Tage sind alles andere als leicht. Der Wind bläst firunskalt durch die Schlucht, der Tiefschnee zwingt die Gruppe auf Wege, wo ihre Füße zwar weniger einsinken, dafür aber die Felsen kaum Schutz vor der eisigen Kälte bieten. In der Nacht bleibt ihnen nur das Eingraben in den Schnee, um die Körperwärme zu nutzen. Der strahlend blaue Himmel wird im Verlauf des nächsten Tages dunkler und dichte Wolken ziehen auf. Der Held mit dem höchsten IN-Wert bemerkt, dass dichte Nebelschwaden von den Klippen in die Schlucht hinabfließen. Es dauert nicht lange und die graue Masse droht die Gruppe zu umschließen, so dass es spätestens jetzt angeraten ist, sich anzuseilen. An ein Zurück ist nicht zu denken, schon hat der Nebel so weit das Auge reicht die Schlucht bedeckt. Die dichten Schwaden verhindern jegliche Orientierung. Es geht nur in langsamem Schrittempo voran, da man kaum die Hand vor Augen sehen kann und der Pfad mit seinen Spalten und Tiefschneelöchern ist tückisch.

Als die Nacht hereinbricht und das graue Zwielflicht vollends undurchdringbar wird, erscheinen geisterhafte Fratzen im Nebel. Der heulende Wind tut ein übriges, zumindest die Thorwaler sind fest davon überzeugt, dass Dämonen diesen schrecklichen Ort heimsuchen.

Ein ODEM oder ähnliches bringt nichts ungewöhnliches zutage. Doch sollten die Helden wegen dieses Ergebnisses nicht aufatmen. Denn auch wenn 'streng wissenschaftlich' nichts nachzuweisen sind, nicht nur die Thorwaler schwören Stein und Bein, dass da "sehr wohl was im Nebel ist".

Als die Nerven mehr und mehr blank liegen, macht einer der Helden einen Schatten im Nebel aus. Unvermittelt taucht eine Gestalt aus den dichten Schwaden auf, die mit einem raschen Satz auf den ihr am nächsten Stehenden zuspringt und ihm ihr Jagdmesser an die Kehle setzt. Mit ruhiger aber entschlossener Stimme fordert sie: "Sprich! Auf welcher Seite stehst du?"

Die unerwartete Besucherin ist **Elodiron Kristallglanz**, eine Firnelfe mit silberweißem Haar und bernsteinfarbenen Augen. Sie wurde als Asamandra am Blauen See geboren, wo sie über ein halbes Jahrhundert mit der Kristallglanz-Sippe lebte, ehe diese durch einen Gletscherwurm beinahe ausgelöscht wurde. Während die wenigen Überlebenden kurze Zeit später aus Schmerz über den Verlust starben, überwand sie ihre Trauer und nannte sich fortan Elodiron ('die Verlorene'). Auf ihren einsamen Wanderungen traf

sie vor über 50 Jahren den albernischen Fürsten Halman ui Bennain, dem sie aus Zuneigung und Liebe zum Turnier von Gareth 976 BF folgte, das sie überragend gewann. Fortan war sie als "die Jägerin" bekannt. Als sie auf Bitte des Fürsten 988 BF die Schützen der Albernischen Garde bei der erfolgreichen Eroberung Maraskans anführte, erschreckte sie das Gemetzel so sehr, dass sie ihr ruheloses Wanderleben wieder aufnahm. Sie wählte schließlich ein Leben in der Einsamkeit der Nebelzinnen und schuf sich ein Schneehaus in der Eisklingenschlucht. Elodiron treibt Tauschhandel mit einer in der Nähe lebenden Fjarninger-Sippe, mit der sie auch bisweilen gemeinsam auf Mammutjagd geht. Die Elfe kam gerade von der erfolglosen – Mammutjagd, als sie auf die Gefährten stieß.

Die Helden sollten Elodiron davon überzeugen, dass sie Feinde Gloranas und ihrer Schergen sind. Durch ihre Reisen weiß die Elfe um die Bedeutung der Götter für die 'Rosenohren', so dass sie einen Schwur auf die Zwölfgötter als Versicherung akzeptiert. Nichtsdestotrotz bleibt die Firnelfe reserviert. Erst wenn die Helden ihr von ihrer Absicht erzählen, *firnya kharjanda sala* zu finden, um Gloranas finstere Pläne zu vereiteln, zeigt sie sich aufgeschlossen, da ihr die Legenden wohl bekannt sind. Sie bietet der angeschlagenen Gruppe ihre Gastfreundschaft an und bedeutet ihnen, ihr zu ihrem Schneehaus zu folgen.

Elodiron bewegt sich mit schlafwandlerischer Sicherheit durch den Nebel, ihr ist im näheren Umkreis ihrer Wohnstatt jeder Tritt, jede Spalte und jede gefährliche Stelle bekannt, so dass sie die Gruppe sicher führen kann.

Das an eine Felswand gebaute Iglu ist kaum groß genug, um allen – arg beengten – Unterschlupf zu bieten. In einer kleinen Felshöhle lagert die Elfe Mammutfleisch, eingefrorene Kräuter und Holz – Güter, die sie im Tausch gegen Pelze oder als Anteil an der Jagdbeute erhalten hat.

Folgende Hinweise kann Elodiron den Helden geben:

- Die Nebelmassen treten in unvorhersehbaren Abständen auf. Auch kann man nicht sagen, wie lange sie verharren, meist zwischen einer und vier Wochen. Sie rät den Gefährten eindringlich davon ab, sich auf eigene Faust auf einen Marsch durch den Nebel zu machen, da die Gefahr, den sicheren Pfad zu verlieren und in Felsspalten oder Tiefschneefeldern zu stürzen, immens groß ist.
- Sie selbst kennt nur das Gebiet in einem Umfeld von etwa einem

Tagesmarsch so gut, dass sie die Gruppe auch bei dichtem Nebel sicher führen könnte. Es ist genügend Nahrung vorhanden, dass die Gruppe bleiben kann, bis der Nebel sich wieder gelichtet hat.

● Vor rund vier Tagen hat sie einen Fjarninger beobachtet, der einen großen Zweihänder bei sich trug und Richtung Bucht eilte. Er wirkte erschöpft, als wäre er mehrere Wochen ununterbrochen gewandert.

● Auch Imion ist ihr bereits über den Weg gelaufen, sie hat ihn jedoch seit längerem nicht mehr gesehen (als er zurückkehrte, war Elodiron gerade auf Jagd). Sie meidet den Firnelfen, weil er offenkundig *badoc* ist.

● Elodiron hat schon des öfteren den Nagrach-Paktierer beobachtet, es aber tunlichst vermieden, ihm über den Weg zu laufen, da sie die 'ungute Aura' des Rothaarigen verspüren konnte. Sie ist ihm aber heimlich gefolgt und weiß, dass er sein Quartier in großen Kuppeln aus falschem Eis hat, die in der Meeresbucht erbaut wurden, die am Ende der Eisklingenschlucht liegt.

● Das Lager muss vor einigen Monaten errichtet worden sein. Dort lebt auch eine größere Zahl Söldner – darunter auch eine Thorwalerin, eine ihrer Anführerinnen –, die in der Eisklingenschlucht auf Patrouille waren.

● Elodiron hat von *firnya kharjanda sala* gehört, weigert sich aber zu glauben, dass es ausgerechnet Glorana gelungen sein soll, diesen mythischen Ort zu finden. Gelingt es den Helden, sie davon zu überzeugen, welch große Gefahr droht, wenn es nicht gelingt, die Pläne der Eishexe zu vereiteln, ist sie bereit, die Helden nach Kräften zu unterstützen.

Auch wenn den Helden kaum wohl bei dem Gedanken sein wird, auch nur einen Tag Pause zu machen und Tronde seinem ungewissen Schicksal zu überlassen, Elodirons Heimstatt bietet eine ausgezeichnete Gelegenheit, wieder zu Kräften zu kommen (Regeneration immerhin nur 1 Punkt weniger als bei guten Bedingungen), was angesichts der zu erwartenden Konfrontation mit einer ganzen Horde von Gloranas Schergen nicht zu verachten ist. Eine Wahl haben sie ohnedies nicht. Der Versuch, sich doch auf eigene Faust auf den Weg zu machen, scheidet schon nach weni-

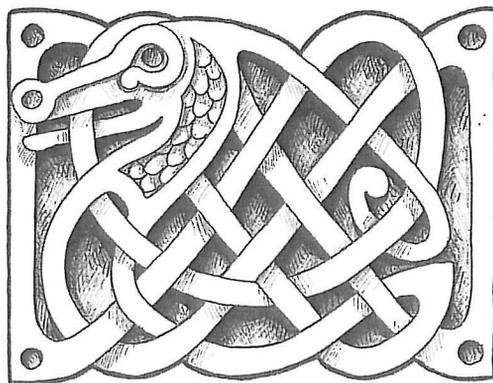
gen Stunden. Die Gruppe läuft völlig in die Irre und muss wohl oder übel umkehren, als einer von ihnen unvermittelt in ein Schneeloch einbricht und sich dabei den Knöchel so schwer verstaucht, dass an eine Fortsetzung der Wanderung nicht zu denken ist. Gestützt auf einen Gefährten gelingt es ihm unter Mühen, das Iglu wieder zu erreichen. Sollten die Helden sich von 'so einem kleinen Missgeschick' nicht von ihrer Absicht abbringen lassen, müssen sie weitere Unfälle erdulden. Das Gebirge ist voller tückischer unwegsamere Stellen, und die unerfahrenen Wanderer werden keine Gelegenheit auslassen hineinzutappen.

Wann sich der Nebel auflöst, sollten Sie davon abhängig machen, wie schwer angeschlagen die Gruppe ist. Sie sollte Zeit haben, sich zumindest leidlich zu erholen. Eine weitere Maßgabe ist das Bestreben der Helden, sich wieder auf den Weg zu machen, um ihre Aufgabe zu erfüllen. Sie sollten es keinesfalls so weit kommen lassen, dass die Spieler aufgrund einer zu langen Zwangspause murren. Sollten die Helden indes überhaupt keine Anstalten machen, zum Aufbruch zu drängen, dann werden die Thorwaler schon nach wenigen Tagen ungeduldig danach verlangen, sich auf den Weg zu machen. Die Zeit drängt, niemand kann wissen, wann Glorana ihren Plan vollenden will, niemand weiß, was Olgerda Tronde antun wird (oder bereits angetan hat).

Wir gehen im Folgenden davon aus, dass die Gruppe zwischen vier und zehn Tagen pausiert hat.

Elodiron bietet sich als Führerin für den weiteren Weg an. Wird ihr Angebot abgelehnt, folgt sie der Gruppe in einem Abstand von einigen Stunden, da sie sich keineswegs auf das Können der 'Südlinge' verlassen will, um der Bedrohung von *firnya kharjanda sala* zu begegnen.

Mehrfach entgeht die Gruppe auf ihrem weiteren Weg nur knapp Gloranas Patrouillen. Auch wenn Schneeflüsterer darauf vertraut, dass das unerbittliche Eis mittlerweile alle getötet hat – entweder zerschmettert durch die Lawine oder durch die Entbehrungen dahingerafft –, Lagerkommandant Volkow will es darauf nicht ankommen lassen. Insbesondere wenn die Glorianer auf Spuren der Gruppe stoßen, werden sie ihre Bemühungen verstärken. Die Gefährten tun wohl daran, sich 'unsichtbar' zu machen.



© · ARUA · 03

AKT VI – FIRNYA KHARJANDA SALA

DIOY FIRVAR UND DIE ZITADELLE DES EISES

Der *dioy firvar* und seine Macht, das Element Eis nach dem Willen des Benutzers zu kontrollieren, stellt eine Bedrohung für die Weltordnung dar, die die Zwölfgötter nach den Gigantenkriegen in einem Pakt, dem *Mysterium von Kha*, festhielten. Darin wurde auch festgelegt, dass die Elemente nicht mehr frei in der dritten Sphäre existieren sollten, sondern jeweils in einer zu diesem Zweck errichteten Zitadelle von einem Elementarherrscher bewahrt und bewacht werden.

Doch es existieren so genannte 'elementare Schlüssel', die es dem Besitzer ermöglichen, direkten Zugriff auf das Element zu erhalten. Nach dem Willen der Götter soll es in jedem Zeitalter einer Rasse bestimmt sein, diese Schlüssel zu erringen und die Herrschaft für einen gewissen Zeitraum anzutreten. Auf diese Weise sollen die Seelen jener Völker reifen, damit sie in der Letzten Schlacht am Ende aller Zeitalter auf Seiten der Götter gegen die dämonischen Heerscharen antreten.

Während dieses Wissen durch die *Annalen des Götteralters* und die Prophezeiung des Lichtvogels Anfang 1021 BF allmählich in den gelehrten Kreisen Verbreitung findet, existiert das Wissen um die 'Schlüssellinien' bis dato allenfalls als wüste Theorie in den Köpfen einiger Rashtulswaller Elementaristen.

Unter dieser Bezeichnung werden bestimmte magische Kraftlinien zusammengefasst, die durch den Gebrauch eines der elementaren Schlüssel entstanden sind und mittels derer es möglich ist, die Lage der jeweiligen Zitadelle ausfindig zu machen.

Mittlerweile sind diese Linien jedoch so in das Geflecht der Kraftlinien verwoben, dass die aventurischen Gildenmagie mit ihrem

heutigen Wissen vor einer unlösbaren Aufgabe steht.

Im zehnten Zeitalter vereinigte der Drache Pyrdacor alle sechs elementaren Schlüssel auf sich. Er erschuf mittels des Humusschlüssels in einem epochalen Ritual riesige Wälder und Dschungel im Süden, während gleichzeitig durch den Eisschlüssel das Eis den Norden beherrschte. Einer der Nebeneffekte war das Entstehen jener Schlüssellinie und eines Kraftknotenpunkts mit drei anderen Kraftlinien (darunter eine der beiden 'Ketten Satinavs'; MWW 97).

Die vertriebenen Firnelfen aus Omethoons Himmelsturm wussten um diese Schlüssellinie des Eises und ihren Schnittpunkt. An dieser Stelle, der Bucht am Ende der Eisklingenschlucht (*isdira: firnya mamra*; etwa 'Eisküstenbucht des Robbentöters'), erschufen sie über mehrere Jahrhunderte hinweg tief in einer Höhle den *dioy firvar*.

Die Runajasko wurde im Übrigen nicht ohne Grund auf den Kreideklippen an der Mündung der Nader errichtet: Eine der Kraftlinien, auf der die Akademie liegt, führt ebenfalls durch den Knotenpunkt in *firnya kharjanda sala*. Nach der Rückkehr Borbarads ist sie von den Erschütterungen des Kraftliniengeflechts unberührt geblieben. Durch die Manipulationen des Sphärenschänders an 'Satinavs Ketten' wurde jedoch für Glorana erst die Möglichkeit geschaffen, Elementarmagie und *sanyasala* durch dämonische Anrufungen zu substituieren.

Weiterführende Informationen finden Sie in den Heyne-Romanen **Der Lichtvogel und Erde und Eis** sowie in den FanPro-Publikationen **Der Basiliskenkönig** und **Firuns Atem**.

DAS LAGER GLORANAS

Endlich, nach langer, entbehrungsreicher Reise erreichen die Gefährten Gloranas Lager. Die Bucht ist bis auf eine Meile aufs Meer hinaus vereist, so dass man einen kleinen Eisseglershafen errichten konnte. Wachen achten Tag und Nacht darauf, dass sich kein unerwünschter Eindringling von See oder durch die Eisklingenschlucht nähert. Das Lager wird von der Bernstein-Bucht aus versorgt, die man per Eissegler in zweieinhalb Tagen erreichen kann. Die Siedlung aus Eiskuppeln wurde von Nagrach-Paktierern auf Geheiß der Eishexe erschaffen, die diesen Ort immer wieder aufsucht, um nach einer Möglichkeit zu suchen, das Artefakt zu aktivieren.

Von den ursprünglichen Behausungen der Firnelfensippe ist nach 3.000 Jahren nichts geblieben.

I – UNTERKUPFT DER SÖDLINGE

Fünzig der hartgesottensten Söldner und Halsabschneider, die gegen viel Gold angeworben wurden, sind in Schneekuppeln untergebracht, die durch gerade mannshohe, knapp zwei Schritt breite

Tunnel miteinander verbunden sind. Die mittlere Kuppel dient als 'Speisesaal', hier findet sich zudem der einzige Eingang zu den Unterküften. Die übrigen Kuppeln beherbergen Schlafplätze aus Pelzen und Fellen sowie die wenigen Habseligkeiten der Söldlinge. Sämtliches Mobiliar besteht – wie im übrigen auch in allen anderen Kuppeln, sofern nicht anders beschrieben – aus Eis.

Söldlinge und Halsabschneider

Schwert: INI 13+W6 AT 15 PA 14 TP 1W+4 DK N

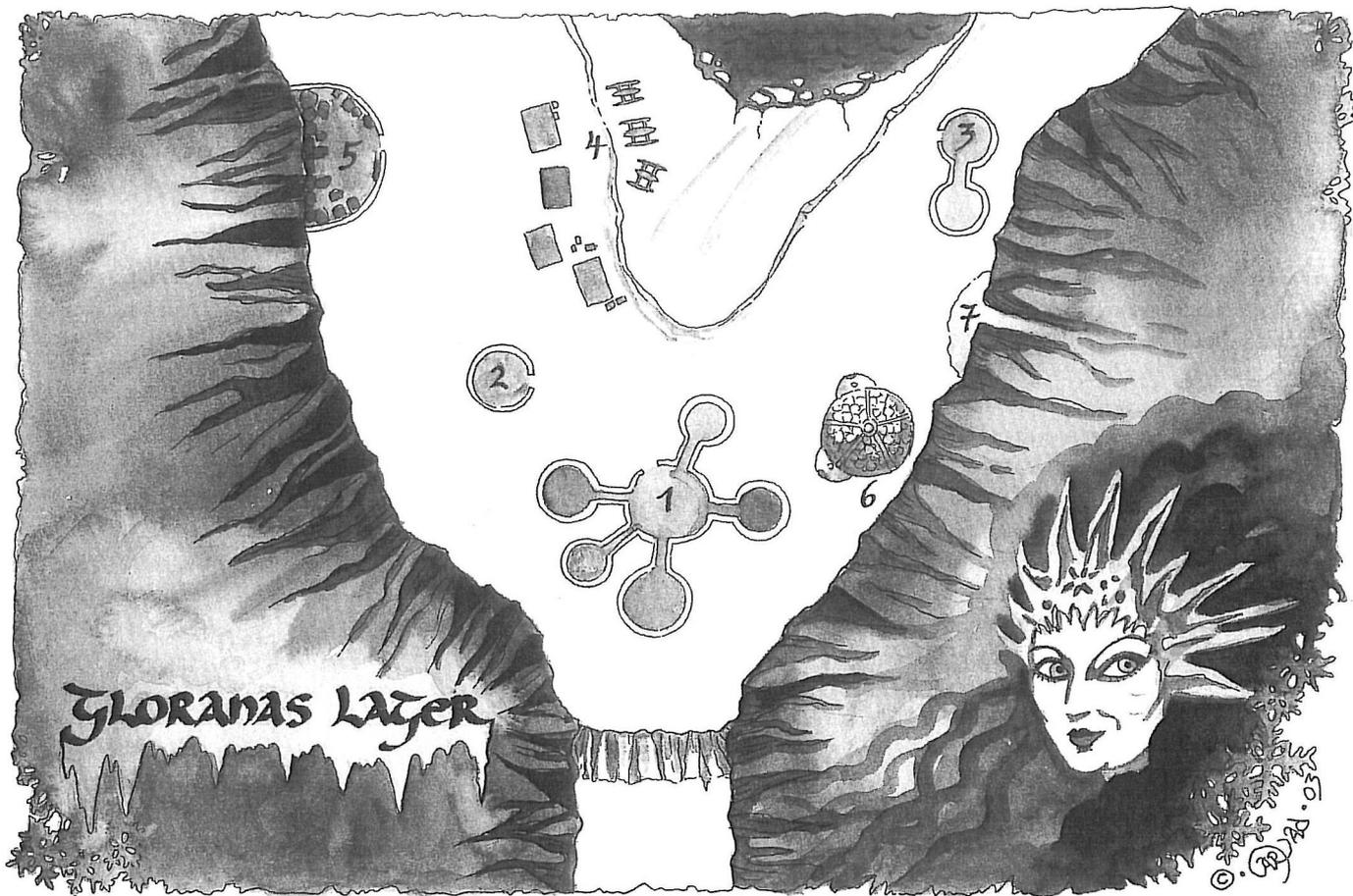
Faust: INI 13+W6 AT 14 PA 14 TP(A) 1W DK H

Leichte Armbrust: INI 13+W6 FK 18 TP 1W+6

LeP 35 AuP 35 KO 14 RS 2 MR 5 GS 7

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Linkhand, Wuchtschlag, Niederwerfen, Meisterparade, Bornländisches Raufen (Block, Halten, Knie, Niederringen, Schwitzkasten, Tritt), Kampfflexe

Anmerkung: Diese Werte können Sie als Meister den Fähigkeiten Ihrer Gruppe anpassen; jedoch werden keine wirklich schlechten Kämpfer hier zu finden sein.



2 – UNTERKUHFT VON LAGERKOMMANDANT

PORBO VOLKOW UND OLGERDA OLVERNASDÖTTIR

In dieser Kuppel haben Norbo Volkow und Olgerda gemeinsam Quartier bezogen. Die Kuppel ist ähnlich einfach ausgestattet wie die der Truppen. Allerdings erlaubt sich Olgerda die persönliche Note, Schädel von Eislauren, die in die Wand eingelassen sind, als Kerzenhalter zu nutzen. Außerdem sammelt sie, seit sie in Gloranas Diensten steht, die Dolche ihrer Opfer. Die illustre Sammlung unterschiedlichster Klingen steckt in einer Kommode aus Eis. Ihr Verhältnis zu Volkow schwankt von Tag zu Tag: Launenhaft, wie sie ist, hält sie an einem Tag große Stücke auf den Norbarden, nur um ihm am nächsten voller Verachtung über seine 'Weichheit' zu begegnen.

Volkow (Norbarde, Ende Fünfzig, kurzgeschorenes, schwarzes Haar, charismatisches Auftreten) hat bereits in einigen aventurischen Kriegen kleinere Einheiten erfolgreich befehligt, doch eine höhere militärische Karriere blieb ihm aufgrund seines niederen Standes verwehrt. Während der borbaradianischen Invasion lief er zum Feind über, als dieser ihm den Aufstieg versprach, nach dem er sich sehnte. Er befehligte die Söldnertruppe in Eestiva und Bjaldorn. Schließlich wurde er auf Wunsch der Eishexe vor einem halben Jahr in die Nebelzinnen abkommandiert, wo er den Aufbau der Siedlung beobachtete und nach ihrer Fertigstellung das Kommando über die Fußtruppen und Segelgleiter übernahm. Volkow ist zwar hart zu seinen Untergebenen, aber gerecht, was in den Schwarzen Landen alles andere als üblich ist. Doch soll man sich von diesem Zug nicht täuschen lassen, an Mitleidlosigkeit und Härte steht er anderen gloranischen Befehlshabern in nichts nach. Durch die Feldzüge ist sein Gewissen so abgestumpft, dass er sich kaum noch Gedanken über sein Seelenheil macht.

Norbo Volkow

MU 15 IN 14 KL 11 CH 9 FF 11 GE 14 KO 15 KK 14

Andergaster: INI 13+W6 AT 15 PA 14 TP 3W+2 DK S

Lindwurmschläger: INI 15+W6 AT 13 PA 12 TP 1W+5 DK HN

Kurzbogen: INI 16+W6 FK 20 TP 1W+4*

LeP 44 AuP 48 RS 7 MR 6 GS 7

Bemerkenswerte Vor- und Nachteile: Gutaussehend, Kälteresistenz; Arroganz 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Bornländisches Raufen (Block, Halten, Knie, Niederringen, Schwitzkasten, Tritt), Eiskundig, Finte, Kampfflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag

Herausragende Talente: Körperbeherrschung, Kriegskunst

Olgerda Olvernasdöttir

MU 16 IN 14 KL 12 CH 10 FF 12 GE 14 KO 16 KK 16

Barbarenstreitaxt: INI 14+W6 AT 17 PA 13 TP 2W+5 DK N

Grimring: INI 15+W6 AT 15 PA 13 TP 2W+8 DK NS

Faust: INI 16+W6 AT 16 PA 15 TP(A) 1W+2 DK H

LeP 42 AuP 47 RS 6 MR 7 GS 7

Bemerkenswerte Vor- und Nachteile: Balance, Eisern, Richtungssinn; Einäugig, Einbildungen, Jähzorn 8, Rachsucht 8, Unansehnlich

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Finte, Gegenhalten, Geländekunde (Eis, Meer), Hammerfaust (und alle dazugehörigen waffenlosen Manöver), Hammerschlag, Kampfflexe, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schildspalter, Sturmangriff, Wuchtschlag

Herausragende Talente: Athletik, Geographie, Körperbeherrschung, Kriegskunst, Seefahrt, Überreden (Einschüchtern), Zehen

3 – UNTERKUPFT DER NAGRACH-PAKTIERER

Acht Frauen und Männer, die sich dem eiskalten Jäger in verschiedenen Stadien der Verdammnis verschrieben haben, leben in diesen beiden miteinander verbundenen Kuppeln. Die Wände der Eiskuppel sind mit nagrachsungeheiligen Bildnissen von Thalonen, Karmanthi und anderen Angehörigen der Wilden Jagd übersät. Die Paktierer haben die Siedlung mit ihren dunklen Kräften erschaffen und kümmern sich um deren Erhalt. Außerdem sollen sie Glorana bei ihrem Ritual als Hohepriester und Dämonenbeschwörer dienen, falls es nötig werden sollte.

Die Paktierer schlafen ohne Decken direkt auf dem nagrachspervertierten Element, da Kälte ihnen nichts mehr anhaben kann.

Nagrach-Paktierer

Von den Kampfwerten her können Sie sich bei fünf der Paktierer an den oben genannten Söldnern orientieren; zwei der Paktierer sind ehemalige Gildenmagier (Festum bzw. Riva), eine Paktiererin eine ehemalige Hexe (Verschwiegene Schwesternschaft). Die Paktierer befinden sich im zweiten bis vierten Kreis der Verdammnis. Sie können nach meisterlichem Bedarf alle der in **MGS 98f.** genannten Paktgeschenke und Vorteile nutzen (siehe auch das allgemeine Kapitel zu Dämonenpakten in **Mit Geisterkraft und Sphärenmacht** auf den **Seiten 89ff.**), jedoch sollten nur die beiden ehemaligen Gildenmagier die *Herrschaft über Dschinne* besitzen.

4 – LANDESTELLE DER EISSEGLER

Hier finden insgesamt acht normale (fünf Schritt lang, vier Mann Besatzung) und vier größere Eissegler (zehn Schritt lang, sechs Mann Besatzung) mit weiß-blutroten Segeln ihren Landeplatz. Üblicherweise sind zwei Drittel der Segler unterwegs auf Patrouille (vor allem auf der Suche nach Gefolgsleuten Pardonas oder Kiriyaikas) und der Jagd auf Robben und Schneelaurer. In den benachbarten Eishütten werden Tauen, Segel, Holz und Schmiermittel für die Kufen gelagert.

5 – LAGER

Für kleinere Reparaturen an den Schneekuppeln, für die eine Anrufung Nagrachs reine Kraftverschwendung wäre, werden hier Spitzhacken und Schaufeln, aber auch Seile, Lampenöl und sonstige Dinge für den alltäglichen Bedarf gelagert.

Im hinteren Teil des Lagers sind zwei Dutzend Eiskäfige verstaut, in denen jeweils drei Kristalllibellen gefangen gehalten werden. Diese von Pardona aus bösem Spieltrieb geschaffenen, taubengroßen Wesen bestehen aus feinem Kristall. Wer von ihrem Stachel getroffen wird, dem wachsen schlagartig kleinste Kristalle unter der Haut, die das Gewebe zerreißen und brüchig wie dünnes Eis werden lassen. (Siehe auch **Unter der Dämonenkrone**, S. 138f.) Diese Untiere wurden von den Nagrach-Paktierern so weit 'abgerichtet', dass sie in der Lage sind, sie auf mögliche Angriffsfeinde zu hetzen.

Kristalllibelle

Stich: INI 18+W6	AT 10*	PA 16	TP 1SP**	DK H
LE 12	AU 200	RS 3	KO 5	MR 20
GS 8	(für je 3 Tiere)			

*) abzüglich dem RS des Opfers

**) Jeder Treffer einer Libelle erzeugt nach 10 KR einen Folgeschaden von 1W3 SP durch wachsende Eiskristalle. Bei einer gelungenen Guten Attacke hat die Libelle sogar ein Ei in ihrem Opfer abge-

legt, was dazu führt, dass der Betroffene 1W+3 Tage lang nicht mehr regeneriert und am letzten Tag dieser Periode 2W SP erleidet.

6 – GLORANAS EISKUPPEL

Die größte und prachtvollste Eiskuppel hat sich Glorana für ihre Besuche vorbehalten. Ihre Kuppel besteht aus riesigen wabenartigen Eisplatten, die durch feine Eiskristalle miteinander verbunden sind. Im Inneren finden sich sechs Räume, in die man durch einen Korridor gelangt, der durch bizarre, mit einem Yash'oreel-Dämon besetzte Kristallgolems bewacht wird. Gloranas Leibgarde, die aus zwölf Fjarningern besteht, ist ebenfalls hier untergebracht.

Zwölf Garde-Fjarninger

Barbarenstreitaxt: INI 11+W6	AT 15	PA 12	TP 2W+6	DK N
Barbarenschwert: INI 12+W6	AT 16	PA 15	TP 1W+7	DK N
LeP 48	AuP 51	RS 2	KO 17	MR 9*
GS 8				

Sonderfertigkeiten: Befreiungsschlag, Hammerschlag, Kampfgespür, Niederwerfen, Schildspalter, Sturmangriff, Waffe zerbrechen, Wuchtschlag

Herausragende Talente: Athletik, Klettern, Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Skifahren, alle wasserunabhängigen Naturtalente

*) Durch Manipulationen Gloranas; eigentlich (z.B. in einer Zone des **EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN**) nur 4.

Sechs mittelgroße Eisgolems

Krallen: INI 8+W6	AT 8	PA 4	TP 2W+2*	DK HN
LeP 90	AuP 500	RS 4	KO 18	MR 18
GS 4				
GW 10				

Besonderheiten: Immunität (Stich), Verwundbarkeit** (Humus, massiver Hieb); 2 Aktionen/KR

Manöver: Niederwerfen, Wuchtschlag, Trampeln

*) Für die messerscharfen Krallen gelten die Wunden-Regeln für Pfeile (Wunde bei mehr als KO/2 SP); jede Wunde bewirkt einen Folgeschaden von 1W3 SP und FF, GE, KK, KO -1 pro 5 KR für W6 x 5 KR

) Humus heißt hier auch: bloße Fäuste und Füße. Massiver Hieb meint einen (stumpfen) Hieb-Angriff laut **MGS 87, der mehr als KO (18) SP anrichtet; in einem solchen Fall muss für den Golem eine KO-Probe gewürfelt werden, die um die Zahl der SP über 18 erschwert ist; gelingt die Probe, erleidet der Golem eine Wunde, misslingt sie, zersplittert er in Myriaden Trümmer.

7 – EINGANG ZU FIRIYA KHARJANDA SALA

Hinter einem schroffen Höhleneingang, bedeckt von dämonisch manipuliertem Schnee, führt ein längerer Gang zu einer Felsenrampe hinab in die Tiefe. Die Söldner kontrollieren in unregelmäßigen Abständen den Höhleneingang, gehen dabei aber wenig sorgfältig vor. Zutritt haben nur Glorana (und ihre Wachen, falls sie sich in ihrer Beleitung befinden), Norbo, Imion und die Nagrach-Paktierer. Olgerda zählt nicht zu denen, die jederzeit aus- und eingehen dürfen, hat aber einen Weg gefunden, sich an den Wächtern vorbeizuschleichen.

Unmittelbar hinter dem Eingang sind zwei lebensecht wirkende Gloranastatuen aus Eis postiert, die von Yash'oreel-Dämonen besetzt sind. Sobald Unbefugte den Gang passieren wollen, öffnen die Dämonen ihre eiskalten Augen und greifen an. Ihre langen Fingerkrallen aus Eiskristallen, die sie auf die Eindringlinge schleudern, reißen schreckliche Wunden. Die Eissplinter bleiben im Fleisch stecken, tödliche Kälte breitet sich von der Wunde aus und droht den Betroffenen allmählich zu lähmen. (Werte siehe oben.)

Die Statuen lassen alle passieren, die eine Nagrach-Aura aufweisen (Paktierer) oder ein Nagrach 'geweihtes' Artefakt bei sich tragen (Imion und Norbo tragen beide Amulette aus den Knochen getöteter Firunsbären und Ifirnsschwäne). Es ist aber auch möglich, die Dämonen zu besänftigen, wenn man mehrfach Schneelaurerfleisch verzehrt hat (Olgerda).

DER ZWEITE RUF

Nach ersten Erkundigungen sollte den Gefährten schnell klar werden, dass eine offene Konfrontation mit Gloranas Schergen mit den ihnen zu Gebote stehenden Mitteln wenig aussichtsreich ist. Dennoch gibt es Hoffnung: Der Ruf an die Runajasko ist erklungen, tapfere Krieger und Kriegerinnen sind bereits auf dem Weg in den Norden, um ihnen beizustehen. Nun gilt es, sie mit einem zweiten Ruf des Horns zum Lager Gloranas zu führen und auszuharren, bis sie eintreffen. Doch wird die magische Energie des Artefaktes für diesen zweiten Ruf reichen?

Als der Träger des Horns es an die Lippen setzt und hineinbläst, verspürt er ein leises Beben, doch nichts im Vergleich zu der magischen Entladung beim ersten Mal. Nun scheint guter Rat teuer: die Gruppe gestrandet im tiefen Eis, den übermächtigen Gegner vor Augen und nur die vage Hoffnung, dass es den Thorwalern durch Glück oder Schicksalsfügung gelingen wird, hierher zu finden.

Womöglich werden die Helden schon diskutieren, ob einige sich auf den beschwerlichen Rückweg machen sollten, um die Olporter am Ort des ersten Rufes abzapfen zu können. Doch es gibt noch einen zweiten Weg. Die Kraft, die dem Horn innewohnt, ist die Kraft des Lebens – Blut! Womöglich lässt sich, sofern es noch einmal gelingt, den Zauber zu aktivieren, die nötige Kraft auf diesem Wege zuführen.

Sollte keiner der Helden auf diese Idee kommen, regt einer der Runajaski dies an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Entschlossen greifst du das Horn und setzt es erneut an die Lippen. Wieder verspürst du dieses Zittern, schwächer noch als vorhin. *[Name eines der Helden]* zögert keinen Augenblick, ein Schnitt und er / sie legt seine / ihre blutige Hand auf das Artefakt. Die geschnitzten Runen füllen sich mit dem Lebenssaft. Unzweifelhaft, das Beben wird stärker. Doch es scheint geradezu, als absorbierte das beinerne Instrument das Blut.

Es bedarf etwa 30 LeP, um den Zauber zu aktivieren. Einen einzelnen mag dies durchaus an die Schwelle des Todes bringen, doch muss dieses Opfer nicht zwangsläufig eine Person alleine bringen. Sollte ein anderer sich beherzt dem Blutopfer zugesellen, verteilen sich die einzusetzenden LeP entsprechend. Dann endlich erfolgt die mächtige magische Entladung, der Ruf ist erklungen.

Dem Helden bleibt erneut etwa eine Minute, um in seinen Gedanken die gewünschten Informationen zu formen (die er laut am Spieltisch äußern muss). Der Ruf ist für die feindlichen Einheiten nicht wahrnehmbar – was die Helden indes nur hoffen können. (Sollten die Helden das Runenhorn erst im Felsendom oder der Kammer des Einklangs benutzen – beispielsweise um sich die Macht der Kraftlinie zu nutzen zu machen, die *firnya kharjanda sala* mit der Runajasko verbindet –, verringert sich die Zahl der einzusetzenden LeP auf die Hälfte. Allerdings ist größte Vorsicht geboten: Sollte auch nur ein Blutstropfen den nagrachunheiligen Schnee berühren, werden die Paktierer ebenfalls einen Ruf verspüren ...)

KALTE KRIEGER

Nun gilt es, die Zeit bis zum Eintreffen der Einsatztruppe zu überstehen. Sicherlich werden die Helden bis dahin nicht still in einem Versteck ausharren wollen. Allzu kühne Sabotageakte oder gar eine Befreiungsaktion empfehlen sich dennoch nicht.

Zunächst gilt es, einen Unterschlupf in einer der unzähligen Felshöhlen am Rand der Bucht zu suchen, um einer Entdeckung durch die Patrouillen zu entgehen. Dies sollte nicht übermäßig schwer fallen, da die mit dieser Aufgabe bedachten Söldlinge nicht sehr gründlich vorgehen, so dass die Gruppe unentdeckt bleibt, sofern sie sich nicht durch unüberlegte Taten verrät. Nichtsdestotrotz können Sie auf Wunsch eine Gruppe Söldlinge auftauchen lassen, die kurz davor ist, zufällig über die Helden zu stolpern.

Bei besonders hartgesottenen Heldengruppen können Sie auch auf einige weitere Monstrositäten aus Gloranas Eiskabinett zurückgreifen: Kalte Wanderer, freie Kristallibellen, Schneelaurer, Thalone und Thalonide, Weiße Harpyien, schlimmstanfalls sogar Nagrachs Hauch. (Alle diese Schrecknisse finden Sie in *Unter der Dämonenkron* ab S. 137.)

Wichtigste Aufgabe ist es, in den nächsten Tagen möglichst viel über die Örtlichkeiten, die Stärke der gloranischen Truppen und ihre Gewohnheiten und den Plan der Hexe in Erfahrung zu bringen. Außerdem können die Helden kleinere Sabotageakte durchführen, die nicht zwingend auf feindliche Aktivitäten schließen lassen:

- Die Helden kippen das Fass mit Schmiermittel für die Kufen der Eissegler um, so dass die Eissegler nicht einsatzfähig sind.
- Die Täu werden so angeritzt, dass ein Reißen bei starker Belastung wie ein unglücklicher Zufall aussieht.
- Um die Moral der Truppen zu schwächen, bietet es sich an, die Nahrungsmittel zu verderben, so dass Flinker Difar und Übelkeit die Gloranier plagen.
- Auch kann man Unfrieden stiften, indem man persönliche Gegenstände des einen im Quartier eines anderen platziert, so dass ein Streit entbrennt.

Unterstützen Sie die Kreativität der Spieler und gestalten Sie spannende Szenen um diese Versuche. Sollten die Helden allzu forsch vorgehen und eine Entdeckung provozieren (indem sie zum Beispiel einen wenig subtilen IGNISPHAERO auf die Kuppeln der Paktierer wirken), sollten die verbündeten Meisterpersonen vorher eingreifen.

Das Sammeln von Informationen gestaltet sich diffizil, denn nur selten wird es den Helden gelingen, sich an die Bewohner des Lagers unbeobachtet heranzuschleichen (und bedenken Sie: ein VISIBILI ist angesichts der eisigen Kälte nur etwas für wirklich beinharte Jungs und Mädels – und hinterlässt zudem Spuren im Schnee).

Folgendes lässt sich aber mit etwas Glück und Geschick herausfinden (in Klammern jeweils die Quelle):

- (Söldner:) Olgerda und Schneeflüsterer haben einen Thorwaler am Rand der Eisklingenschlucht gefangen genommen, der wohl der Oberste Hetmann der Thorwaler ist. Die Thorwalerin hegt einen starken Hass gegen ihn und es behagt ihr gar nicht, dass die Paktierer ihr verboten haben, "ein wenig Spaß mit ihm zu haben".
- (Ein Söldner zu einem anderen, der gerade mit einem Eissegler angekommen ist:) "Erst vor einer Woche hat Glorana dem Lager einen Besuch abgestattet. Als so ein unheimlich aussehender Elf aufgetaucht ist, wurde der gleich vorgelassen. Im Anschluss hielt

die Hexe eine Ansprache, in der sie versprach, dass die Zeit des Wartens nun bald vorbei wäre. Sie würden alle Zeugen einer neuen Ära sein und ihren verdienten Lohn erhalten. Die Eishexe war ziemlich aufgeregt, so kennt man sie gar nicht."

● (Derselbe Söldner:) "Einen Tag später ist ein erschöpfter Fjarninger angekommen, der einen runenverzierten Zweihänder bei sich trug. Olgerda wollte die Waffe für sich beanspruchen, doch Frunugar weigerte sich. Es kam zu einem Kampf, den die Eishexe jedoch beendete. Glorana machte den Fjarninger zum Anführer ihrer Leibwache und brach am nächsten Tag mit ihm und weiteren elf Eisbarbaren ins Eis der Nebelzinnen auf. Es heißt, dass sie spätestens gegen Ende des Monats zurückkehrt."

● (Söldner:) "Olgerda erhielt die Waffe, die sie 'Schicksalsklinge' nennt. Angeblich trägt sie das Schwert ständig bei sich und soll es sogar selbst im Schlaf eng umschlungen halten." (Ersteres bestätigt sich, wenn man Olgerda beobachtet, letzteres kann man nur vermuten.) "Olgerda wird nicht müde, allen zu erzählen, dass dieses Schwert 'Trondes Schicksal besiegeln wird'."

● (Söldner, Nagrach-Paktierer:) "Der Elf ist bei den Paktierern untergekommen. Er beschäftigt sich stundenlang mit den gefangenen Kristallibellen, wenn er nicht in der Kammer des Einklangs meditiert."

● (Ein Nagrach-Paktierer zu einem anderen:) "Der Eiself hat vom 'dunklen Erbe der Shakagra' gesprochen, das er anzunehmen bereit ist. Man hat keine Ahnung, was er damit meint, und will Glorana informieren." ('Shakagra' nennen die Dunkelalben sich selbst, das 'Dunkle Erbe' ist die Dunkle Halle.)

● (Söldlinge, Nagrach-Paktierer:) Die Paktierer mischen das Fleisch von Schneelauren unter das Essen der Söldner, damit diese empfänglicher für die Einflüsterungen des Erzdämons werden (letzteres wissen nur die Paktierer). Den Söldnern passt das wenig, weil das Fleisch einen unangenehmen Beigeschmack hat, doch wagt sich keiner, dagegen aufzubegehren. Nebenwirkungen sind ein tückisches Funkeln in den Augen und heftige Jähzornattacken, die aus heiterem Himmel kommen.

FIRNYA KHARJANDA SALA

Die Höhle von *firnya kharjanda sala* besteht aus einem zentralen, gewaltigen Felsendom, um den sich fünf kreisrunde Kammern reihen, die jeweils einen Durchmesser von 15 Schritt haben und an ihrer höchsten Stelle acht Schritt hoch sind. Gwen-Petryl-Steine erleuchten die Höhle. Von jeder Kammer führt nach einem 20 Schritt langen Gangstück eine 18 Schritt lange und zwei Schritt breite Felsenbrücke zum Felsendom in der Mitte. Die Kuppeln und Gänge sind mit Kristallen verschiedenster Länge, Form und Farbe übersät, in Jahrhunderten durch das Salasandra der Firnelven entstanden. Die Elfen suchten auf diese Weise den größtmöglichen Einklang zu erzeugen, um den *dioy firvar* (s. S. 51) aktivieren zu können. Als die Halle an Pardonas Dunkelalben fiel, verfärbte sich ein großer Teil der Kristalle schlagartig dunkel, weshalb sie in den Runenschriften, die man unter der Halle des Windes gefunden hat, als 'Dunkle Halle' oder auch 'Darken Hjalla' bekannt ist.

Boden und Wände sind durch Gloranas Wirken vielerorts von beißend kaltem Schnee und tückisch schlüpfrigem Eis bedeckt, auch scharfkantige Eiskristalle und -zapfen sind gefährliche Fallen für aglose Gemüter. Zudem ist der Schnee dämonisch besetzt

● (Olgerda:) Schneeflüsterer hat ihr verraten, dass der Verzehr des nagrachverfluchten Schneelaurenfleischs dafür sorgt, dass ein Mensch eine nagrachgefällige Aura bekommt. Olgerda gelingt es auf diese Weise, Zugang zu *firnya kharjanda sala* zu bekommen, um ihren Erzfeind wenigstens ab und an zu verhöhnen.

● (Zwei Nagrach-Paktierer:) Morgen wollen die Paktierer einen weiteren Gefangenen für das Ritual vorbereiten, und sie streiten sich darüber, ob die Schwingungen eher für einen Mann oder für eine Frau sprechen.

Auch wenn es zunächst unmöglich erscheint, finden die Helden nach einigen Tagen der Beobachtung heraus, dass es sehr wohl möglich ist, die Höhle von *firnya kharjanda sala* zu erkunden.

So lange Glorana noch nicht eingetroffen ist, kontrollieren die Wachen den Eingang der Höhle nur sporadisch, da man nicht damit rechnet, dass jemand in die Höhle zu gelangen versucht. Außerdem weiß man von den niederhöllischen Wächtern am Eingang und verlässt sich auf deren Macht.

Außer den Paktierern, die damit betraut sind, die ersten sechs Opfer auf das Ritual vorzubereiten, was jeweils sieben Stunden dauert, suchen nur Imion und Schneeflüsterer die Höhle bisweilen auf: der eine, um sich auf das Artefakt einzustimmen, der andere, um das Wachsen des Nagrachschnees zu überwachen. Und auch Olgerda schleicht sich, wann immer es ihr möglich ist, heimlich in die Höhle, um Tronde einen Besuch abzustatten.

Wenn sich die Helden geschickt anstellen, sollten sie einer frühzeitigen Entdeckung entgehen können. Um den Eingang der Höhle unbehellig passieren zu können, müssen die Helden mindestens eine schwache Nagrachpräsenz aufweisen, damit die Gloranastatuen sie nicht attackieren. Es bietet sich an, eine der Eisfiguren aus den Wohnstätten der Paktierer zu entwenden (in jeder Hinsicht höchst riskant), oder aber es Olgerda nachzutun und Schneelaurenfleisch zu verzehren (drei Portionen sorgen für die nötige Aura, doch geht dies für zwei Wochen mit dem Nachteil *Jähzorn 7* einher).

und trachtet danach, jedem Lebewesen Schmerz und Leid zuzufügen.

Als Glorana erste Experimente unternahm, einen Weg zu finden, das Artefakt zu nutzen, stieß sie auf große Schwierigkeiten, denn die Macht des Eisherrschers war hier, umschlossen von Erz, zu schwach, um sich zu manifestieren. Deshalb ließ sie große Mengen Eis in die Höhle bringen. In aufwendigen, kräftezehrenden Ritualen ist es ihr gelungen, dass das Eis sich allmählich bis in die Kammern ausbreiten und dort festsetzen konnte.

Da sie sich zwischenzeitlich außerdem um ihre sonstigen 'Regierungsgeschäfte' kümmern musste, hat es Jahre gedauert, bis der Boden für ihren Plan bereit war.

Elfische Helden, insbesondere Firnelven, erspüren intuitiv den Nachhall des Sippenliedes, das noch immer in den Sphären schwingt, aber voller Leid und Klage ist (MU -2 für die Dauer des Aufenthalts in der Höhle). Für alle arkan begabten Charaktere gilt: Magie ist aufgrund der besonderen Lage von *firnya kharjanda sala* auf dem Schnittpunkt der Kraftlinien (Kraftknotenstärke 13; 3 x Linienstärke 3 und Schlüssellinienstärke 4) nach Gutdünken des Meisters erleichtert, insbesondere Sprüche mit dem Merkmal

Eis; die Kosten sind um 2 AsP reduziert und die nächtliche Regeneration bringt 7 AsP zusätzlich. Für Helden mit der Sonderfertigkeit *Kraftlinienmagie I* können Sie die entsprechenden Regeln aus *MWW 97f.* verwenden.

I – DIE KAMMER DER BEGEGNUNG

Die Eingangskammer ist vollkommen von dämonischem Schnee überzogen. Das kalte Element ist beseelt, Schneewehen umspielen die Knöchel der unerwünschten Besucher, spitze Eiszapfen bilden sich jäh aus der frostbedeckten Wand und zielen auf ungeschützte Stellen. Bisweilen huschen furchteinflößende Eisfratzen über Boden und Wände. Eine misslungene *Selbstbeherrschungs*-Probe +2 führt dazu, dass ein Held sich so sehr erschrickt, dass er zurückweicht, gegen eine Wand taumelt und durch den Nagrachsnee W6+2 Schadenspunkte erleidet.

2 – DIE KAMMER DER ERINNERUNGEN

Diese Kammer wurde von Glorana so belassen, wie sie sie bei ihrer ersten Erkundung vorgefunden hat: In der Mitte des Raumes finden sich eine Reihe von Kristallformationen, teils kniehoch, teil übermanns groß. Die Gebilde bestehen aus Kristallen unterschiedlichster Farben. Einige weisen Nischen auf, die genügend Platz bieten, um beispielsweise eine Hand hineinzustecken. Hält ein Held einen FLIM FLAM oder einen Gwen-Petryl-Stein in eine dieser Öffnungen, formen sich die Lichtstrahlen durch die Anordnung der Kristalle zu einem der unten genannten Bilder, die wie eine Illusion mitten im Raum entstehen. Nach und nach lässt sich auf diese Weise die Geschichte von *firnya kharjanda sala* rekonstruieren:

- Ein Turm, der sich wie eine zu Stein erstarrte Flamme auf einer riesigen Felsnadel über einer großen Eisfläche erhebt, wo Elfenheere gegeneinander, aber auch gegen einen riesigen goldenen Drachen kämpfen.

- Eine kleine Gruppe von Elfen, die in einer schier endlosen Wanderung über ein zugefrorenes Meer ziehen.
- Der goldene Drache. Er trägt Pflanzenranken in seinen Klauen und überzieht einen Teil der unter ihm liegenden Ebene mit Baumbewuchs, während ein anderer Teil schneeweiß wird. Aus der frostigen Ebene entspringt eine weiße Linie, die sich mit drei roten vereinigt.
- Die *firnya mamra* mit dem Felsmassiv, vor dem durch elfische Zauberkraft mehrere Eishäuser entstehen.
- Wild anmutende Zwerge, die vor den Elfen niederknien. Schließlich dieselben Zwerge, wie sie einen Schacht in das Gebirge treiben, an dessen Ende sie eine gewaltige natürliche Felsspalte vorfinden.
- Elfen, die auf einer Säule inmitten der Spalte durch die Kraft eines Zaubers Liedes Kristalle züchten.
- Die Spalte, wie sie nach und nach von unzähligen Kristallen bedeckt wird.
- Ein halbkugelförmiges, lichtblau und weiß strahlendes Kristallgebilde, in dessen Spitze ein auffälliger grüner Kristall steckt.
- Sechs Elfen umringen das Gebilde und fassen sich an den Händen.
- Ein Geflecht von vier sich kreuzenden Linien, drei schimmern rot, die vierte schneeweiß. Diese endet in einer riesigen, stilisierten Zitadelle aus Eis.

Helden, die über entsprechende Kenntnisse verfügen, können mittels mehrerer erschwerter Proben +6 auf *Magiekunde* bzw. +8 auf *Sagen und Legenden* den Himmelsturm, den Gottdrachen Pyrdacor, die Zitadelle des Eises und die Kraftlinien identifizieren, jedoch sollten Sie bei Ihren Beschreibungen berücksichtigen, dass die Firnelven eine stark stilisierte Wiedergabe ihres Exodus für die Nachwelt festgehalten haben. In wie weit der Hintergrund, wie die Elfen ihn wahrgenommen haben, auch der tatsächlichen Wahrheit nahe kommen, soll und wird ungelöst bleiben. Ebenfalls ist

Firnya kharjanda sala

- 1 KAMMER DER BEGEGNUNG
- 2 KAMMER DER ERINNERUNGEN
- 3 KAMMER DER KALTEN LEIBER
- 4 KAMMER DER NAGRACHKALTEN
ZEICHNUNG
- 5 KAMMER DES EINKLANGS
- 6 FELSENDOM



fraglich, in wie weit die Helden dieser Geschichte Glauben schenken werden.

Glorana hat aus den Aufzeichnungen wesentliche Erkenntnisse für die Erschaffung eines Rituals gewonnen, das es ihr ermöglichen soll, das Artefakt ohne elfisches Salasandra zu nutzen.

Vor allem aber wurde ihr klar, dass das Artefakt ohne den fehlenden Schlüsselkristall vermutlich wertlos ist. Durch eine Beschwörung des Dämons Xamanoth – Herr über verborgenes Wissen – erfuhr sie, wo der Kristall verborgen lag.

3 – DIE KAMMER DER KALTEN LEIBER

Das Ritual der Eishexe erfordert Menschenopfer. Deshalb hält sie hier dreizehn Gefangene fest: Menschen, Zwerge und Elfen. Die Unglücklichen sind in Blöcken aus Nagracheis eingeschlossen, wo sie in einem Dämmerzustand voller Alpträume am Leben erhalten werden.

Auch Tronde ist unter den Gefangenen. Zwar war es Olgerda gar nicht recht, dass der oberste Paktierer ihr das Spielzeug streitig gemacht hat, doch wagte sie es nicht, gegen seinen Befehl aufzubegehren. So muss sie sich wohl oder übel damit begnügen, ihren Rachedurst dadurch zu stillen, dass sie mit ansieht, wie der Oberste Hetmann Glorana als Opfer dient.

Es bietet sich die Gelegenheit, Freunde, Verwandte oder sonstige Personen aus der Vorgeschichte Ihrer Helden hier auftauchen zu lassen, die in die Fänge der Eishexe geraten sein können. Auch die Thorwaler der Hetgarde erkennen unter Tränen längst tot geglaubte Freunde oder Verwandte.

Sie können diese Gelegenheit zudem nutzen, um neue Charaktere und Meisterfiguren einzuführen – z.B. wenn doch ein Held zu Tode gekommen sein sollte.

Ein DESTRUCTIBO ARCANITAS + 18 (40 AsP, davon 2 permanent) oder Treffer mit magischen oder geweihten Waffen (LE 44, MR 18, RS 8, Immunität gegen profane Waffen) kann solch einen dämonischen Block zerschmettern, doch erregt dies schnell die Aufmerksamkeit der Nagrach-Paktierer.

Im hinteren Teil der Kammer befindet sich ein schmales, verschüttetes Gangstück, durch das der Firnel, der den Schlüsselkristall auf seiner Flucht mit sich nahm, entkommen konnte.

4 – DIE KAMMER DER NAGRACHKALTEN ZEICHNUNG

Einstmals diente diese Kammer zur Kristallzucht, doch heute ist sie zu einer Stätte des Grauens geworden. In diesem Raum werden die Opfer auf das Ritual vorbereitet, indem ihnen die Paktierer mit Ritualdolchen blutige Glyphen tief in die Haut ritzen. Dies geschieht auf drei frostkalten, von Yash'oreelya beseelten Tischen, die das Opfer durch eisige Bänder fixiert halten.

5 – DIE KAMMER DES EINKLANGS

In dieser Kammer stehen sechs aus Mammuton gefertigte Thronstühle mit hohen Lehnen. An diesem Ort stimmten sich die Elfen auf ihr Sippenlied ein, um die Magie zu wirken, mit der sie den *dioy firvar* schufen. Es gelingt hier besonders leicht, die starken arkanen Schwingungen des Ortes aufzunehmen, so dass IN-abhängige Talent-, Zauber- und Eigenschaftsproben um weitere 2 Punkte erleichtert sind.

6 – DER FELSENDOM

Das Herz von *firnya kharjanda sala* ist eine riesige kreisförmige Halle von 40 Schritt Durchmesser. Die Kristalle, die die Wände

überkrusten, sind fast alle verdunkelt und werfen den Lichtschein nur trübe zurück.

An der Wand entlang läuft ringsum ein zwei Schritt breiter Fels-sims. Inmitten des Felsdoms liegt ein Felsplateau von ca. 20 Schritt Durchmesser, umgeben von einem bodenlosen Abgrund. Das Plateau ist über fünf steinerne Brücken zu erreichen. Zwar sind diese 18 Schritt langen Felsstege zwei Schritt breit, doch lässt einen Helden mit Höhenangst allein das Fehlen jeglicher Brüstung schwindeln. Und das tückische Nachgracheis lässt die Überquerung des Abgrunds zu einem ganz eigenen Abenteuer werden (*Körperbeherrschung* oder *Akrobatik* sind hier gefragt).

Im Zentrum des Plateaus befindet sich der *dioy firvar*, ein vier Schritt durchmessendes, halbkugelförmiges Gebilde aus weißen und blauen Kristallen, das an der Außenseite sechs mannshohe Nischen aufweist. Im Scheitelpunkt findet sich (*Sinnenschärfe*-Probe +4, falls die Helden noch nicht in der Kammer der Erinnerungen waren und dort mehr über die Geschichte der Höhle erfahren haben) eine Vertiefung, in die der Schlüsselkristall gehört.

Eine magische Analyse liefert ein hochkomplexes und äußerst kunstfertig gewobenes magisches Geflecht, dessen Repräsentation firnelisch ist. Dieses Geflecht ist auf der oberen Seite der Halbkugel unterbrochen, offene Stränge ragen von oben herab. Mittels eines ODEM ARCANUM –3 bzw. eines OCULUS ASTRALIS –6 und einem Probenüberschuss von mindestens 3 ZFP vermag man den höchst beeindruckenden Kraftknoten zu erkennen.

Es ist Glorana gelungen, das Eis, dessen Merkmal das Artefakt trägt, zu pervertieren: Heute ist das Artefakt zu einem Viertel vom dunklen Einfluss Nagrachs durchströmt.

DAS ARTEFAKT ZU PERVERTIEREN

Um ihre dunklen Pläne zu vollenden, will Glorana den *dioy firvar* durch sechs Blutopfer aktivieren, die als Kraftquelle dienen sollen. Sobald sich das letzte Opfer an seinem Platz befindet, wird das Ritual mit dem ersten vergossenem Blutstropfen in Gang gesetzt. Glorana muss sodann augenblicklich mittels ihres Nagrach-Schwertes *Hyrr-Kanhay* mit der Anrufung des Erzdämonen beginnen, damit seine Kraft, gestärkt durch den Lebenssaft der Opfer, über den Schlüsselkristall eine Verbindung zur Schlüsselinie herstellen kann und die Hexe somit über das Kraftliniengeflecht jeden beliebigen Ort mit der Macht des schieren elementaren Eises verheeren kann. Beginnt die Hexe zu spät mit der Anrufung, nachdem das erste Blut vergossen wurde, so kann dieses Auswirkungen nach sich ziehen, die selbst ihr unklar sind.

Glorana plant, die Macht des Artefakts als erstes auf Olport und die Runajasko zu richten. Das nächste Ziel soll der Humusschlüssel in Simyala sein, um die Niederlage ihrer Widersacherin Pardona zu ihrem eigenen Triumph werden zu lassen (siehe das Abenteuer *Der Basiliskenkönig*).

Zunächst wollte die Eishexe sechs beliebige Opfer auswählen, als Kraftquell zu dienen. Doch besann sie sich eines besseren, als ihr der Oberste Hetmann in die Hände fiel, da sie sich von Trondes Lebenskraft eine größere Macht verspricht als bei einem 'einfachen' Thorwaler.

Olgerda empfindet es als gerechte Fügung, dass ihr Erzfeind einen entscheidenden Anteil an der Zerstörung Olports haben soll. Es bereitet ihr besonderes Wohlgefallen, als Glorana ihr verspricht, dass sie es sein würde, die den tödlichen Streich gegen Tronde führen dürfe.

ART VII – DIE SCHLACHT IM EIS

IN DER ZWISCHENZEIT

Nachdem der erste Hilferuf die Runajasko erreicht hat, setzte man dort alles daran, schnellstmöglich die notwendigen Truppen loszuschicken. Jurga war vor wenigen Tagen aus Albemia zurückgekehrt und erfuhr nun davon, dass der Ruf ergangen ist und dass ihr Vater durch Olgerda entführt wurde (falls der Held dies übermittle hat).

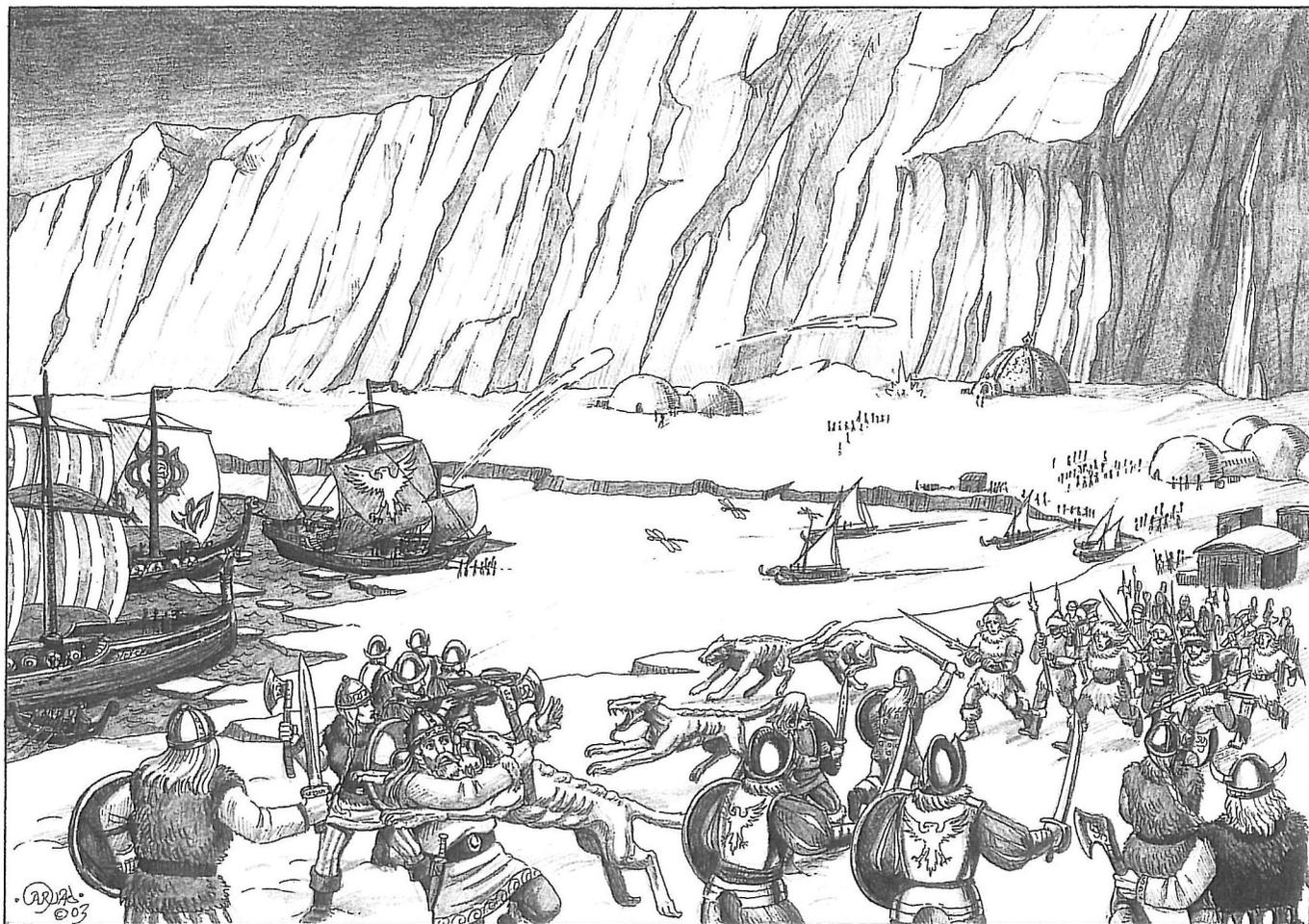
Es gelang ihr, den Kriegsrat zu überzeugen, ihr das Kommando über die Rettungsaktion zu geben. Mit der *Garheltssang* unter Hetfrau Brinnja und Hetmann Frenjar, der seinerzeit mit einigen Ottas vergeblich Jagd auf Olgerda gemacht hatte, segelte sie zunächst nach Salza. Dort liegt die *Donna Isindia*, eine horasische Karavelle der HPNC, ausgerüstet mit Torsionsgeschützen und Hylailer Feuer, im Hafen. General-Commissario Torrote war gerne bereit, den Thorwalern Schiff und Mannschaft für den Kampf gegen den gemeinsamen Feind zur Verfügung zu stellen.

Gemeinsam fing es weiter nach Olport, um dort das mittlerweile reparierte Runenschiff der Runajasko in die Flotte einzugliedern. Dort erfuhr Jurga auch vom zweiten Ruf. Iskirs Bruder Ingald Ingibjaron schloss sich mit seiner Otta an, da er wie Frenjar mit Olgerda noch ein Hühnchen zu rupfen hat. Doch ließ er keinen

Zweifel daran, dass sein vornehmlichstes Trachten die Rettung des Obersten Hetmanns ist, denn bei aller Feindschaft in der Vergangenheit – in der Stunde der Not wollen auch die überzeugtesten Traditionalisten Tronde nicht 'im Eisregen stehen lassen'.

Von Olport bis zur Packeisgrenze in der Yetilandbucht (ca. 1.350 Meilen) brauchte der kleine Verband rund elf Tage (180 Meilen/Tag, in der Meerlunge 50 Meilen/Tag). Ab dann musste man einen ca. 50 Meilen langen Korridor durch das Packeis bis zur eisfreien Firunsfinger-Bucht durchqueren und dann noch einmal 50 Meilen bis zur Bucht von *firnya kharjanda sala* hinter sich bringen. An der Arjolfsspitze schloss sich die von den Runajaski herbeigerufene *Hardred* dem Verband an, so dass die überfüllten Schiffe etwas entlastet werden konnten. Dennoch forderten die tosenden Winterstürme ihre Opfer: Die *Garheltssang* wurde auf der Fahrt so schwer beschädigt, dass sie sank und nur die Hälfte der Besatzung gerettet werden konnte. Doch dass das Glück dennoch mit Jurga ist, zeigte sich, als man beim Kreuzen vor dem undurchdringlichen Packeis auf die *Ifirnslohe* traf, ein Schiff, in dessen Rumpf nach einem Fluch ein Feuergeist haust, der den Schiffen die ungehinderte Fahrt durch das Eis ermöglicht (siehe auch *Firuns Atem*, S.26).

Schließlich erreichen die Schiffe die Küste von *firnya mamra*.



DER ANGRIFF

Just an dem Tag, an dem Jurgas Rettungsflotte die Bucht erreicht, kehrt auch Glorana mit ihren Leibwächtern zurück, um das Ritual zu vollführen. Wenige Tage zuvor hat Tronde als letztes der sechs Opfer die Nagrach-Glyphen unter persönlicher Beobachtung von Olgerda eingeritzt bekommen – alles ist bereit.

Norbo gibt den Söldlingen den Befehl zu höchster Wachsamkeit und sorgt dafür, dass die Eissegler die Bucht sichern. Nach einem kurzen Aufenthalt in ihrer Eiskuppel betritt die Hexe gemeinsam mit den Paktierern, ihrer Leibwache und Olgerda die Höhle. Sie trägt das mächtige Dämonenschwert *Hyrr-Kanhay* selbst, ihren Heerführer und Favorit Halman von Gareth hat sie derweil mit anderen Aufgaben bedacht.

Olgerda hat Glorana überreden können, ebenfalls dem Ritual beiwohnen zu dürfen. Die Eishexe will ihrer treuen Dienerin, an der sie Gefallen gefunden hat, diese Freude gönnen. Als die Hexe die Höhle betritt, haben die Helden noch kein Zeichen der Flotte erblickt. So sind sie wohl oder übel gezwungen, zu versuchen, der Prozession zu folgen.

Sollten nicht alle Helden die Möglichkeit haben, die dämonischen Wächter am Eingang der Höhle unbehelligt zu passieren, folgen die beiden Statuen Glorana auf einen Fingerzeig nach, um dem Ritual beizuwohnen. Die Helden können erst einmal ungesehen in die Höhle gelangen, haben es aber beim kommenden Finalkampf mit zwei zusätzlichen dämonischen Gegnern zu tun.

Den Helden bietet sich eine gespenstische Szenerie: Tausendfach wird der Schein von Fackeln von den Kristallen reflektiert und taucht die Höhle in ein unwirkliches, bläuliches Licht.

Der Schnee scheint ein Eigenleben zu entwickeln, die eisigen Kristalle huschen über den Boden, wirbeln empor, formen sich zu fremdartigen übelwollenden Gestalten, die danach trachten, alles Lebende zu verderben. Unter unheiligen Gesängen führen die Paktierer die auserwählten Opfer zum *dioy firvar* und zwingen sie dazu, ihren Platz in einer der Nischen einzunehmen. Die Opfer gebärden sich wie in Trance, doch verraten ihre verzerrten Gesichter, welche schrecklichen Qualen sie erdulden müssen. Ihre bloßen Leiber sind mit schorfigen Linien und Glyphen übersät, die nun, da das Ritual beginnt, wieder aufbrechen. Winzige Blutstropfen schimmern dunkel auf der bleichen Haut. Die Gesänge verstummen abrupt. Als letztes Opfer wird Tronde hereingeführt, ihm gebührt die Schlüsselposition. Der Oberste Hetmann hat die Augen geschlossen, ohne Widerstand lässt er seine Peiniger gewähren, die seine Hände in die seiner Schicksalsgenossen legen.

Geschützt von ihren Leibwächtern steht Glorana da, ihr Nagrach-Schwert hoch über ihr Haupt erhoben. Ihre Lippen bewegen sich. Rascher und rascher formt sie die Silben, um ihre unheilige Anrufung zu beginnen, doch dringt kein Laut aus ihrer Kehle. Und diese Stille scheint weit unerträglicher und schrecklicher als alle Worte – in welcher blasphemischer Sprache auch immer.

Die Temperatur sinkt schlagartig, wie eine eisige Klinge sticht der Atem in den Lungen, droht sie zu zerfetzen. Man möchte den Atem anhalten, bis einem das Herz in der Brust zerbirst, doch was dann? Der Körper fordert den Lebensodem, um so tiefer saugt man die tödliche Kälte ein, ein schriller, schrecklicher Schmerz durchzuckt die Lungen.

Ein Knistern liegt in der Luft und dieses schreckliche, unausweichliche Gefühl der Bedrohung. Das Gefühl einer unermesslichen Gefahr, die nur einen Lidschlag entfernt lauert ...

Noch bevor das erste Opfer sein Blut verliert und damit das Ritual in Gang setzt, erschallt ein langgezogener Hörnerruf: Alarm! Die Jurgaflotte greift an!

Nach einigen Momenten, in denen die Eishexe versucht, sich mittels Hellsichtmagie über die Lage im Klaren zu werden, fasst Glorana den Entschluss, das Ritual zu unterbrechen. Die Bedrohung erscheint zu groß, als dass sie hoffen darf, das langwierige Ritual unbehelligt zu Ende zu führen, bevor es den Thorwalern gelingt, in die Höhle einzudringen.

Begleitet von drei Paktierern und vier Leibwächtern eilt sie nach draußen. Den übrigen befiehlt sie, die Stellung zu halten.

Höchste Zeit für die Helden-Gruppe, eilig Deckung zu suchen, um einer Entdeckung zu entgehen. Imions Werte finden Sie untenstehend, Olgerdas Kampfwerte bzw. die der Fjarninger, Söldlinge und Paktierer finden Sie auf den Seiten 52 und 53.

Imion Gletscherglanz

MU 16 IN 15 KL 14 CH 13 FF 14 GE 17 KO 13 KK 11

Zwei Robbentöter: INI 19+W6 AT 19 PA 17 TP 2x 1W+3 DK N

LeP 31 AuP 44 AsP 44 RS 4 MR 12 GS 8

Bemerkenswerte Vor-/Nachteile: Gutaussehend, Arroganz 10

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen III, Geländekunde (Eis, Gebirge), Kampfgespür, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung I, Schnellziehen, dazu alle Sonderfertigkeiten, die zum erfolgreichen Beidhändigen Kampf mit zwei Robbentöttern benötigt werden.

Herausragende Talente: Akrobatik, Fährtensuchen, Körperbeherrschung, Orientierung, Wildnisleben

Herausragende Zauber: Imion beherrscht annähernd das komplette Repertoire der (firn-)jelfischen Zauberei (Elf3 und wenige andere), dazu (wenn auch nicht so gut) einige Sprüche mit dämonischen Merkmalen. Im Kampf setzt er mit Vorliebe unterstützende Zauber ein (AXXELERATUS, STANDFEST, BLITZ). Seine Arroganz führt jedoch dazu, dass er mit vielen Opfern zu lange spielt, als dass er den Kampf schnell zu entscheiden sucht.

KAMPF UM TRONDE

Derweil hat die *Donna Isindia* damit begonnen, die Schneekuppeln mit Hylailer Feuer zu bedecken, während die Skaldin auf der Otta der Runajasko gemeinsam mit der Mannschaft die zauberischen Gesänge der *Ottagaldr* anstimmt. Nicht lange und die Magier werden den Zorn des Windes wuchtig auf Eissegler und Söldlinge lenken können. Unterdessen landen die thorwalschen Kriegerinnen und Krieger, bereit, den verhassten Feinden einen erbitterten Kampf zu liefern. Kurze Zeit später setzen die horasischen Seesöldner mit Ruderbooten an Land.

Den Angreifern stellen sich in verbissenem Mut die zahlenmäßig unterlegenen Söldlinge entgegen. Ihre Eissegler fahren wilde Attacken gegen die Angreifer, und es ist keiner unter ihnen, der nicht genau wüsste, dass ihm der Tod droht, so er nicht sein Bestes gibt. Die Paktierer hetzen die Kristalllibellen gegen den Feind und beschwören in Windeseile mehrere Rudel Karmanthi, die sich mit blutigem Geifer auf die angreifenden Thorwaler stürzen.

Und auch Glorana ist nicht gewillt, diesen Ort kampfflos zu überlassen. In ihrem unermesslichen Zorn über die Störung wirft sie sich auf die Feinde, jedes Wort ein todbringender Fluch, jede Geste ein Zauber, der Verdammnis bringt.

Für die Helden aber ist der Moment gekommen, in einem erbitterten Kampf gegen die im Felsendom verbliebenen Glorianer anzutreten, um Tronde und seine Mitgefangenen zu retten.

DER FLUCH DER EISEHEXE

Nach den ersten erbitterten Kampfunden kommt es zu folgender Begebenheit:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Urplötzlich bricht eine Schockwelle grimmigsten Frosts über euch hinweg. Die Luft selbst scheint zu gefrieren, schon reicht die Wärme eures Blutes nicht mehr aus, um eure Glieder zu erfüllen. Ihr spürt, wie eure Körper erlahmen, wie eure Bewegungen langsamer werden, erstarren, als verwandelten sich eure Leiber zu Eis. Immer schwerer fällt es, sich zu bewegen, eure Augen schmerzen, als gefröhen die Augäpfel. Halbblind müsst ihr mit ansehen, dass es euren Gefährten nicht besser ergeht: *[Name des Helden]* gleitet die Waffe aus den steifen, leblosen Fingern, unendlich langsam versucht er sie wieder zu erhaschen. Es ist, als wäre die Zeit eingefroren.

Ihr selbst, die Thorwaler, selbst die Fjarninger verharren in ihrer Pose, die schreckensstarrten Augen weit aufgerissen.

Doch nicht so die Nagrach-Paktierer:

Mit einem triumphierenden Lächeln rappelt sich einer, der eben noch am Boden lag, verloren, bereit, den Todeshieb zu empfangen, empor, seine Bewegungen erscheinen euch blitzschnell angesichts der Starre, die euch umklammert hält.

Verbissen versucht ihr euch gegen die Starre zu wehren – vergeblich. Unter Aufbietung aller Kräfte gelingt es euch nicht einmal, auch nur einen Finger zu krümmen. Hohn und Hass spiegelt sich auf den Mienen der Diener Nagrachs, als sie sich euch nähern, um euch ein für alle mal den Garaus zu machen. Ihnen folgen wie Schatten die Yash'oreels.

Doch ebenso jäh, wie sie gekommen ist, weicht die Starre von euch.

Das Blut schießt zurück in eure Glieder, so heiß und voller Lebenswillen, dass es schmerzt. Unwillkürlich geratet ihr ins Straucheln, als mit einem Mal eure Muskeln euch wieder gehorchen. Ihr könnt nicht fassen, was just geschehen ist, doch ist nun nicht der Augenblick, darüber nachzusinnen. Dort vor euch stehen eure Gegner ...

Um die Angreifer ins Verderben zu stürzen, hat Glorana ein todbringendes Ritual gewirkt, das die gesamte Bucht mit tödlichem

Nagracheis bedecken und allen Sterblichen den Lebensfunken rauben soll. Dass auch ihre Söldlinge dabei einen grausamen Tod finden werden, nimmt sie in Kauf, deren Seelen sind der Preis für Nagrachs Beistand.

Doch hat die Hexe ihre Rechnung ohne die Runajasko gemacht. Es gelingt den Magiern im letzten Augenblick, einen mächtigen Bannspruch zu wirken. Gespeist von der Kraft der Männer und Frauen ihrer Otta, von denen mehr als einer mit dem Leben bezahlet wird, getragen vom Gesang des Swafnirdiars, gelingt es, sich dem Fluch der Hexe entgegenzustemmen.

Einen atemlosen Moment dauert das Ringen, dann bricht das magische Geflecht Gloranas in sich zusammen. Die Heptarchin muss erkennen, dass sie dieses Mal nicht gewinnen kann. Voll dunkler Gedanken gelobt ihren Feinden eisige Rache: an einem anderen Ort, zu einer anderen Zeit. Doch nun will sie zumindest den Schlüsselkristall bergen. Doch noch bevor ihr das gelingen kann, wendet sich das Schicksal erneut.

„DIESE KLINGE SOLL DEIN SCHICKSAL SEIN!“

Wir empfehlen, die im Folgenden geschilderten Ereignisse an den tatsächlichen Ablauf in Ihrer Spielrunde anzupassen. Wichtig ist jedoch, dass Olgerda so lange überlebt, bis sich das Blatt für die Helden wendet, und dass es bis dahin noch nicht gelungen ist, Tronde zu befreien.

Zudem hat sich der Zirkel der Opfer während des Gefechts gelöst, weil einer der Kombattanten gegen eines der Opfer gestolpert ist und dieses in seiner Starre schlicht umgefallen ist, weil ein anderer eines der Opfer als Schutzschild benutzt und vor sich her getrieben hat. Auch Tronde hat sich dabei aus der unmittelbaren Nähe des *dioryfirvar* entfernt.

Als sich das Schlachtenglück endgültig

zugunsten der Helden wendet, sieht Olgerda keinen Ausweg mehr. In einer letzten Verzweiflungstat will sie wenigstens ihre Rache vollenden.

Wie ein in die Enge getriebenes Tier blickt Olgerda wild um sich: Kein Fluchtweg, ihre Getreuen gefallen, ihr Leben verwirkt, das alles vermeinen die Helden in ihren zornigen Augen zu lesen. Doch noch will sich die unbeugsame Piratin nicht geschlagen geben: Mit einem wilden Aufschrei („Diese Klinge soll dein Schicksal sein!“)



wirft sie sich auf den wehrlosen Tronde und rammt ihm Grimring in die Brust, dass die Klinge wie ein Blitzstrahl durch sein Fleisch fährt und im Felsen stecken bleibt. Voller Entsetzen müssen die Helden mit ansehen, wie das Blut aus der riesigen Wunde hervorsprudelt. Tronde indes erwacht in diesem Moment aus seiner Trance. Mit weit aufgerissenen Augen starrt er euch an, seine Blicke fliegen förmlich von einem zum anderen.

“Mein Schicksal ...”, flüstert er heiser, dann erstirbt seine Stimme und er sinkt in sich zusammen, allein aufrecht gehalten von dem mächtigen Zweihänder, um dessen Klinge sich seine Finger krallen. Und doch, seine Augen verraten es: Er lebt!

In diesem Augenblick geraten die Ereignisse vollends außer Kontrolle. Trondes Blut benetzt den *diogyfirvar* und bewirkt zugleich, dass das Ritual in seine endgültige Phase eintritt – ohne den lenkenden Willen der Eishexe!

Eine gewaltige elementare Eiswolke birst aus dem Schlüsselkristall hervor, schießt in einer Fontäne bis an die Höhlendecke und verbreitet im Felsendom namenlose Kälte (2W+2 TP Kälteschaden pro Spielrunde, der BF von Metallwaffen steigt um 2, von Holz Waffen um 5 Punkte).

Durch Trondes Blut ist die Verbindung zwischen der Eiszitadelle und dem *diogyfirvar* geschaffen. Die immense Macht der Zitadelle wirkt ungehemmt auf das Kraftliniengeflecht Aventuriens ein. Über kurz oder lang muss es zu einer elementaren Katastrophe kommen, wenn niemand dieses Band zerstört.

Glorana, die sich auf dem Weg zurück in den Felsendom befindet, um den Schlüsselkristall zu bergen, wird von diesem Ausbruch arkaner Gewalten wie vom Hieb einer Riesenfaust getroffen. Selbst sie kann gegen die pure Kraft des schieren Eises nicht bestehen. Von Panik überwältigt, sie selbst könnte zu einem Spielball dieser Gewalten werden, sucht sie ihr Heil im Rückzug. Im Chaos des Schlachtgetümmels gelingt ihr die Flucht.

Die Hetgardisten, die bei den Helden sind, sind zunächst wie gelähmt angesichts dessen, was soeben geschehen ist. Einer schluchzt laut auf und auch die anderen schämen sich ihrer Tränen nicht, als die Fassungslosigkeit endlich von ihnen weicht. Tränenblind stürzen sich die Leibwachen des Obersten Hetmanns in die letzte Schlacht gegen seine verfluchte Erzfeindin.

Während die Helden noch rätseln, was sie den entfesselten Gewalten entgegensetzen haben, erscheint Lar’Lovreen – nunmehr für alle sichtbar.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Inmitten des riesigen Eiswirbels bildet sich ein Gesicht heraus. Unter Myriaden von Eiskristallen tritt ein wahrer Riese aus den Schneemassen. Seine Haut ist aus purem Erz und ein einzelnes goldenes Auge blickt euch traurig an.

“Das Schicksal ist nun im Fluss. Die Kraft der Eiszitadelle wirkt, wo sie nicht wirken darf. Die Zeit der Wacht über das Eis ist für euer Geschlecht noch nicht angebrochen, da der Eisige Jäger noch immer sein beflecktes Werk tut.”

Sein Blick wandert über den leblosen Körper Trondes.

“Sein Blut wurde vergossen, sein Blut muss vergossen werden, denn es ist seine Essenz, die die eisige Pforte offen hält. Meine Flamme wird nun in ihm sein, dort, wo ihre Bestimmung liegt. Sie wird ihm Wärme in der Kälte sein und ihn leiten.”

Sein Blick wandert über jeden von euch.

“Schmiedet nun eure Ketten.”

Dann beugt er sich über den Thorwaler. Lar’Lovreens Gestalt flimmert, löst sich auf, um als feuriger Hauch durch Nase und Mund in den Körper Trondes einzufahren.

Der verzweifelte Aufschrei einer Frau lässt euch zusammenfahren: “Vater!”

Jurga steht am Eingang der Höhle und kann nicht fassen, was sie sieht. Trondes gemarterter Körper streckt sich. Unter Aufbietung aller Kräfte richtet er sich auf und löst die Klinge aus dem Fels. Schluchzend eilt Jurga herbei, ihren todwunden Vater von dem Schwert zu befreien, sein Blut benetzt ihre Finger, die sich um die Schicksalsklinge klammern.

Ein Blick in Trondes Augen verrät, dass er bereit ist, sein Schicksal zu erfüllen. Bleich, die Züge vom nahenden Tod gezeichnet, nimmt er das Schwert aus Jurgas Händen. Vor Anstrengung zitternd aber voller Entschlossenheit schleppt sich der Oberste Hetmann der Thorwaler auf das Herz des *diogyfirvar* zu, wo die elementaren Kräfte ungezügelt toben.

Tronde weiß nun, was zu tun ist. Um den Strom der Elementar Kräfte zu unterbrechen, bevor sie alles zerstören, gilt es, den Schlüsselkristall zu zerstören. Doch das elementare Eis ist ein schrecklicher Gegner, und Trondes Absicht ist es, sich in das Herz dieser furchtbaren, unüberwindlichen Gewalt zu begeben. Der Eissturm bedeutet für jeden Sterblichen den sicheren Frosttod binnen weniger Augenblicke, und dass Tronde noch sterblich ist, zeigt sich schnell darin, dass es ihm nicht gelingen will, sich dem Schlüsselkristall weit genug zu nähern. Immer zäher und matter werden seine Bewegungen, gefrieren im elementaren Eis. Je näher er dem Zentrum des Wirbels kommt, desto langsamer scheint die Zeit voranzuschreiten, quasi einzufrieren. Selbst das Blut aus seiner Wunde gefriert zu Kristallen. Einzig die Flamme Lar’Lovreens, die Tronde erfüllt, schützt ihn davor, gänzlich zu erstarren.

Den Helden sollte klar werden, dass Tronde es ohne Hilfe nicht gelingen wird, sein Ziel zu erreichen, auch wenn es nur wenige Schritte sind. Sie sind seine Schicksalsgefährten, gerufen von der Schicksalsklinge, dazu bestimmt, ihm bei der Erfüllung seines Schicksals beizustehen. Sobald die Helden Tronde berühren, strömt die Hitze Lar’Lovreens auch durch ihre Leiber. Je mehr Leute einen Zirkel um Tronde bilden, desto kräftiger lodert die Flamme. Erst als alle Helden mit Tronde vereint sind, ist die Hitze groß genug, um gegen die schreckliche Kälte zu bestehen. Es ist, als bewegten sich die Gefährten in einer Blase, in der die Zeit schneller abläuft als um sie herum. Die Thorwaler, Jurga, sie alle wirken wie Statuen.

Durch den umherwirbelnden Schnee nähert sich die Gruppe dem Herz des *diogyfirvar*.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euer Zirkel öffnet sich, damit Tronde den Kristall erreichen kann. Mit letzter Kraft hebt Tronde die blutbefleckte Klinge und rammt sie wuchtig in das Kristallgebilde. Im selben Augenblick scheint die Wirklichkeit um euch herum zu explodieren. Dann endlich weicht das Geräusch berstender Eiskristalle borongefälliger Stille.

EPILOG – RÜCKKEHR NACH THORWAL

EHRE UND STÄRKE

Endlich, nach endlosen Augenblicken in trostloser Schwärze, kommen die Helden wieder zu sich. Die furchtbare Kälte ist gewichen und obwohl es immer noch grimmiger Frost herrscht, ist das doch nichts im Vergleich zu dem, was sie eben erlebt haben.

Ihre Leiber sind wie zerschlagen, überall haben sie Wunden von Kristallsplintern davon getragen (2W6 Splinter, jeder verursacht 1W6 Schaden – achten Sie hierbei aber darauf, dass keiner der angeschlagenen Helden hierbei stirbt). Doch sind es nicht ihre Blessuren, denen ihre Aufmerksamkeit gilt.

Dort, wo eben noch der *dioy firvar* zu finden war, steht nun Tronde, auf die Schicksalsklinge gestützt, die tief im Boden steckt. Der Oberste Hetmann ist von eisigen Kristallen bedeckt, die ihn von Kopfbis Fuß umschließen. Stolz und aufrecht steht er mit erhobener Haupt da, den Blick in die Ferne gerichtet: die Verkörperung eines Mannes aus dem freien Thorwal. Die dämonischen Glyphen sind verschwunden, und auch von der schrecklichen Wunde, die Grimring geschlagen hat, ist nichts mehr zu sehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Jurga kniet zutiefst erschüttert vor ihrem Vater, Tränen rinnen über ihre Wangen. Und mit ihr weinen alle, die an ihrer Seite sind, all die Getreuen des Obersten Hetmanns, deren Ziel es war, ihn zu erretten. Schweigend knien sie vor ihrem Anführer, der sie lange Jahre geleitet und sie in ein neues Thorwal geführt hat. Sein Schicksal ist nun ein anderes: Von eisigen Kristallen umschlossen hält er die ihm vorbestimmte Wacht. Auch die Horasier schweigen voller Andacht und gedenken respektvoll dieses großen Mannes, der ihnen ein erbitterter Feind und erst jüngst ein Verbündeter war.

Schließlich aber erhebt sich Jurga und nähert sich ihrem Vater. Die Augen voller Tränen blickt sie ihm ins Antlitz. Ihre Lippen bewegen sich, formen Worte, doch vermag niemand sie zu vernehmen. Ein leichter Windhauch liebkost ihre Wangen und Haare. Mit tränenerstickter Stimme verabschiedet sich die Thorwalerin von ihrem Vater, ihre Getreuen tun es ihr gleich.

Sollte jemand den Vorschlag machen, den Kristallpanzer zu zerstören, um Tronde aus seinem Gefängnis zu befreien, raten die Magier der Runajasko dringend davon ab. Sein Dasein ist nicht mehr von dieser Welt, daran könnte kein Streben etwas ändern.

Auch außerhalb der Höhle ist die Schlacht mittlerweile beendet. Dem thorwalsch-horasischen Flottenverband ist es, wenn auch unter großen Verlusten, gelungen, Gloranas Getreue aufzureiben und die Eissegler zu zerstören. Lediglich Glorana selbst und eine Handvoll ihrer Fjarninger konnten entkommen.

Nach rund drei Wochen rauer Seefahrt erreicht man den Hafen von Thorwal. Augenblicklich ruft Jurga alle Thorwaler auf, zum Swafnir-Tempel zu kommen, um vom Schicksal ihres Vaters Kunde zu geben und seine Gefährten – gleich ob sie bei ihren Bemühungen gefallen sind oder überlebt haben – zu ehren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Widerhallende Stimmen brechen sich an den Wänden des Swafnir-Tempels, vor dem sich eine riesige Menschenmenge drängt. Wer nicht zu den Glücklichen gehört, die in die Halle gelangen konnten, versucht durch Drängeln und Schubsen einen guten Blick durch die Tore zu erhaschen. Die über 70-jährige Swafnirsdiar Bridgera sitzt auf dem hölzernen Stuhl, der beim Hjalding üblicherweise dem Obersten Hetmann gebührt.

Die Anwesenden verstummen allmählich und öffnen eine Gasse, als Jurga mit euch im Gefolge den Tempel betritt und mit gesenktem Haupt langsamen Schrittes auf die Priesterin zugeht. Schließlich hebt sie ihren Blick und wendet sich den Versammelten zu, um vom Schicksal ihres Vaters zu berichten. Als sie geendet hat, herrscht Schweigen.

Dann ergreift Jurga wieder das Wort: "So ist es geschehen, das wohl. Mein Vater hat das Schicksal, das ihm bestimmt war, erfüllt. Dieses sind seine Weggefährten, die ihn bei seinem schwersten Gang begleiteten. Mögen ihre Taten von den Skalden besungen werden und in allen Himmelsrichtungen erschallen. Was bleibt, ist meines Vaters Traum eines einigen Thorwals. Daran hat er fest geglaubt, das wollte er gegen alle Widrigkeiten wahr werden lassen. Achtzehn Jahre waren allzu kurz, in denen er dafür gekämpft hat. Andere werden seinen Kampf fortsetzen, so wahr ich vor euch stehe. Nun lasst uns seiner gedenken, denn er hat das größte Opfer gegeben, zu dem ein Mensch fähig ist. Er war ein großer, er war ein freier Mann. Ehrt ihn!"

In Jurgas Ruf stimmen alle ein, gleich ob Freunde oder Feinde Trondes, gleich ob Gegner oder Verfechter seiner Ideen. Nun ist nicht die Stunde, alte Streitigkeiten fortzuführen. Nun ist die Stunde, einen großen Mann zu ehren. Und während ihr über die Köpfe der Versammelten hinweg blickt, fällt ein Sonnenstrahl just durch die breiten Tore und umhüllt Jurga wie in einer Gloriole.

AVSKLAG

800 Abenteuerpunkte (plus bis zu weiteren 200, je nachdem, was die den Spielern an Entbehrungen und Gefahren entgegengesetzt haben) hat sich jeder Ihrer Helden redlich verdient, dazu Spezielle Erfahrungen in *Klettern*, *Wildnisleben (Eis)*, *Magiekunde*, *Sagen/Legenden* und *Geographie* sowie zum Erwerb der Sonderfertigkeiten *Eiskundig* oder *Gebirgskundig*. Je nach Umständen sind auch Spezielle Erfahrungen in *Kriegskunst*, *Schwimmen*, *Seefahrt* sowie den häufigst genutzten Kampf Talenten und Zaubern angemessen. 'Trondes Wacht' wird in den nächsten Jahren eine Pilgerstätte der Thorwaler werden, und bald schon wird man sich erzählen, dass

seine Wacht das dämonische Eis davon abhält, weiter in den Süden vorzudringen. Ob daran etwas Wahres ist, muss offen bleiben. Nicht lange, und der Oberste Hetmann gilt seinem Volk als legendärer Held und als mythischer Retter aus der Not, der in seinem kristallinen Grab darauf wartet, seinem Volk in Zeiten ärgster Bedrängnis beizustehen. Es heißt, dass, wenn diese Zeit gekommen ist, Tronde Grimring erneut erheben wird, um auszuziehen und seine Getreuen zu sammeln gegen den Feind. Bis dahin aber soll niemand seine Ruhe stören.

Beim nächsten Hjalding in wenigen Wochen stellt Jurga sich als Oberste Hetfrau zur Wahl. Nach einigen heftigen Disputen wird sie auch knapp gewinnen, jedoch unter der Bedingung, sich in einem Jahr erneut einer Wahl zu stellen. Doch es ist ein schweres Erbe, das sie antritt, und bald schon wird sie vor die erste Bewährungsprobe gestellt werden, den Norden und den Süden Thorwals zu einigen. Doch das ist eine andere Geschichte und soll an anderer Stelle erzählt werden.



ANHANG A: DRAMATIS PERSONAE

TRONDE TORVEIÐSON

Erscheinung: Der 59-jährige Oberste Hetmann der Thorwaler ist für thorwalsche Verhältnisse eher klein und zierlich, doch macht er dieses mit seinem imposanten schwarzen, pelzverbrämten Kriegsmantel und seiner Barbarenstreitaxt wieder wett. Die blonden Anteile in seinem ansonsten roten Haar sind in den letzten Jahren deutlich weißer geworden, doch nach wie vor sieht man kaum Barthaare in seinem Gesicht; und von seinem muskulösen Körper hat er noch keine Kräfte einbüßen müssen.

Nach außen hin gibt er sich gerne unzivilisiert, lässt man sich davon nicht beirren, merkt der Gesprächspartner schnell den klugen Verstand hinter dieser abschreckenden Verhaltensweise.



Werdegang: Mit 14 Jahren wurde Tronde auf eigenen Wunsch in die *Gischtreiter*-Otta aufgenommen, mit der er über 20 Jahre lang auf Abenteuerfahrten ging und an vielen wilden Gelagen teilnahm, während seine Mutter als Oberste Hetfrau die Geschicke Thorwals lenkte. In dieser Zeit wuchs sein politisches Interesse stets, und sein großes Vorbild sollte der Oberste Hetmann Hardred werden, der vor einhundert Jahren der Idee

eines wirklichen thorwalschen Staates am nächsten gekommen war. Dennoch gab es in den Wintern immer noch Raum für die schönen Dinge des Lebens, so dass er 994 BF Bryda Garulfsdottir ehelichte, die Tochter eines in der Stadt ansässigen Fuhrmanns, die ihm zwei Töchter schenkte.

Nach dem Tod seiner Mutter im Jahr 1008 BF gab es niemanden, der ihrem Sohn die Wahl zu ihrem Nachfolger streitig machen wollte, wengleich Tronde zunächst noch mit seiner Kandidatur zögerte, da er für die vom Volk verlangten größeren Kaperfahrten das Land noch nicht genügend vorbereitet hielt.

Schließlich jedoch begann der damals 41-jährige Mann den harten und schwierigen Weg, sein Bild eines geeinten Thorwals zu verwirklichen. Allmählich konnte Tronde immer mehr Leute von seinem Vorhaben begeistern, doch gleichzeitig wuchs auch die Zahl derjenigen, die diese 'neumodischen' Ideen schlicht ablehnten.

Den Krieg mit dem Horasreich nutzte er 1023 BF, um die endgültige Mehrheit im Hjallding für die Ausrufung eines Staats auf seine Seite zu bringen, doch immer wieder musste er sich insbesondere den Hetleuten im Norden Thorwals in nervenaufreibenden Disputen oder durch erfolgreiche Aktionen wie die Eroberung von Bilku seine Maßnahmen rechtfertigen.

Als die von Lar'Lovreen stammenden Träume ihn wieder an Grimring und sein Schicksal erinnern, wollte er dieses jedoch zunächst nicht wahrhaben und verstärkte seine Bemühungen um so mehr,

da er das junge Staatengebilde noch nicht für so stabil hielt, um nach seinem Tod in dieser Form weiter zu bestehen. Dieses zehrte an seinen Kräften, so dass er müde und gereizt bisweilen mit seinen staatlichen Forderungen über das Ziel hinausschoss. Erst, als Tronde sein Schicksal akzeptierte und zusammen mit den Helden den Kampf gegen Glorana aufnahm, blühte er noch einmal so richtig auf, um schließlich seine eisige Wacht anzutreten.

Werte für Hetmann Tronde sind auf seiner letzten Fahrt nicht vonnöten.

JURGA TRONDESÐOTTIR

Erscheinung: Die 996 BF geborene Thorwalerin ist eine herbe Schönheit und vom Wuchs ganz nach ihrem Vater geraten. Die blonden, leicht gelockten Haare trägt sie bis auf zwei kleine vordere Zöpfe offen, und die Lachfalten um ihre blauen Augen zeugen von ihrem fröhlichen Gemüt. Von ihrer Mutter hat sie die Gelassenheit geerbt, in besonders hitzigen Situationen die Ruhe zu bewahren, in denen ihr Vater direkt lospoltert. Bei Unterhaltungen nimmt sie sofort die Rolle einer Zuhörerin ein, der wenig entgeht, und wenn sie Fragen stellt oder Ideen einbringt, so entstammen sie einem klaren Verstand.

Werdegang: Gemeinsam mit ihrer Schwester Kjaska Brydasdottir, die eher ihrem Vater nachkommt, gehört sie seit ihrer Geburt der *Gischtreiter*-Otta ihrer Eltern an. Während die meisten Kinder ihres Alters viel draußen unterwegs waren, zog Jurga es vor, in der Ottaskin der Hetleute zu verweilen und die Regierungsgeschäfte ihrer Großmutter und später ihres Vaters zu verfolgen, wengleich sie zu Beginn kaum etwas davon verstand. Tronde förderte das Interesse seiner ältesten Tochter, sorgte aber auch dafür, dass sie typischeren thorwalschen Betätigungen nachging.

Nachdem sie auf den Fahrten mit Brinnja Baldersdottir viel von der Hetfrau der *Gischtreiter* gelernt hatte, schickte sie der Oberste Hetmann im Sommer 1024 BF auf ein geheimes Kommando ins Südmeer, wo sie während eines Jahres Neubosparan eroberte und dieses als Basis für weitere Unternehmungen gegen das Horasreich oder Al'Anfa verwendete.

Ihr größter politischer Erfolg war bisher die erfolgreichen Friedensverhandlungen mit dem Horasreich im Angesicht der nördlichen Bedrohung.

Jurga steht einigen Ideen ihres Vaters durchaus skeptisch gegenüber, so reagiert sie auch mit Unglauben, als Tronde ihr als einzige von der durch Grimring



übermittelten Vision erzählt. Für die zukünftige Oberste Hetfrau wird es in den kommenden Jahren schwer werden, das politische Erbe ihres Vaters zu erhalten.

Geboren: 996 BF

Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* blau

Kurzcharakteristik: kompetente und entschlossfreudige Politikerin, Kapitänin und Kämpferin (Sie kämpft mit Orknase mit oder ohne Schild und beherrscht die passenden Sonderfertigkeiten.)

Herausragende Eigenschaften: IN, CH, GE

Herausragende Talente: Menschenkenntnis, Seefahrer, Staatskunst (Thorwal), Überzeugen

Beziehungen: groß

Finanzkraft: hinlänglich

OLGERDA OLVARJASDÖTTIR

Erscheinung: eine grauhaarige Hünin Mitte Fünfzig, die niemals lächelt. Sie ist auf einem Auge blind, trägt jedoch keine Augenklappe. Ständig ist sie in dicke Pelzkleidung gehüllt, mit einer Barbarenstreitaxt auf dem Rücken und einem Dolch an der Seite. Sie neigt oft zum Jähzorn, blinder Aggressivität und Blutvergießen, wodurch sie etwaige Konkurrenten in ihre Schranken verweist.

Werdegang: Die wohl berüchtigtste Thorwalerin der letzten Jahre wurde 970 BF auf der Insel Gandar geboren, nachdem schon ihr Großvater in jungen Jahren für friedlos erklärt und aus der Virporter Gegend auf die größere Insel der nördlichen Olportsteine verbannt wurde, wo er mit weiteren der dorthin verbannten Mördern und Entehrten die *Sturmalken*-Otta bildete. Nach einer von Blut und Gewalt geprägten Kindheit innerhalb der Ottaskin fuhr sie lange Jahre an Bord der *Galeerenfresser* unter dem Kommando ihres Bruders und Hetmanns Orgen Tevilsson auf Entdeckungsfahrten in den Westen und Raubzügen in südlichen Gewässern, bis sie schließlich der Meinung war, dass ihr Bruder zu bedächtig und umsichtig sei. In einem Zweikampf besiegte sie ihn und übernahm die Führung der Ottajasko im Jahr 1011 BF, gleichzeitig ernannte sie sich selbst zur Jarlin von Gandar und Fürstin der Olportsteine, was jedoch außerhalb der nördlichen Inselgruppe kaum bekannt wurde.

Ihren ausgeprägten Hass auf Tronde und die Seinen machte sich ein Gesandter Gloranas zu Nutze, der sie im Winter 1022 BF zu ausgedehnten Kaperfahrten ins Liebliche Feld anstiftete, um Unfrieden zwischen dem Horasiat und Thorwal zu schüren. Es kam zu schicksalhaften Angriffen auf Dröl und die *Seestute*.

Als die horasische Flotte Anfang Ronda 1023 BF Olgerda und ihre Spießgesellen aufstöberte, erschlug die Piratin eine Frau von ähnlicher Statur und Aussehen, streifte ihr die eigene Kleidung über und ließ die Leiche beim Angriff in einem der Häuser verbrennen, wo sie drei Tage später von den horasischen Einheiten für ihren eigenen Leichnam gehalten wurde. Bei ihrer anschließenden Flucht wurde sie von Trümmern eines beschossenen Langhauses getroffen, wodurch sie bewusstlos ins Meer stürzte.

Von der *Ifirmsstolz* aufgefischt, die gerade von den Steinen auf dem Weg nach Leskari unterwegs war, traf sie dort durch Schicksalsfügung ihren gloranischen Mittelsmann wieder, der ihr nun seine wahre Herrin offenbarte und Olgerda anbot, ebenfalls der Eishexe zu dienen, da sie ja nun sowohl fried- als auch heimatlos sei.

Nach einigen Aufgaben innerhalb des Eisreichs wurde sie vor we-

nigen Monaten zusammen mit dem größeren Söldnerkontingent nach *firnya kharjanda sala* geschickt, um dort das Kommando über die menschlichen Einheiten zu übernehmen. Ihre Kampfwerte finden Sie auf Seite 52.

IMION GLETSCHERGLATZ

Erscheinung: Eisblaue Augen blicken aus einem leidenschaftslosen Gesicht, das sich wohl noch nie zu einem Lächeln verzogen hat. Ein weißes Stirnband bündigt die lange, weiße Haarpracht, die zusammen mit der weißen Pelzkleidung einen frostkalten Eindruck hinterlässt. Neben seinem Robbentöter besitzt er einen Elfenbogen, der wie die dazugehörigen Pfeile aus den Knochen eines getöteten Gletscherwurms gefertigt wurden.

Werdegang: Der Firnelv war schon in seiner Jugend ein Außenseiter im *Tränensucher*-Clan der hohen Grimmfrostöde, was für eine Sippe in dieser unwirtlichen Gegend sehr schnell zu einem Problem wurde, braucht man doch im Kampf gegen das Schwarze Eis jede verfügbare Hilfe.

Bei einem seiner Einzelgänge außerhalb der kristallinen Sippenhalle wurde er von den Schergen der Eishexe verführt, die nach einer Möglichkeit suchten, den Einfluss des verderbten Elements in die Mitte des Clans zu bringen. Da Imion sich geistig immer mehr von seiner Sippe gelöst hatte, verschaffte er den Schergen einen Zugang zur Halle, um sich der in seinen Augen stärkeren Sippe der Eishexe anzuschließen. Zwar gelang es den Tränensuchern, den Angriff unter hohen Verlusten zurück zu schlagen, doch das Tun Imions wurde bemerkt und so verjagten sie ihn aus ihrer Mitte. Seitdem ist der Firnelv immer wieder bei den Expeditionen nach Theriak-Förderplätzen zu finden.

Imion ist gefühllos, zynisch und berechnend. Er ist bereit, für seine Aufgaben und Prinzipien jedes Opfer zu erbringen, sollte es der Sache dienen. Selbst das einjährige Ausspionieren der Runajasko mittels des Orkschädels oder die Verwendung der Feuerkomponente der Vinskrapr erträgt er selbstbeherrscht. Seine größte Schwäche ist die Arroganz, die ebenso zu seinem Wesen zählt, was die Helden während des Kampfs in *firnya kharjanda sala* (dort auf S. 59 finden Sie auch seine Kampfwerte) zu ihrem Vorteil ausnutzen können.

JOLNORX EISSCHAFT

Erscheinung: Der 145 Jahre alte und in arkanen Dingen erfahrene Eisgeode hat einen stämmigen Körperbau und ist für einen Zwerg recht groß. Seine langen, aschgrauen Haare sind dreckig und verfilzt. Er trägt selbst angefertigte Pelzkleidung, die aus zahlreichen Fellsorten lieblos zusammengesetzt ist. Ein Halsring aus Eiskristallen dient ihm als Hilfe bei großen Ritualen.

Werdegang: Durch den Hass auf den Tod seines Zwillingsbruders zum Element Eis getrieben, lebte Jolnorx viele Jahrzehnte beim Eisgeodenkreis von Thorumbash in den Firnklippen, bis das Auftauchen und Wirken der Eishexe eine erbitterte tiefe Diskussion auslöste, in deren Verlauf der Zwerg sich im Zorn von den anderen trennte, um Gloranas Bemühen eines erstarrten Sumuleibes zu unterstützen, wobei er im Gegensatz zu seinen ehemaligen Verbündeten die dämonische Natur der Theriakförderung als geringes Übel ansieht. Hier lernte er auch einiges über die Kunst des Tränkebrauens.

Seine Werte finden Sie auf Seite 25.

ANHANG B:

WISSENSWERTES ÜBER THORWAL

Vorbemerkung: Vielen Lesern wird die alte Regionalbox zu Thorwal und der Seefahrt des Schwarzen Auges sicher bekannt sein. Die Angaben in dieser Box sind jedoch im Vergleich zu späteren Beschreibungen anderer Regionen recht knapp und zudem in einigen Bereichen mittlerweile veraltet.

Um dem vorliegenden Abenteuer einen stimmungsvollen Rahmen geben zu können, finden Sie auf den folgenden Seiten eine aktualisierte Beschreibung, die die Informationen aus der alten Regionalbeschreibung ergänzt bzw. ersetzt.

GESELLSCHAFT

Die typische Besiedelung des thorwalschen Landes bestand ursprünglich in Ansammlungen von verstreut liegenden Höfen. Zwar wurden schon früh die Städte Olaport, Prem und Vidsand gegründet und in den Grenzregionen, wie der Nachbarschaft zu den Orks, entstanden weitere befestigte Siedlungen; auch gab und gibt es noch einige weitere Handelszentren (letztere – wie z. B. Overthorn – sind fast ausschließlich während der Sommermonde dichter bevölkert).

Die Grundeinheiten der Thorwaler Gesellschaft sind die Sippe, die Dorfgemeinschaft und die Ottajasko, die Schiffsgemeinschaft. Ein Thorwaler oder eine Thorwalerin – nennen wir die Bewohner des Landes der Einfachheit halber so – gehört in der Regel nur einer der oben genannten Gemeinschaften an. So ist der Bestand der einzelnen Verbände gesichert. Nur in den großen Orten wie z.B. Olport wird dieses Prinzip aufgebrochen, hier sind die Mitglieder der Ottajasko auch Mitglieder der Stadtgemeinschaft.

Doch der Hof war seit je her das Zentrum thorwalschen Lebens und ist es im Norden noch heute. Auf solch einem Hof hat sich eine Sippe niedergelassen, nicht selten 40 bis 50 Menschen stark, die, angeführt von Sippenältesten, ihre Felder bestellen, das Vieh hüten oder Fischfang betreiben. Drei bis vier Generationen sind auf solch einem Hof anzutreffen, dazu Verwandte bis zum vierten Grad, Vettern und Basen, Ohme und Muhmen und deren Kinder und Kindeskinde. Nicht zu vergessen angeheiratete Verwandte, denn es ist durchaus üblich, dass ein jüngeres unverheiratetes Geschwisterkind Bruder oder Schwester folgt, wenn diese/ dieser die Ehe schließt. Hinzu kommen Knechte und Mägde und deren Familien. Das Familienoberhaupt ist Eigentümer des Landes und des sonstigen Gutes. Es entscheidet über Handel, Bündnisse und auch Fehden.

‘Der Thorwaler’ war und ist Universalist. In einer rauen und kargen, oft lebensfeindlichen Umgebung, wo jeder auf den anderen vertrauen muss und der Einzelne nichts ist, gebieten es die strengen Gesetze des Überlebens, dass man möglichst viel zum Wohle der Gemeinschaft beitragen kann. So werden die kräftigeren Hofbewohner (weiblich und männlich) von den älteren ‘Kriegsleuten’ im Kriegshandwerk unterwiesen. Die anderen kümmern sich vornehmlich um den Hof, bestellen die Felder, hegen das Vieh und sorgen für volle Scheuer für die langen Winter. In Höfen in der Nähe des Meers oder an Seen und Flüssen sind sie zudem Fischer. Doch nahezu jeder Thorwaler, gleich ob Krieger oder Bauer, hat auch andere Aufgaben und versteht sich auf ein Handwerk oder geht bei der Feldarbeit zur Hand. In den langen Wintern muss

jeder nützliche Arbeiten verrichten können, wenn Frost und Schnee jedwede Tätigkeit außerhalb der schützenden Wände des Langhauses unmöglich machen. So ist es üblich, dass Kriegerinnen und Krieger mit Hausarbeiten wie dem Drehen von Seilen oder Reparaturen betraut werden. Andere Sippenmitglieder fertigen Knochenschnitzereien an – z.B. Knöpfe und Kämmen – oder sind für das Weben der Stoffe für Kleidung und Segel zuständig. Und anders als in anderen Regionen findet es der erste Schwerträger einer Sippe mitnichten ehrenrührig, wenn ihm die Aufgabe zukommt, die Wolle der Schafe zu spinnen. Im Gegenteil, er rühmt sich seiner Geschicklichkeit an der Spindel nicht weniger als seiner Kampfeskunst.

Auf fast jedem Hof gibt es jemanden, der sich wenigstens einigermaßen auf das Schmieden und Metallgießen versteht, es gibt Steinmetze und Tischler, Beinschnitzer und Schiffsbauer, Schafhirten und Fischer. Nicht jeder Hof hat in jedem dieser Handwerke einen Meister in seinen eigenen Reihen – sehr wohl aber jemanden, der ein wenig davon versteht. Dadurch ist er nahezu autonom. Anders würde es in einem Land, wo das Reisen beschwerlich ist und Siedlungen und Gehöfte oft tagelang auseinander liegen, auch nicht gehen.

Einige Spezialisierungen gibt es aber dennoch schon seit früher Zeit: Dazu zählen **Heilkundige** (und sei es nur, dass ein Sippenmitglied sich ‘fortbildet’), **Rechtskundige** (rechtskundig ist z.B. jedes Sippenoberhaupt, jede Skaldin oder jeder Hetmann), die zum Gesetzessprecher (Jarl) auf den jährlichen, regionalen Hjaldings gewählt werden und die die alten Gesetze vorzutragen wissen. Des weiteren gehören bestimmte **Handwerker** (Schiffsbaumeister, Waffenschmiedin) und **Geweichte** (insbesondere Swafnir- und Travia-Geweichte) dazu, wobei alltägliche kultische Handlungen wie Grablegen einfacher Sippenmitglieder oder das Schließen der Ehebündnisse vom Sippenoberhaupt oder Hetmann vorgenommen werden). Auch **Zauberkundige** und **Seher** (wobei letztere keine Ausbildung an einer der Akademien erhalten, sondern von einem erfahrenen Seher unterwiesen werden) und **Skalden/ Säger**, die gemeinsam mit den Geweichten dafür Sorge tragen, dass Überlieferungen aus vergangenen Tagen erhalten bleiben, und als Schlichter bei Streitigkeiten sehr gefragt sind, sind hier zu nennen.

Haupterwerb auf einem solchen Hof ist die Landwirtschaft. Bisweilen teilt sich eine Sippe mit einer anderen ein kleines Langschiff, meist aber nur einen Knorr (der verbreitetste Schiffstyp in Thorwal: etwas bauchiger als ein Langschiff, 15 bis 18 Schritt

lang, mit einer Besatzung von 6 bis 8 Leuten). Im Gegensatz zur Ottajasko ist der Handel allenfalls ein Zubrot. Ist ein Hof durch Krankheit, Misswirtschaft, Blutfehde oder dergleichen in seiner Existenz bedroht – kann die Sippe also nicht mehr allein im Alltag bestehen –, verdingen sich die Überlebenden als freie Knechte auf anderen Höfen. Womöglich kommt der eine oder die andere auch in einer Ottajasko unter.

Materielle Güter waren schon immer wichtig für das Selbstverständnis der Thorwaler. Reichtum bedeutet Ansehen. Vor allem für diejenigen, die sich dem Handel – sowohl dem friedlichen wie auch der Piraterie – verschrieben haben, ist Wohlstand unerlässlich: Es kostet viel, ein Schiff bauen zu lassen und es mit Waren oder Waffen auszustatten.

So bildeten sich im Lauf der Geschichte 'Schiffserwerbsgemeinschaften', aus denen später die Ottajaskos erwuchsen: Nicht selten nahmen Vertreter mehrerer (niedergegangener) Sippen Land in Besitz und bildeten eine solche Schiffsgemeinschaft. Nicht mehr der eigene Hof stand im Mittelpunkt, sondern das Langschiff war der Garant für das Überleben der Gemeinschaft.

Etwa die Hälfte aller Thorwaler lebt heutzutage in Ottajaskos. Das reicht von kleinen Gemeinschaften, die ein Schiff besitzen, bis zu den großen und einflussreichen Ottajaskos, die viele Schiffe, Langhäuser und Güter ihr Eigen nennen.

Das Leben in einer Ottajasko (was auch 'Schwurgemeinschaft' bedeutet) stellt eine Lebensphilosophie dar: Die Gemeinschaft steht im Vordergrund und nicht das Einzelinteresse. Das ist auch ein Grund, warum viele Thorwaler es gar nicht als erstrebenswert erachten, Mitglied in einer Ottajasko zu sein. Anders als auf den Höfen bestimmt sich der Anführer, der Hetmann bzw. die Hetfrau, nicht durch seinen Status als Sippenoberhaupt, sondern er oder sie wird aus der Mitte der Gemeinschaft gewählt, als Erster unter Gleichen.

Er bestimmt die Geschicke der Gemeinschaft nachhaltig, trifft wie das Sippenoberhaupt die grundsätzlichen Entscheidungen über alle Dinge des Alltags, ist Richter und Schlichter bei Streitigkeiten, führt Verhandlungen und lenkt die Politik seiner Gemeinschaft. Anders als bei einer Sippe kann ein Hetmann jedoch abgewählt werden, wenn er seine Ottajasko schlecht führt.

Wiewohl die Wurzeln unterschiedlich sind, hat sich die Struktur in seit langem bestehenden Ottajaskos wieder der einer Sippe angenähert. Zwar ist formal die Ottajasko Eigentümer der Schiffe, der Gemeinschaftshäuser, des bewirtschafteten Landes und des stehenden und beweglichen Gemeinschaftsgutes. Doch folgen in Traditions-Ottajaskos den Hetleuten nicht eben selten ihre Kinder im Amt, und die generationenlange Verantwortung für Gemeinschaft hat dazu geführt, dass Hetmann und Hetfrau in einem vergleichbaren Rang stehen wie ein Sippenoberhaupt.

Wem die Politik seines Hetmannes nicht gefällt, der sucht sich eine neue Ottajasko oder andere Unzufriedene, um selbst eine Ottajasko zu gründen, bevor er offen sein Misstrauen gegen den Hetmann bekundet und eine Neuwahl fordert. Dies geschieht nur, wenn das bisherige Oberhaupt eine Reihe von Fehlentscheidungen getroffen hat und / oder nachhaltig vom Pech verfolgt ist. Gerade Letzteres ist den Thorwalern wichtig, denn ohne Glück kann man nicht bestehen. Viele neue Ottajaskos lösen sich nach einigen Jahren aber

auch wieder auf, vereinigen sich mit anderen Ottajaskos oder erreichen niemals eine Bedeutung.

Eine **Dorfgemeinschaft** funktioniert nach anderen Prinzipien. Auch sie wählt einen Hetmann oder eine Hetfrau, auch ihre Gemeinschaft besteht aus den im Dorf ansässigen Bauern und ihren Familien, doch ist die Familienbindung im Vergleich zur Ottajasko wesentlich größer. Die Dorfgemeinschaft ist eher eine Zweckgemeinschaft. Die Gemeinschaft regelt nur das gemeinsam, was unbedingt und sinnvollerweise gemeinsam geregelt werden muss. Wie weit dies geht, ist auch immer wieder Gegenstand meist handfester Auseinandersetzungen. In den Dörfern und in den kleineren Städten sind die Hetleute eher 'Bürgermeistern' vergleichbar.

Dort wo Ottajaskos und Dorfgemeinschaft in direkter Nachbarschaft leben, dominiert in der Regel die Ottajasko die Dorfgemeinschaft. Nur dort, wo die Dorfgemeinschaft von der Personenanzahl und / oder von der wirtschaftlichen Leistungskraft mit einer Ottajasko mithalten kann oder sie gar überflügelt, wird es neben dem Hetmann bzw. der Hetfrau der Ottajasko auch bedeutsame Hetleute in den Dörfern geben.

Die meisten Aventurier denken bei Thorwalern vor allem an plündernde Piraten, die mit ihren Langschiffen Küstendörfer überfallen. Doch gehen natürlich längst nicht alle mit Langschiffen auf Heerfahrt, sonst müsste es in nahezu jedem *Aventurischen Boten* oder *Bosparanischen Blatt* mindestens zwei Nachrichten über thorwalsche Plünderungen geben.

Heute wie damals leben die meisten Thorwaler von friedlichem Handel mit ihren Knorren, von der Fischerei und Landwirtschaft. Vor allem der Fischfang ist eine zuverlässige Nahrungs- und Einnahmequelle. Allerdings sind die landwirtschaftlichen Erträge nicht so üppig, als dass damit in großem Stile gehandelt werden könnte – in guten Jahren reicht es zum Handeln, in schlechten kaum einmal für den eigenen Bedarf. Je weiter man nach Norden kommt, desto schwieriger wird es, und nur selten ist ein Nordthorwaler bereit, Feldfrüchte feilzubieten. Lieber bewahrt er sie für die unvermeidlichen schlechten Zeiten auf.

Ottajaskos unterhalten neben ihren Langschiffen selbstverständlich auch Knorren für Handelsfahrten. Außerdem finden sich neben diesen traditionellen Schiffsgemeinschaften bisweilen Angehörige kleinerer Familien (wie Handwerker aus den Städten

und Dörfern im Süden) zusammen, die gemeinsam ein kleines Handelsschiff ihr Eigen nennen, auf dem sie, ihre Kinder oder sonstige Anverwandte Handelsfahrten unternehmen. Vier bis acht Familien bilden in der Regel eine solche Gemeinschaft, die man *Farneyti* nennt und die selten länger Bestand hat, als das Schiff nutzbar ist.

Zu dem wohl einschneidendsten Ereignis der thorwalschen Geschichte gehört die Besetzung durch das Mittelreich. Nach der vernichtenden Niederlage der Thorwaler in der Seeschlacht vor Salza im Jahr 199 BF besetzten die Mittelreicher bis 431 BF das Land bis zur Stadt Muryt. Über Jahre führten die Thorwaler aus den 'freien Gebieten' im Norden einen Kleinkrieg gegen die Besatzer und Kollaborateure im Süden. Doch als die Priesterkaiser den Swafnir-Kult verboten, erhob sich das ganze Land zum Aufbruch. In den besetzten Gebieten hat diese Zeit tiefe Spuren hinterlassen, sowohl was Sitten und Gebräuche, aber auch die Sprache der



Südthorwaler angeht. Diese kennt etliche mittelreichische Lehnwörter und unterscheidet sich erheblich von der Sprache der Nordthorwaler.

Begriffe wie Nation, Staat und Verwaltung waren den Hjaldingern unbekannt; es gibt im thorwalschen noch nicht einmal eigene Worte dafür. Und erst seit der Besetzung bzw. in den darauf folgenden Jahrzehnten sind die meisten Thorwaler dazu übergegangen, sich als solche zu bezeichnen. Nur die Traditionalisten im hohen Norden bestehen damals wie heute auf der Bezeichnung Hjalddinger. Schon nach Bosparans Fall und der Großen Flut in Havena und besonders während der Besetzung drängten viele Flüchtlinge und später Siedler in das raue Land im Norden. Dadurch änderte sich vor allem im Süden die Siedlungsstruktur nachhaltig. Viele Dörfer

und eine arbeitsteilige Gesellschaft, ähnlich zum Mittelreich, entstanden.

In Thorwal sind heutzutage sowohl alte, traditionelle Lebensformen anzutreffen, als auch modernere, mittelreichisch geprägte. Es steht dem Meister / den Spielern frei, das für sie passende auszuwählen. Faustregel ist, dass man im Süden Thorwals weit häufiger auf einen 'modernen' Lebensstil mit dörflichem und städtischem Leben trifft als im Norden, wo man eher der traditionellen Lebensweise nachhängt. Schenken, Gasthäuser und Krämer beispielsweise wird man nördlich der Hjalddorberge nur in den größeren Städten finden.

DAS STAATSGEFÜGE

Eine hierarchische Verwaltungsstruktur war in Thorwal ursprünglich völlig unbekannt. Über die Belange der Regionen wurde und wird auf Hjalddings befunden, auf denen alle Thorwaler eine Stimme hat. Geleitet wurden diese von den gewählten Jarlen der jeweiligen Region.

Spätestens seit Hetfrau Garhelt, einer ebenso mutigen wie umsichtigen Frau, die in ganz Thorwal ungeteilte Zustimmung fand, gilt der Rang der Obersten Hetfrau bzw. des Obersten Hetmannes den meisten Thorwalern viel. Sie war es, die den Boden für ihren Sohn Tronde bereitete, der danach strebte, Thorwal zu einer Einheit zu schmieden, die gegen die mächtiger werdenden Reiche im Süden bestehen kann. Tronde hatte eingesehen, dass die Thorwaler nur dann als Volk bestehen können, wenn sie einig zusammen stehen – wenn nicht mehr der lokale Hetmann, sondern ein gewählter gemeinsamer Anführer in Kriegszeiten frei über sämtliche Schiffe und Krieger verfügen kann.

Neben den Hetleuten der Ottajaskos und den Sippenchefs werden in den Dörfern und Städten ebenfalls Hetleute gewählt. Doch hat sich dort (mit Ausnahme einiger weniger Dörfer) keine Erbfolge und kein Besitzdenken entwickelt. Hier sind die Hetleute wie gesagt eher Bürgermeistern vergleichbar.

Das Land wurde 1023 BF (das entspricht dem Jahr 2650 nach Jurgas Landung, nJL) in 23 Jarltümer eingeteilt. Dabei bilden die Städte Thorwal, Prem und Olport jeweils ein eigenes Jarltum, sprich: eine eigene Verwaltungseinheit.

Die Jarltümer wählen auf regionalen Hjalddings (dort sind alle Sippenoberhäupter, Dorf- und Ottajasko-Hetleute stimmberechtigt) einen Jarl, der das Jarltum (bei den 4 Großstädten die Hetleute der Städte) im Obersten Hjaldding vertritt.

Zusätzlich zu den Jarlen wählen die regionalen Hjalddings je nach Größe 3 bis 5 Hetleute aus ihren Reihen, die neben den Jarlen als Wahlmänner die Region im Obersten Hjaldding vertreten.

Die Jarle sind für die regionale Gerichtsbarkeit zuständig sowie für die Umsetzung der Beschlüsse des Obersten Hetmannes und des Obersten Hjalddings. Sie treiben die 1022 BF eingeführte Kopfsteuer ein, die an den thorwalschen 'Staat' fließen. Auch weitere 'Jarlssteuern' in – von Jarltum zu Jarltum – unterschiedlicher Höhe und Art, die der Finanzierung öffentlicher Aufgaben in der Region und der Unterhaltung der *Jarlskari* (s.u.) dienen, gehen durch ihre

Hände. Das Oberste Hjaldding kann Jarle, auch auf Antrag des Obersten Hetmanns, ebenso absetzen, wie das oberste Hjaldding den Obersten Hetmann wählt bzw. abwählen kann.

Kleine Rechtsstreitigkeiten zwischen verschiedenen Ottajaskos, Dörfern oder Sippen können vor den Jarl gebracht werden, der sie dann endgültig entscheidet oder – falls die Situation es gebietet – sich selbst für befangen erklärt und sie dem nächsten Hjaldding anträgt. Größere Streitigkeiten und selbst angezeigte Verbrechen werden einmal im Jahr von den jeweiligen regionalen Hjalddings verhandelt. Der Jarl hat hierbei den Vorsitz und ist als Gesetzessprecher der oberste Richter eines Bezirkes. Ihm beigeordnet, werden für die Dauer von sieben Jahren weitere Richter gewählt (je nach Größe des Bezirkes zwischen 3 und 5). Entscheidungen des Hjalddings sind bindend und können nur noch vor das Oberste Hjaldding getragen werden.

Wer ein Verbrechen begeht und dies ohne schuldhaftes Verzögern beim nächsten Nachbarn selbst anzeigt, ist vor Nachstellungen bis zum nächsten Hjaldding sicher. Dort muss er sich dem Richterspruch unterwerfen. Für Tötungen wird ein Entschädigungsgeld – das Thurgold – fällig (oft als materieller Ausgleich in Form von Vieh, Land etc.). Außerdem wird der Täter je nach Schuld oft mit einem Bann belegt, der kleinen (auf eine bestimmte Jahreszahl beschränkte) oder der großen (lebenslangen) Friedlosigkeit, binnen derer er sich keiner achtbaren thorwalschen Gemeinschaft anschließen darf und sich von seinem Heimatort oder sogar ganz aus Thorwal entfernen muss.

Wer ein Verbrechen nicht selbst anzeigt, kann dafür vom Geschädigten oder seinen Angehörigen in 'Eigenhilfe' gerichtet werden. Sollte derjenige, der seinem Recht auf diese Weise Geltung verschafft hat, Beweise für die Schuld des anderen haben, wird außer einer Entschädigung keine Strafe verhängt.

Bestreitet ein Täter seine Tat, muss er dies vor das nächste Hjaldding bringen. Dies ist das überlieferte alte Recht, das aber nicht immer und überall eingehalten wird. Vor allem im hohen Norden, wo die Wege zum Hjaldding weit sind, kommt die Eigenhilfe immer wieder vor. Nicht selten gibt sich die Familie des vermeintlichen Täters nicht damit zufrieden, auf das nächste Hjaldding zu warten, und rächt die Eigenhilfe. Daraus folgen nicht selten Blutfehden, die über Generationen andauern können.

HANDEL UND WANDEL

Handel und Wandel gibt es natürlich auch in Thorwal, aber dieser ist nicht zu vergleichen mit dem Handel des Bornlandes oder des Lieblichen Feldes, da es weder Manufakturen noch Heerscharen von Leibeigenen gibt.

Bergwerke zur Ausbeutung von Bodenschätzen existieren nur in begrenztem Rahmen, die größten Vorkommen davon in den Hjalldor- und in den Grauen Bergen. Einige Minen wurden an Zwerge verpachtet, die ihren Sippen im Ambossgebirge den Rücken gekehrt haben und ins thorwalsche Land zogen. Die Pächter von Bergwerken können gegen eine Abgabe an die Jarltümer und den Obersten Hetmann die Rohstoffvorkommen fördern und verwerten.

Es gibt auch Bodenschätze, die praktisch vom Boden aufgesammelt werden (z.B. Grassoden-Erz), doch sind diese begrenzten Vorkommen fast nur im Nordosten zu finden.

Wichtige Export-Handels Güter sind Bernstein, Schmuck aus Silber, Bronze und Halbedelsteinen, Pech, Teer (Holzteer aus dem Hinterland), Seile aus Walrosshaut und Seetiger (aus dem hohen Norden), Elfenbein und Elfenbeinprodukte aus Walrosszähnen, Speckstein (als Rohstoff oder verarbeitet), Steineiche, Wolltuch, Ziegenkäse, Pelze (Fuchs, Otter, Schneehase, Seehund, Robbe), geräucherter und gesalzener Fisch, kunstvolle Holz- und Bein schnitzerei (z.B. Käämme und Knöpfe), Kreide, Zunderschwämme, Met, Waskirer, Premer Feuer, Tran und Ambra (ein Duftstoff zur Parfümherstellung).

Wichtige Import-Handels Güter sind Gewürze, Glaswaren, Keramik, qualitativ hochwertiges Eisen, Handwerksprodukte aller Art, edle Stoffe (wie z. B. Seidentuche, Samt) und Waffen.

Innerhalb Thorwals handelt man vor allem mit Eisen, Emmer, Dinkel, Hafer, Honig, Hopfen, Leder, Salz, Seetigerhaut, Speckstein,

Wadmal (ein schwerer Wollstoff, aus dem Segel gefertigt werden) und Waffen.

Piraterie gibt es nach wie vor unter den Thorwalern. Insbesondere die Jugend drängt immer wieder zu Kaperfahrten, auf der Suche nach Ehre und reicher Beute. Es gibt viele Heldensagas, in denen mutige und kluge Hetleute ihre Besatzung mit großer Beute wieder nach Hause führten. Über die Mehrheit, die sich bei einer Heerfahrt eine blutige Nase holt oder gerade soviel Reichtum erwirbt, dass man sich ohne Gesichtsverlust nach Hause trauen kann (zumal der Reichtum dann nicht selten doch nur friedlichem Handel entsprungen ist), wird natürlich kein Sang gedichtet.

Doch sind die Ziele für erfolgreiche Heerfahrten in den letzten Jahrzehnten immer seltener geworden: Nostria ist arm, Albernica hat ebenfalls kaum wohlhabende Küstenorte, eine Heerfahrt auf dem Großen Fluss ist kaum durchführbar, und das Horasiat ist an der Küste wohl gerüstet und gut bewacht. Auch alanfanische Schiffe wissen sich inzwischen einigermaßen zu schützen, und im Südmeer gibt es eine große Konkurrenz an Piraten. Das Perlenmeer wiederum gilt seit Borbarad als praktisch unbefahrbar. So müssen sich heutzutage einige Ottas zusammenschließen, wollen sie Aussicht auf Erfolg haben.

Manche thorwalsche Piraten lassen selbst ihre eigenen Landsleute nicht ungeschoren und machen Jagd auf Knorren oder unterlegenen Ottas. Selbst gelegentliche Überfälle auf thorwalsche Orte kommen vor, insbesondere wenn der Winter härter und länger ausfällt, als erwartet wurde, und die Nahrungsvorräte knapp werden. Das größte Piratennest, Daspota, wurde allerdings 1014 BF vom Obersten Hetmann ausgeräuchert und die nördlichen Olportsteine, berühmtester Zufluchtsort für Friedlose, wurden 1023 BF vom Horasiat besetzt.

VON KRIEGERN UND KRIEGSHAUFEN

Vielfältig sind die Gefahren, die im thorwalschen Land lauern – Orks und (seltener) Schergen Gloranas, Friedlose und Fjarninger, um nur einige zu nennen. So wird annähernd jeder Thorwaler bereits früh an den Umgang mit Axt, Speer, Breitschwert und Kurzbogen gewöhnt, um diesen Gefahren begegnen zu können. Vor allem auf dem Land, abseits der Städte, zeigt man sich wehrhaft.

Wenn die Gefahr so groß ist, dass der Einzelne oder seine Familie damit nicht fertig werden kann, steht die gesamte Ottajasko oder das Dorf zum Beistand bereit. Eigenhilfe ist die Grundlage thorwalschen Kriegswesens, und diese hilft nicht nur, gegen äußere Gefahren zu bestehen, sondern zeigt sich auch auf kriegerischen Handelsfahrten oder bei Auseinandersetzungen mit benachbarten Sippen als probates Mittel.

Das Grundprinzip der Eigenhilfe hat die thorwalsche 'Armee' – falls man von solch einer sprechen will – im Wesentlichen geprägt: Ein stehendes Heer nach Vorbild des Horasiats oder des Mittelreichs existiert nicht. Wohl gibt es eine kleine Schar von besoldeten Kriegerinnen und Krieger, die *Hjalskari* (siehe unten). Doch ansonsten gilt das Prinzip, dass alle waffenfähigen Thorwalerinnen und Thorwaler sich bereit halten müssen, dem Ruf des Kriegshorns in Zeiten der Gefahr Folge zu leisten.

Einheitliche Uniformen oder Waffenröcke sind kaum verbreitet. So sind Angehörige der *Hjalskari* nur an einem unscheinbaren Zeichen in Form einer bronzenen Ornamentscheibe zu erkennen, die um den Hals getragen wird. Bewaffnung und Rüstung sind höchst unterschiedlich und hängen vom Wohlstand des Einzelnen ab, denn für seine Ausrüstung muss jeder selbst aufkommen. Diese Uneinheitlichkeit ist auch der Grund, weshalb im Ausland oft angenommen wird, dass es gar keine thorwalsche Armee gibt – sie wird einfach nicht als solche erkannt und mit Kämpfern aus diversen Ottajaskos verwechselt.

Die Hetleute haben das Recht, sich einen bewaffneten Haufen anzuwerben, die *Thinskari*. Oftmals (aber nicht zwingend) sind dies Angehörige der eigenen Ottajasko.

Auch die Jarle unterhalten eigene 'Garden', sie sind – im Gegensatz zu den Hetleuten – sogar dazu verpflichtet, eigene Kriegshaufen zu unterhalten. Deren Größe und auch die Qualität der Ausrüstung schwanken jedoch stark und sind abhängig vom Reichtum des Jarltums. Zu den Aufgaben der *Jarlkskari* zählt der Schutz der Jarle, vor allem aber obliegt es ihnen, in den Grenzen ihres Jarltums für Frieden zu sorgen und gegen etwaige Angreifer ins

Feld zu ziehen. Der Schutz des Handels und der Handelsplätze zählt zu ihren wichtigsten Aufgaben.

Nur in besonderen Ausnahmefällen – beispielsweise bei akuter Bedrohung durch feindliche Truppen – kann ihnen die Erlaubnis gewährt werden, auch außerhalb ihres Territoriums die Waffen zu erheben.

Nur selten kann (und wird) sich ein Hetmann den Luxus bezahlter Söldner leisten – weit häufiger rüstet er Frauen und Männer seiner Sippe aus, die in Friedenszeiten ihrem üblichen Broterwerb nachgehen. Selbst Jarle verfahren häufig so – denn der Unterhalt einer Kriegerschar, die sonst keinem weiteren Zweck dient, ist zu kostspielig und fügt sich nicht mit dem Selbstverständnis der Thorwaler, nach dem jeder nach Kräften für das Wohlergehen der Gemeinschaft sorgen muss (siehe dazu auch die **Magie der Runajasko**, S. 79). Durch regelmäßige Wettkämpfe und Waffenschauen wird dafür Sorge getragen, dass die Kämpen geübt und in guter Verfassung bleiben.

Der *Hetskari* – Hetgarde der Obersten Hetleute – gebührt ein ganz besonderer Rang. Diese Frauen und Männer, die sich ihrem Anführer mit Leib und Leben verschworen haben, dienen um der Ehre willen und nicht für blanke Taler (wiewohl ihre Treue natürlich auch in materiellen Gütern entlohnt wird). Ihre Treue und Verbundenheit ist sprichwörtlich, ihre Heldentaten der Stoff für Skaldensänge. Es ist die größte Ehre, in der Hetskari zu dienen, und manche Familien rühmen sich, seit Generationen den Obersten Hetleuten ihr Schwert zu leihen.

Doch das alte System der thorwalschen Armee befindet sich im Umbruch: Der Krieg mit dem Horasreich hat gezeigt, dass Thorwal gegen einen Gegner mit einer modernen Armee nur wenig ausrichten kann. In Folge wurde ein Teil der neu eingeführten Steuern dazu genutzt, neues Kriegsgerät anzuschaffen (so verfügen die großen Städte wie Prem und Thorwal-Stadt mittlerweile über eine Reihe von Geschützen) und Freiwillige zur Erweiterung der Hetskari zu werben.

GLAUBE

Auch in religiösen Dingen hat die mittelreichische Besetzung ihre Spuren hinterlassen. Kannten die frühen Thorwaler vornehmlich Swafnir, Ifirn, Travia und Firun, hielt mit den Besatzern auch deren Pantheon Einzug, wenngleich mit unterschiedlichem Erfolg und auch vornehmlich im Süden (eine natürliche Grenze bilden hier die Hjaldorberge).

So blieben die Bemühungen des Praios-Kultes selbst in der Priesterkaiserzeit auf Dauer vergeblich. Zu fremd ist den Thorwalern das Weltbild der obrigkeitsgläubigen Götterdiener. In den meisten Gegenden wurden und werden Swafnir und Travia verehrt, auch wenn Swafnir nach dem Glaubensbild der Fremden nunmehr als Rondras Sohn und Halbgott gedeutet wurde und Travia nicht nur als Herrin des Herdfeuers und der Familiengemeinschaft gelten sollte, sondern ihre Bedeutung als Hüterin des Ehebundes unterstrichen wurde. Auch die Efferd-Anbetung mittelreichischer Ausprägung konnte Fuß fassen, während er den Hjaldingern eher als unpersonliche Urkraft erschien. Die Verehrung Ingerimms, als Gott der Handwerker, der vorher völlig unbekannt war, gewann mit der zunehmenden Arbeitsteilung regional an

Diesen Teil der thorwalschen Truppen nennt man *Hjalskari*. Die Truppe, die einen exzellenten Ruf in thorwalschen Landen genießt, stellt die Wachmannschaften der Burgen in Enskar und Hoijangar und die Besatzungen der thorwalschen 'Flotte', die beide den Obersten Hetleuten unterstehen.

In vielen Jarltütern finden jährlich Wettkämpfe statt, um die besten Kämpen für den Dienst in der Hjalskari ausfindig zu machen. Es gilt vor allem in den Jarltütern, die der Idee eines thorwalschen Staates aufgeschlossen gegenüber stehen, als Ehrensache, nur die Besten der Besten nach Thorwal zu entsenden. Auch Absolventen der Kriegerschule in Thorwal-Stadt, deren Ausbildung an die neuen Erfordernisse angepasst wurde, zählen zu den wichtigsten Stützen der Garde.

Im Kriegshafen Hoijangar werden seit geraumer Zeit die modernen und hochbordigen Winddrachen auf Kiel gelegt, die den Rückhalt der Hjalskari zur See darstellen. Kein thorwalsches Schiff anderer Bauart ist für Seegefechte gegen die geschützstarrenden modernen Schiffe z.B. des Horasreichs gerüstet. Die Flotte umfasst derzeit acht Schiffe, darunter drei Winddrachen verschiedener Bauart und eine gekaperte horasische Schivonelle.

Einige Erläuterungen zu den thorwalschen Kriegsbegriffen:

~skari = thorwalsch für Schar

Thin = Trinkhorn, das jeder Thorwaler nach bestandener Ottajara erhält. Aus diesem Gefäß trinkt der in die Hetgarde (bei lokalen Hetleuten) frisch Aufgenommene, um seine Schwur zu untermauern, daher der Name Thinskari.

Hjolmer = befestigter Ort, Handelsplatz

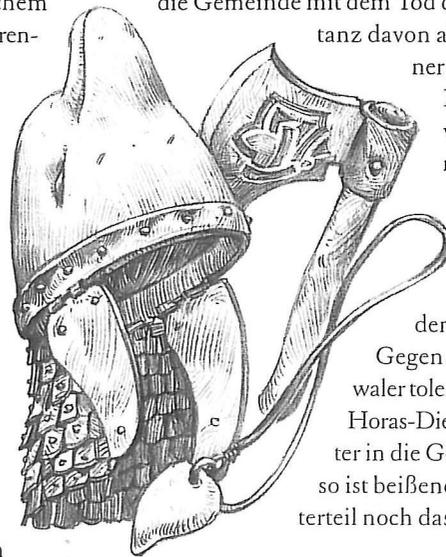
Rekker = Kämpferin, Streiter

Hetja = herausragender Kämpfer, Held

Hetrekker = Kämpfer, Streiterin, Soldat der Hetskari ("Ich bin Hetrekker in der Hetskari.")

Bedeutung. Versuche von anderen Geweihten der Zwölfe, einen Tempel aufzubauen und die Thorwaler für ihren Glauben zu gewinnen, gab und gibt es immer wieder. Doch in der Regel erlischt die Gemeinde mit dem Tod des Geweihten – zumal die Akzeptanz davon abhängt, ob ein fremder Gottesdiener über besondere Fertigkeiten wie die Heilkunde verfügt oder sich darauf versteht, seinen Glauben in spannenden und lehrreichen Geschichten zu vermitteln, die auf die Lebensumstände der Thorwaler angepasst sind. Nur solche haben überhaupt eine Chance, sich den nötigen Respekt zu verdienen.

Gegen Andersgläubige zeigen sich Thorwaler tolerant, mit Ausnahme von Praios- und Horas-Dienern. Sollte sich ein solcher Geweihter in die Gesellschaft von Thorwalern wagen, so ist beißender Spott und ein Tritt in das Hinterteil noch das Geringste, was ihm blüht.



HJALDINGA-RUNI

Die alt-hjaldingsche Schrift besteht aus 16 profanen Runen, die zur Aufzeichnung alltäglicher Geschäfte verwendet wurden, und weiteren 22 Runen, die kultischen und magischen Handlungen vorbehalten waren. Die Sangeskunst der Skalden ordnet dabei jeder Rune einen Lautwert und einen Begriffswert zu; so bedeutet ein Buchstabe z.B. nicht nur 'f', sondern zugleich auch 'fari' = Feuer. Die Lautwerte der mystischen Zeichen geben eine Tonhöhe an und können als Vorläufer einer Notenschrift angesehen werden. Wird eine profane Rune um eine mystische ergänzt, verschiebt sich in der Regel deren Lautwert, so dass diese Kombination häufig auch einen völlig neuen Begriffswert aufweist. Auch auf dem Kopfstehende Zeichen (die sogenannten 'Sturzrunen') haben eine abweichende Bedeutung. Zudem gibt es keine einheitliche Schreibrichtung: Je nach Geschmack des Schreibers (oder arkanen Erwägungen) können die Zeichen von links nach rechts oder umgekehrt geschrieben werden; auch Richtungswechsel von Zeile zu Zeile sind möglich. Die Zeichen werden jedoch häufig gar nicht erst in Zeilen angeordnet, sondern zu Bändern zusammengefasst, die sich schlangengleich um andere Symbole herumwinden. Der Art und Anzahl der dabei entstehenden Knoten und Spiralen spricht man besondere Bedeutung zu.

Bridgera Karvsolmfara und Haldrunir Windweiser haben nur ausgesuchte Mitglieder der Runajasko, Hetmann Tronde und einige Swafnir-Geweihte in die folgenden Geheimnisse eingeweiht:

Im Herbst 1020 BF (2647 nJL) wurde die oberste Swafnir-Geweihte Bridgera Karvsolmfara auf die Insel Dibrek gerufen, wo man nach einem Sturm am Strand eine uralte Swafnir-Statue gefunden hatte. Die Statue wies eine altertümliche Runeninschrift auf, die sich auf die Jurga-Überfahrt bezog. Was Bridgera stutzig machte, war die Verwendung der E-Runen, die nach überlieferter Deutung als Sinnbild des Efferd an der verwendeten Stelle keinen Sinn ergab.

Weitere Nachforschungen führten Bridgera Karvsolmfara nach Olport. Hier sandte Swafnir ihr eine Vision, die ihr eröffnete, dass sich unterhalb der Runajasko ein verborgenes Katakombensystem verbarg. Tatsächlich entdeckte sie daraufhin gemeinsam mit Haldrunir Windweiser den Zugang zu einem Höhlensystem in den Klippen unterhalb der Runajasko.

Bridgera kam dort einem unfasslichen Geheimnis auf die Spur:

Bedingt durch die Ereignisse der jüngsten Vergangenheit – das Bemühen Trondes um die Schaffung eines thorwalschen Reiches und der Krieg gegen das Horasiat – befindet man sich in einer Phase der Rückbesinnung auf alte Werte und einer ursprüngliche-

Gerade in alten Texten steht dabei ein Runenzeichen nicht selten gleich für mehrere Bedeutungen, je nach Zusammenhang, in dem es verwendet wird, nach Herkunft und Stand des Schreibers und der Zeit, in der das Zeichen verwendet worden ist. Dieser Vielzahl an möglichen Deutungen ist es zu verdanken, dass sich die Übersetzung alter Runentexte so schwierig und mühevoll gestaltet. Nicht selten geschieht es, dass zwei Runenkundige aus einem Text ganz unterschiedliche Schlüsse ziehen – was erklärt, wieso es so schwer fällt, die Geheimnisse der Runentexte und der Runenmagie zu ergründen.

Bei all diesen oft verwirrenden Elementen mag es daher kaum verwundern, dass sich die Mehrzahl der Thorwaler zur Zeit der Besetzung den weitverbreiteten Kusliker Zeichen zuwandte und sich nur die Skalden ein unverfälschtes Wissen um die Geheimnisse der alten Schrift erhalten haben.

Der profane Satz der Hjaldinga-Runi besitzt eine Komplexität von 10 (siehe MFF 32), in ihrer mystischen Form erreichen die Runen allerdings eine Komplexität von 16. Für beide Varianten kann jedoch (wie bei den Schriftzeichen des Isdira / Asdharja) der selbe Schrift-TaW verwendet werden.

Vor Jahrhunderten musste jemand die Bedeutung der Ur-Runen E, die in Olport zusammen mit allen anderen Runen aufbewahrt wurde, verändert haben.

Statt der ursprünglichen Bedeutung Jarl, was damals nichts anderes als Großbauer bedeutete, wurde die Rune nunmehr als Efferd gedeutet. Es war der Wille der Mittelreicher, dass Efferd oberste Autorität werden sollte, erhaben über Swafnir, erhaben über seine Kinder. Nichts anderes sollte durch die neue Ausdeutung der Rune geschehen. Dass dies Verbreitung fand, war nur durch Mithilfe der damaligen Leitung der Runajasko möglich. Es lässt sich nicht rekonstruieren, was diese damals zu ihrem Handeln bewegen haben mag.

Doch führte diese Erkenntnisse letztlich zu der berühmten Rede Bridgeras (siehe nächste Seite) im Sommer 1023 BF (2650 nJL), zu einem neuen Bewusstsein der Thorwaler und zu einer Wiederentdeckung der Macht der Runenmagie. Gerade was Letztere betrifft, sind die wenigsten Geheimnisse bislang gelüftet. Noch viele Generationen werden es sich zur Aufgabe machen, diese Arkana zu entschlüsseln.

ren Ausgestaltung des Glaubens (s. u.). Ausdruck dessen ist z. B. die Aufkündigung des Silem-Horas-Ediktes im Sommer 1023 BF (2650 nJL).

AVS DER REDE VON BRIDGERA KARVSOLMFARA AUF DEM HERBSTHJALDING 1023 BF (2650 PjL):

Swafnir:

»Wir sind die Kinder Swafnirs! Weh uns, dass wir unsere wahre Treue, unseren wahren Glauben so lange verleugneten, dass es uns einfiel, den Einflüsterungen der Südländer zu glauben, die da behaupteten, der große Wal sei nicht mehr als ein Kind ihrer Götter Rondra und Efferd, ein unbedeutender Spross im Schatten der Zwölfe. Nein, meine Kinder, Swafnir ist unser göttlicher Hetmann, unser Schutzherr und Lehrmeister, der alleine den Göttern der Guldnländer trotzte und unsere Vorfahren treulich beschützte, ihnen den Schiffsbau brachte und sie sicher hierher führte, als die feindliche Übermacht zu groß wurde. Betet zu ihm, und dankt ihm für seine Hilfe, die er uns seit jeher gewährt. Er beschützt uns vor dem Sturm und den Untiefen, er führt uns sicher über die Meere, er streitet im Kampf in der ersten Reihe. Ehret Swafnir! Kämpft für ihn!«

Firun:

»Swafnir führt uns, doch über das Land und das Meer wacht Firun mit eisiger Kälte. Der Herr über Leben und Tod ist unerbittlich, er sorgt dafür, dass das Leben nicht alles überwuchert, er lässt Stürme losbrechen, Feuerberge ausbrechen, das Meer zufrieren. Ihn zu rufen, bringt wenig, denn Gnade ist ihm unbekannt. Doch auch ihn muss man ehren. Jeder Schritt, jeder Atemzug, den ihr in seiner Welt tut, ist ein Gebet zu seinen Ehren, und es liegt in seinem Ermessen, euer Lebenslicht auszulöschen. Keine Macht kann gegen ihn bestehen, nicht einmal der guldnländische Götterfürst, dessen Licht hier, hoch im Norden, nur noch fahl am Himmel leuchtet.«

Travia:

»Die Gütige heißt man sie, Hüterin des Feuers, Bewahrerin des Heimes. Wie ein Schiff ohne Hafen ist ein Mensch ohne Heimat. Der Mensch braucht das Meer, ihn zu nähren, und Swafnir schenkt es ihm, und er begleitet ihn als Kriegsherr auf seinen Fahrten. Swafnir gibt dem Menschen Mut und Stärke, sich das zu nehmen, dessen er bedarf. Doch der Mensch braucht auch ein Haus, sich auszuruhen, und die Schätze, die ihm das Meer gibt, zu genießen, und es ist Travia, die ihm dieses Geschenk gibt.

Und auch der Stärkste unter den Starken, der Mutigste unter den Mutigen braucht eine Sippe, sein Herz zu erwärmen und seinem Tun einen Sinn zu geben und Beistand zu finden, in einer unerbittlichen Welt. Und auch das schenkt uns Travia. Ohne Familie, ohne Feuer sind wir in Firuns Welt nichts.«

Ifirn:

»So unerbittlich ist Firun, dass kein Flehen eines Menschen ihn erweichen kann. Doch gibt es eine Stimme, die an sein Ohr und Herz zu dringen vermag: das der schönen Ifirn, der er gewogen ist. Denn auch sein Herz aus Eis lässt sich erweichen, wenn ihre liebliche Stimme erklingt. Sie schenkte uns das Sonnenlicht, um Firuns grimmiger Kälte Einhalt zu gebieten. Ifirn ist die Schönheit der Elemente, der Wildnis, der Naturgewalten. Wo Firun Zerstörung ist, ist Ifirn Hoffen.«

Praios:

»Das aber ist der Sendbote und Schutzherr derer, die uns übel wollen, und er sendet uns seine Schergen, das Swafnir-Volk zu verderben und in den Untergang zu treiben. Zweimal schon haben die Anhänger des Sonnengötzen sich bereits daran versucht, uns zu verderben, einmal unsere Vorfahren im fernen Westen, die sie mit Feuer und Schwert aus ihrer, aus unserer Heimat vertrieben, und ein zweites Mal, als sie auf leisen Sohlen kamen, uns einlullten und mit dem süßen Gift der Verführung nährten, unserem alten Glauben abzuschwören.

Doch nun, da Swafnir uns Zeichen sandte, die uns vor der dräuenden Verdammnis zu erretten, da wir erwachten aus unserem Rausch und erkannten, wie man uns getäuscht hatte, da rissen sich die Diener des Guldnen die Maske vom Gesicht und wieder kamen sie mit Feuer und Schwert.

Nun ist die Stunde der dritten Heimsuchung gekommen, wie es in der Prophezeiung der Skaldin Jedhella der Einäugigen heißt, und wieder kommen die Kinder des brennenden Gottes mit Feuer und Schwert [*gemeint sind in diesem Fall die Anhänger des Horas!*]. Und wie es geweissagt wurde, ist dies die Stunde der Bewährung, die Stunde, da wir ihnen beweisen werden, dass unser Herz treu zu unserem Glauben steht. Und Swafnir wird uns beistehen in unserem Kampf.

Und wir werden den Sonnengötzen und seine Brut, all ihre Anhänger und Speichellecker, ihre Mordbuben und Mordbrenner nicht länger dulden auf Swafnirs Land. Ihre Tempel sollen untergehen.«

Andere Götter:

»Die fremden Götter aber sollt ihr nicht verspotten. Es sind nicht eure Götter, aber es sind doch Götter.«

Im Norden wird Ifirn in einigen Orten auch in der Travia-Rolle verehrt und im Süden Travia in der Rolle der Ifirn. Insbesondere im Norden werden des Weiteren eine schier unüberschaubare Zahl an Halbgöttern und Naturgeistern verehrt. Viele Ortschaften kennen

mindestens eine solche Wesenheit, die bei den Ritualen sogar gelegentlich erscheint (eine unbewusste Beschwörung eines Elementarwesens).

MONATS- UND TAGESNAMEN IN THORWAL

Im Zuge der Rückbesinnung auf alte Werte seit dem horasischen Überfall auf Thorwal hat man sich auch im Süden Thorwals daran erinnert, dass man früher Zeit und Tage nicht in neureichischen Begriffen und Götternamen zählte. Auf dem Hjalding 1023 BF (2650 nJL) wurde daher für ganz Thorwal 'verbindlich erklärt', die Monde wieder thorwalsch zu bezeichnen, so wie es im Norden fast durchgängig gehandhabt wurde. Außerdem wurde eine neue Jahreszählung eingeführt: das Jahr 1 nJL (nach Jurgas Landung) ist das Jahr 1626 vor BF bzw. 2619 vor Hal.

Praios = Midsonnmond

Rondra = Kornmond

Efferd = Heimamond (Der Monat, in dem die ausgefahrenen Ottajaskos wieder heimkehren, um die Travia-Feierlichkeiten zu Hause zu verbringen und bei den letzten Vorbereitungen für den Winter mithelfen zu können.)

Travia = Schlachtmond (Hier wird das Vieh geschlachtet, das nicht durch den Winter zu bringen ist und das getrocknet oder gepökelt als Winterverpflegung dient. Dies ist der Monat mit der meisten Völlerei, wo man daheim bei der Familie und Freunden ist.)

Boron = Sturmmond

Hesinde = Frostmond

Firun = Grimfrostmond

Tsa = Goi oder Goimond (heißt übersetzt: "Es ist dunkel.")

Phex = Friskenmond (Frühlingsmond)

Peraine = Eimond (Der Monat, in dem man Vogeleier sammelt – vornehmlich von Möwen.)

Ingerimm = Faramond (Der Monat, in dem man auf das Hjalding geht und dann auf Fahrt / Heerfahrt ausläuft.)

Rahja = Vinmond (Ein Name, der sowohl Weidemonat als auch Weinmond bedeutet.)

THORWALSCHES SCHIFFFAHRT

Die Thorwaler wähten sich stets mit ihren flinken Ottas unbesiegbar, und so war es ein gewaltiger Schock, als 199 BF die kaiserliche Westflotte, dank modernerer Geschütze, vor Salza 24 Langschiffe versenkte und anschließend Thorwal einnahm.

Die späteren erfolgreichen Heerfahrten unter Hetmann Hyggelik schienen die Traditionalisten aber in ihrer Auffassung zu bestätigen, dass – trotz inzwischen fortgeschrittener Schiffsentwicklungen – die Thorwaler nichts anderes als Ottas und Knorren benötigen würden. Der blitzschnelle handstreichartige Überfall auf ein Dorf, um entweder kostbare Gegenstände oder Vieh und Lebensmittel zu rauben, kam wieder in Mode. Diese Überfälle geschahen ganz spontan oder auch geplant, wozu bisweilen sogar Pferde mitgenommen wurden, die liegend festgebunden auf Knorren transportiert wurden, um schnell ins reichere Inland zu gelangen.

Erst in neuerer Zeit, mit dem wiedererstarkten Horasreich als Hauptkonkurrent auf dem Meer der Sieben Winde, wuchs die Einsicht im Süden Thorwals, dass auch die Thorwaler mit der Zeit gehen müssen. Ein Konflikt mit dem Horasreich konnte nur eine Frage der Zeit sein, wenn einzelne Ottajaskos weiterhin Überfälle auf horasische Küsten unternehmen würden.

WINDDRACHE

Diese Einsicht bestimmte von Anfang an Trondes Herrschaft, und so ließ er modern gesonnene Schiffbauer verschiedene Typen von Schiffen entwickeln, die möglichst hochbordig sein sollten, um Enterangriffe auf Karavellen und Schivonen zu ermöglichen, und die in der Lage sein sollten, zumindest einige Geschütze zu tragen. Der bisherige Endpunkt dieser Entwicklung ist der dreimastige *Winddrache*, der es durchaus mit einer horasischen Schivonella oder kleineren Schivone aufnehmen kann. Ein solches Schiff (etwa 33 Schritt lang und 6 Schritt breit bei einem Tiefgang von 2,5 Schritt; drei Masten, von denen der achtere havenisch getakelt ist) gehörte 1024 BF zur Expeditionsflotte von Trondes Tochter Jurga im Südmeer. Die Bauzeit beträgt ca. 7 bis 8 Monate (inkl. der Arbeiten für

Segel und Tauwerk). Derzeit existieren nur zwei Schiffe dieses neuen Typs; im neuen Kriegshafen Hoijanger entstehen gerade zwei weitere.

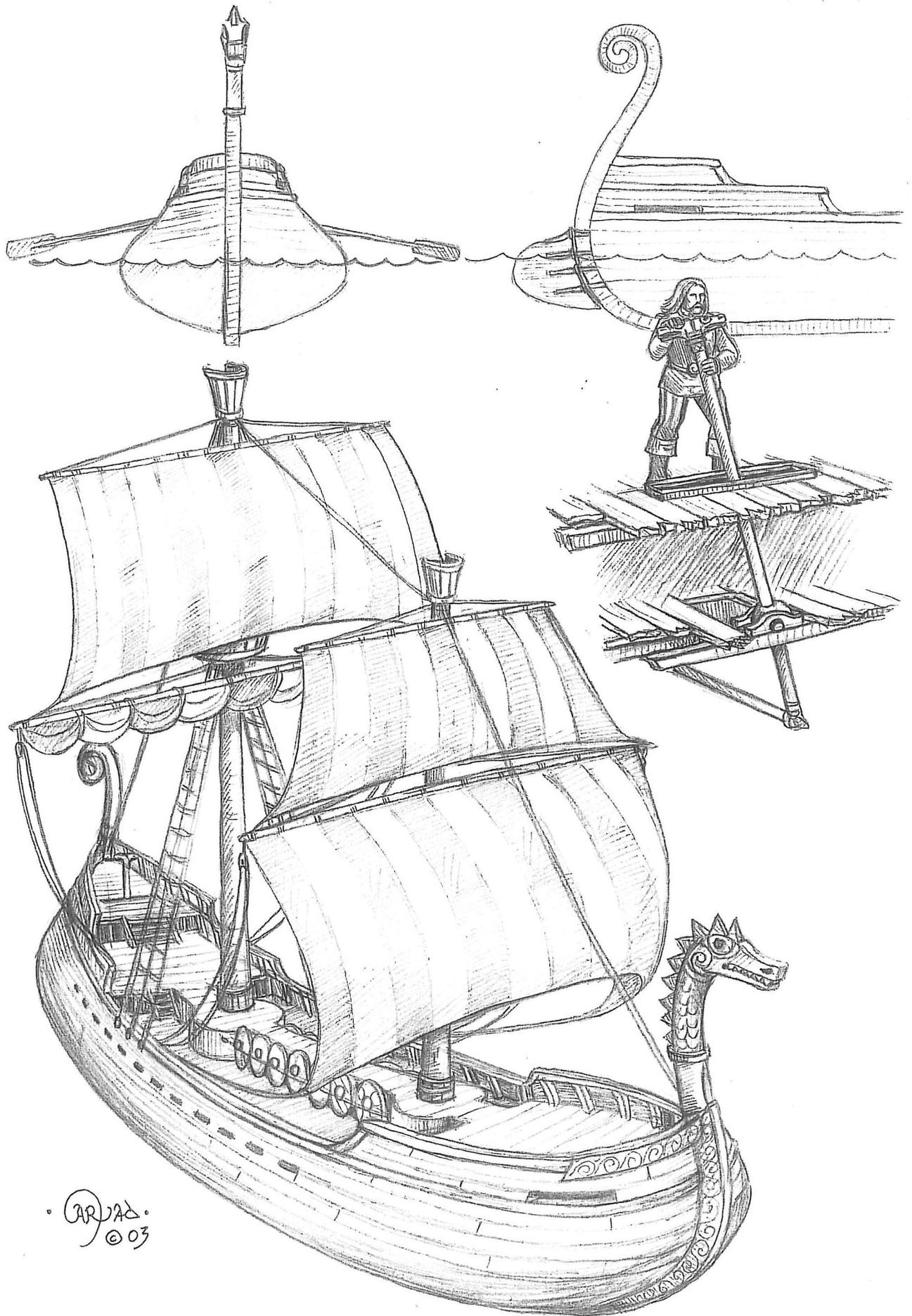
Von den Übergangsformen von der Otta zum Winddrachen existieren noch einige recht erfolgreiche 'Prototypen', meist Zweimaster, die teilweise auch noch gerudert werden können und die ihre (üblicherweise zwei) Geschütze unter Deck an Bug und Heck tragen (und darüber Kampfplattformen). Die *Hardred* ist ein solches Schiff.

VIDSANDR / BYRDINGR

Ursprünglich handelt es sich bei der *Vidsandr* um ein hochseefähiges Transportschiff, das eine Weiterentwicklung der Knorr darstellt. Es kann auch gerudert werden, angesichts der Verdrängung des Schiffes (bis 170 Quader Frachtraum) ist dies aber nur eine Notlösung.

Da diese Weiterentwicklung von der Vidsander Werft stammt, hat sich auch der Name Vidsandr verbreitet; wenn dieser Typ von anderen Werften gebaut wird, heißt er auch *Byrdingr*, abgeleitet vom thorwalschen 'bydr', was 'Last' bedeutet. Der Name steht also für ein Handelsschiff.

Neuere Versionen haben für den Kampf oberhalb des Vorder- und des Achterdecks Podeste, ähnlich den Achterkastellen südländischer Schiffe, die auf Säulen stehen und mit einem Schutzzaun umgeben sind. Allerdings wirkt sich dies nachteilig auf die Segel-eigenschaften aus, ist aber für den modernen Seekampf unerlässlich. Die neuesten Pläne sehen auf dem Vordeck einen zweiten Mast vor, der ein kleineres Rah- oder havenisches Segel tragen soll. Hier ist die Kampfplattform achtern mit Geschützen versehen und in die Schiffsstruktur eingebaut. Auf diese Weise soll das Schiff wehrhaft sein, ohne dass es die guten Segeleigenschaften der Vidsandr verliert. Diese Änderungen müssen sich aber erst noch bewähren.



Navigation

Größtenteils navigieren die Thorwaler nach Sicht, da es üblich ist, möglichst abends die Küste anzulaufen, um ein gemütliches Feuer zu machen und auf dem Festland zu schlafen. Doch auch das Navigieren ohne Landsicht stellt für die Thorwaler kein Hexenwerk dar, und das, obwohl sich der Kompass in Thorwal bei weitem noch nicht durchgesetzt hat. Mit einer Peilscheibe, deren Rand nach Winkelgraden eingeteilt ist, kann nachts der Losstern und tagsüber die Sonne anvisiert werden. Bei Dunst und schlechter Sicht durch Bewölkung gibt es den sogenannten – sehr wertvollen – *Sonnenstein*, mit dem man mit dem geringsten Restchen Licht die Sonne finden kann.

Fürchten müssen thorwalsche Schiffsführer ohne Kompass allein den Nebel und lang anhaltende Stürme, da diese die so nötige Sicht auf die Sonne und die Gestirne verwehren. Meist endet so eine Irrfahrt tödlich. Im Zweifel bleibt man lieber einige Wochen liegen, wenn bei Fahrten, bei denen es keine Landsicht geben wird, Unwetter zu erwarten sind.

DAS LEBEN AN BORD

Das Leben an Bord einer Otta oder eines Knorr ist kein reines Vergnügen. Die Ernährung ist meist kümmerlich und besteht aus getrocknetem Fisch oder getrocknetem und gepökeltem Fleisch oder getrockneten Algen, Dörrobst, Dickmilch, Salzbutter und dickem Knäckebrötchen. Der Trinkwasser- und Biervorrat wird in Deckel-eimern sorgsam aufbewahrt und gehütet. Auf Langschiffen nimmt man seine Mahlzeiten zu zweit ein. Die Schlafgelegenheiten sind sehr einfach, Sauberkeit auf ein Mindestmaß beschränkt.

Doch lange Seereisen mit Ottas oder Knorren sind die Ausnahme. Wo immer es geht, ist man bemüht, den Abend an Land zu verbringen. In Friedenszeiten lädt man dabei alles aus, was man zum Übernachten braucht, sogar komplette Zelte mit Holzgerüsten. Wenn möglich, wird an Land der Speisezettel durch Beeren oder etwas Wild erweitert.

Aufgabe des Kapitäns ist es, die Besatzung sorgfältig danach auszuwählen, dass die Leute zueinander passen und es möglichst wenig Streit gibt. Wenigstens ein Mannschaftsmitglied versteht sich auf das Erzählen von Geschichten und Sagas, damit die Zeit nicht zu lang wird. Jedes Mitglied der Besatzung bekommt einen Prozentsatz der erzielten Gewinne, seien sie nun ehrlich durch Handel erworben oder durch die Skraja.



©. ARRA. 03

ANHANG C

VON DER HALLE DES WINDES ZU OLPORT: LEBEN, LEHREN UND LERNEN

Hoch über der Stadt, auf der Westwindklippe – der *Vestanwindbodi*, wie die Olporter sie nennen – schmiegen sich die Langhäuser der Runajasko hinter eine hohe Palisade und trotzen dem immerwährenden Wind. Sie bilden Wohn- und Arbeitsstätte der Menschen, die sich hier zusammengefunden haben, um die Runajasko zu bilden.

Geschnitzte Elementargeister zieren die wuchtige Umfriedung aus den knochenweißen Stämmen von Firunsföhren, nach außen wie nach innen, und wenn man die sagenhaften Gestalten näher in Augenschein nimmt, dann scheint es bisweilen, als ob sie sich bewegten. Und auch die Krone des Walles wird von Häuptern mythischer Wesen behütet – holzgewordene Geister, wie die abergläubischen Thorwaler sagen. Ein mächtiges zweiflügeliges Tor bietet Einlass, dem einzelnen Reisenden muss ein Mannloch genügen. Kunstvoll geschnitzte Ornamente zieren die Torflügel: das Bild des ewigen Kampfes Swafnirs gegen das allverschlingende Böse. Uralt sind die gewaltigen Jolskrimi (Langhäuser), von Generationen von Menschen erbaut und instand gehalten. Folgt man den Akademieüberlieferungen, so beherbergt die Klippe seit mehr als zwei Millennien die Gemeinschaft von Magiern, Handwerkern und Künstlern. Außerhalb der Palisade erhebt sich der Lotsenturm mit einem immerwährenden magischen Leuchtfeuer, Signal für heimkommende Schiffe. Auch dieser ist nach thorwalscher Art reich mit Schnitzereien verziert und gleicht einem mächtigen, stilisierten Drachen.

Furchteinflößende Drachenköpfe, grausige Seeschlangenhäupter und andere mythische Wesen zieren die mächtigen Firstbalken der Langhäuser, altersdunkles Gebälk mit prachtvollen Ornament-schnitzereien trägt die gewaltigen schindelgedeckten Dächer, die sich fast bis auf den Boden hinabziehen, um die, die unter ihnen Herberge suchen, den bestmöglichen Schutz vor dem Toben von Wind und Wetter zu geben.

Im Inneren herrscht auch an hellen Sommertagen dämmriges Licht, nur wenige Luken lassen Tageslicht in die Häuser – Zugeständnis an das raue Klima, das große Fensteröffnungen nicht zulässt. Wohl könnte man mittlerweile Häuser mit Fenstern aus tulamidischen Glasscheiben mit schweren Fensterläden bauen, doch will man lieber bei den Traditionen der Vorfahren bleiben. So muss man sich mit Licht aus Tran- und Öllampen begnügen. Da die Langhäuser nur schwer zu lüften sind, hat man die alchemistischen Labore in einem Gebäude mittelreichischer Prägung untergebracht. (Ganz davon abgesehen, dass eine unerwünschte Explosion, ein jäh auf-loderndes Feuer oder ähnliches Missgeschick in einem Jolskrim, das vornehmlich aus Holz gebaut ist, katastrophale Folgen haben würde – auch wenn man sagt, dass Wasser- und Windgeister die Hallen beschützen.)

Den Elfen der Akademie gebührt ein eigenes Grassodenhaus inmitten des Kräutergartens – wohl geborgen zwischen den torfigen Wänden pflegen sie hier ihre eigene Art des Zusammenlebens. Herzstück eines jeden Langhauses ist hier wie in jeder Ottaskin die

Halla, der Ort für Zusammenkünfte. In ihr gehen die Zöglinge ihren Studien nach, versammeln sich um ihre Lehrer, um ihren Vorträgen zu lauschen, üben sich an neuen Zaubern und perfektionieren solche, die sie bereits beherrschen. Hier aber trifft man sich auch zum abendlichen Beisammensein, geht Arbeiten nach, wie dem Spinnen, Flickern, Weben, Knüpfen, dem Schnitzen von Bein und Holz etc.

Wohl aber schickt man sich an, wann immer das Wetter es zulässt, Lehrstunden draußen auf freiem Feld oder in einem der offenen Unterstände abzuhalten, wo nicht nur die frische Luft die Lungen erquickt, sondern das Licht der Sonne Herzen und Geister gleichermaßen erhellt. Und kann man sich allen Ernstes die Beschwörung eines Elementes zwischen festen Mauern, unter einem Dach vorstellen? Und so sieht man die Schüler aller drei Zweige auch an frostigen, aber klaren Wintertagen nicht selten draußen ihren Studien nachgehen. Rote Nasen und kalte Füße bedeuten nicht gleichzeitig einen dumpfen Schädel, im Gegenteil – mancher Schüler geht seinen Lektionen um so eifriger nach, weiß er doch, dass er nach absolviertem Pensum zurück an das Herdfeuer der *Halla* darf. Auch härtet die frische Luft ab – verweichlichte Stubenhockerinnen und blässliche Bücherwürmer wird man in Olport nicht finden.

Schon lange weiß man, dass die Westwindklippe von Höhlen und Kavernen durchzogen ist, doch bis zu jener Entdeckung von Haldrunir Windweiser und Bridgera Karvsoilmfara ahnte niemand, wie weitläufig diese Katakomben sind bzw. vermutlich sind, denn bis auf den heutigen Tag sind lange noch nicht alle der unterirdischen Gänge und Hallen erforscht, die sich tief in den Felsen erstrecken, sind nicht alle alten Zugänge und Tore gefunden und nur ein Bruchteil der Geheimnisse gelüftet, die dort noch schlummern. Seit langem bekannt ist eine Kristallhöhle, gleich unter dem Haupthaus des magischen Zweiges, von der es heißt, dass sie den Firnelven seit alters her ein heiliger Ort ist. Hier soll laut Legende auch der Ort gewesen sein, an dem Hjaldinger und Firnelven das erste Mal aufeinander trafen und die Firnelven die Menschen in ihrem Wissen unterwiesen. Angeblich hat es vor Jahrhunderten einen zweiten Zugang zu dieser Grotte gegeben, aber dieser ist – wenn es ihn je gab – lange vergessen.

Ebenfalls von der *Halla* der Magier zugänglich sind künstlich in den Fels gehauene Kavernen, wo die wertvollen Bücher, Artefakte und Kleinodien sicher aufbewahrt werden. Mit diesen Räumen unmittelbar verbunden ist der Ritualraum der Runajasko, wo wichtige Rituale wie die Zeremonie der Stableite vollzogen werden. Hier war es auch, wo Bridgera den verborgenen Zugang in bislang unbekannte Teile des Höhlensystems fand.

Die Runajasko von Olport ist gewachsen aus Traditionen, die weit älter sind als die Geschichte der thorwalschen Besiedelung Aventuriens. Man folgt der Überlieferung, nach der die Magie eine der drei hohen Künste ist, gemeinsam mit der Seefahrt – darunter die Kunst des Bootsbaus – und dem Skaldensang. Diese Künste wer-

den in den drei Zweigen der Schule an die Schüler weitergegeben. Nichts anderes als eine 'Ottajasko der Wissenden' ist die Runajasko. Absolventen der Akademie fühlen sich dieser eng verbunden, nur wenige suchen den Dienst außerhalb von Thorwal, wie überhaupt nur wenige aus anderen Ländern hier um Aufnahme ersuchen, ganz im Gegensatz zu der Akademie von Thorwal, der ein weltläufiger Ruf anhaftet. Die folgenden Abschnitte behandeln in erster Linie den magischen Zweig der Runajasko, die eigentliche *Halle des Windes zu Olport*.

Die Leitung der Runajasko obliegt dem Weisen Rat, der sich aus den Lehrmeistern der drei Zweige rekrutiert. Dieser wählt einen Hetmann aus seinen Reihen. Das ist häufig, aber nicht zwingend, der Leiter des magischen Zweiges. Momentan ist dies **Haldrunir Windweiser**, der der arkanen Schule seit 37 Jahren und der gesamten Runajasko seit 24 Jahren vorsteht.

Der Tradition, dass es größtenteils Thorwaler und einige andere Bewohner der nördlichen Regionen sind und waren, die zu Lehrern und Eleven der Schule gehören, zeitigt vor allem zwei Folgen: Zum einen hat sich in Olport wie nirgends sonst das 'typisch hjaldingsche' erhalten. In den Hallen der Runajasko kann man das alte Thorwal (vor der Besetzung durch die Mittelreicher) förmlich spüren, riechen und atmen. Die zweite, weniger wünschenswerte Folge ist der Umstand, dass man sich lange auf Altbekanntes beschränkt hat und der belebende Einfluss von außen fast vollständig fehlt.

Unter der Leitung Windweisers unterweisen neun Lehrer, davon drei firnelfischer Herkunft, die momentan 45 Schüler. Die jüngste politische Situation hat dazu geführt, dass man weit mehr Schüler aufgenommen hat als üblicherweise – um den Preis, dass es in den Langhäusern recht gedrängt zugeht.

Nicht nur angehende Magier werden auf den Pfad der Erkenntnis gebracht: Wenn auch das Talent eines Magiedilettanten nicht zur Ausbildung als Magus reicht, sind doch derart Begnadete bei den anderen Zweigen der Schule willkommen.

Das Zusammenleben in der Runajasko gestaltet sich völlig anders als beispielsweise in Akademien wie Punin, Khunchom oder Gareth: Die Regeln sind weit zwangloser, Akademiedrill ist ein Fremdwort. Auch gibt es weder Jahrgangsschlafsäle wie in Gareth oder Beilunk noch Einzelkammern wie in Khunchom oder Fasar. Vielmehr lebt man in der Runajasko nicht anders als in einer typischen thorswalschen Gemeinschaft: Ältere und jüngere Scholaren und auch Lehrer teilen sich ein Langhaus, jedem jüngeren Eleven ist ein Tutor aus einem älteren Jahrgang zugewiesen, der sich um ihn kümmert. Und auch die Familien der Runajaski haben hier – so sie es denn wünschen – ihre Heimat, sorgen durch ihrer Hände Arbeit auf den Feldern und Viehweiden, in Fischerbooten oder auch an den Waffen dafür, dass die Gemeinschaft nichts entbehren muss, ohne dass man hier nicht sein kann. Spielende Kinder sind allgegenwärtig – an vielen anderen Akademien undenkbar – und niemand würde sich deswegen empören, auch wenn Geschrei und Lärm nicht immer den Studien zuträglich sind. Nur wenige Lehrer – darunter der Skolaforradandi – besitzen einen eigenen Raum, die anderen teilen sich den Platz in der Halle oder begnügen sich mit einer durch Vorhänge abgeteilten Schlafzelle.

Manche Sippen gehören seit Generationen zur Runajasko und senden ihre Töchter und Söhne je nach ihrem Vermögen an die eine oder andere Schule, so dass nicht wenige Angehörige miteinander blutsverwandt sind.

Die Ausbildung in der Runajasko beschränkt sich nicht allein auf die Vermittlung der magischen Künste und handwerklicher Kennt-

nisse, die zu dieser Profession vonnöten sind, wie dem Präparieren von Kräutern: Jeder Zögling des arkanen Zweiges der Akademie ist gehalten, ein Handwerk zu erlernen. Das Leben in einer Region wie Thorwal duldet Schwäche und Unvermögen nicht und wenn jemand 'nur' zaubern kann, dann ist das sicher eine besondere Gabe, doch macht das weder das Vieh satt, noch die Netze voller. Das hat zur Folge, dass die Olporter Absolventen ihren Standesgenossen in anderen Regionen zwar körperlich und handwerklich in der Regel überlegen sind, doch leidet naturgemäß die theoretische Ausbildung, so dass den Reihen der Runajasko kaum überragende Magiethoretiker oder begnadete Alchimisten entstammen. Der Tonfall zwischen Lehrmeister und Schüler mutet dem außenstehenden Beobachter wenig ehrerbietig, bisweilen gar ruppig an. Doch ist dies die Art der Nordleute und dennoch wird niemals ein Schüler dem Weisen die gebührende Achtung versagen. Ränge gelten weniger als an anderen Akademien, man benutzt untereinander vornehmlich nur den Rufnamen oder die thorswalsche Entsprechung für die unterschiedlichen Grade, um jemanden besonders zu ehren. So wird der Scholar *Skolabrodin* und die Scholarin *Skolasytir* ('Mitschüler' / 'Mitschülerin') genannt. Der Adeptus heißt *Galdmadr*, die Adepta *Galdkona* ('Mann, der / Frau, die zu zaubern versteht'). Hat der Adept seine Wanderschaft vollendet (s.u.), darf er sich *Galdsmidr/-smidra* ('der / die Zauber trefflich schmieden kann') nennen. Die Magister nennt man *Meistar/-i* und Seine Spektabilität Haldrunir Windweiser trägt den klangvollen Titel *Skolaforradandi*. Es ist üblich, selbst die Akademieobersten zu duzen, eine Eigenart des Thorswalschen, das kein 'Ihr' kennt.

Auch wenn viele der Lehrenden und Lernenden blutsverwandt sind, bedeutet das nicht, dass man nicht auch Fremde willkommen heißt, sofern ihr Herz der Gemeinschaft zugetan ist und sie die Art der Thorswaler zu schätzen wissen. Ein junger Scholar wird sich schon bald in diese Familie aufgenommen finden, ein Band, das für die wenigsten mit dem Abschluss ihrer Ausbildung endet. Die Olporter Gemeinschaft ist indes beileibe nicht allein von der thorswalschen Lebensweise geprägt: Von je her haben Firnelfen und ihre Kultur erheblichen Einfluss auf die Runajasko, sei es im alltäglichen Zusammenleben, sei es auf den Lehrplan und die Lehrweise, die dort geübt wird.

Das Lernen ist weniger von Büchern bestimmt als von Rezitationen und Auswendiglernen – ein Erbe der Hjaldinger wie auch der Elfen. So ist es üblich, dass jeder Absolvent zum Abschluss seines Initiationsrituals die Hetleute der Halle, ihre Amtszeiten und ihre größten Taten rezitiert.

Nichtsdestotrotz hat man in den vergangenen Jahrhunderten viel Zeit darauf verwendet, eine Bibliothek anzulegen. Dort finden sich nicht allein Werke der arkanen Künste, sondern auch solche für die anderen Zweige der Schulen. Die Bibliothek wurde nach der großen Seuche von vor etwa 400 Jahren geschaffen, die viele Wissende dahinraffte, die ihre Kenntnisse mit ins Grab nahmen. Diese Katastrophe war auch eine der Hauptursachen dafür, dass die Runenmagie zum großen Teil verloren ging.

Ein wichtiges elfisches Erbe ist die hohe Bedeutung des *Salaband* – des Seelenbandes. Dabei bilden Schüler und Lehrer einen Geistesbund, der es dem Schüler ermöglicht, das Wirken eines Zaubers mitzuverfolgen, ebenso wie der Lehrer die Übungen seines Schülers zu korrigieren vermag. Linguisten wird unweigerlich auffallen, dass es sich bei dem Wort *Salaband* um ein Lehnwort aus dem Elfischen handelt, dem *Salasandra* verwandt.

Grundlage ist eine Variante des UNITATIO (siehe LC 169f.), des ersten Zaubers, den jeder Olporter Akademieneuling erlernt, Basis

seiner späteren Ausbildung. Mittlerweile ist diese Lehrweise längst an vielen Akademien verbreitet, doch liegt ihr Ursprung in allen Schulen, wo Elfen ihr Wissen mit den Menschen teilen.

VOM LEBEN, LEHREN UND LERNEN

Obwohl sich die Runajasko von Olport dem Elementarismus verschrieben hat und ihre Absolventen die enge Bindung an ein Element suchen, gehören der *Magica Transformatorica* und der irdelfischen Magie ein erheblicher Anteil im Lehrplan. Die Olporter fühlen sich selbstbewusst beiden Spielarten zugehörig und nehmen dies auch stolz für sich in Anspruch.

Die Affinität zu einem Element ist ähnlich dem Seelentier den meisten Menschen vorbestimmt. Es gehört zum Aufnahmeritus der Runajasko, diese Affinität in einem feierlichen Ritual zu Tage zu bringen.

Die neun Lehrmeister der Akademie – zwei mehr als vor dem horasischen Krieg – werden durch Gastlehrer unterstützt, darunter nicht nur Gildenmagier, wie Gerüchte besagen. Diese Gäste stehen der Akademie jeweils für einzelne Seminare oder eine begrenzte Zeitperiode zur Verfügung. Nicht zuletzt dadurch hält frisches

Wissen Einzug in den Lehrplan der Akademie, der zuvor für Generationen annähernd unverändert war. Diese 'Öffnung' wird in Punin und vor allem bei den Akademien der Rechten Hand mit Misstrauen und Argwohn betrachtet.

In diesen, vom Krieg beherrschten Zeiten konzentriert man sich noch stärker als bisher darauf, taugliche Kapermagier auszubilden, die es Thorwal ermöglichen, der technischen Überlegenheit ihrer Gegner etwas entgegenzusetzen. Darunter kann die allgemeine Ausbildung der betreffenden Scholaren leiden.

Seit einiger Zeit bietet man den talentiertesten unter den Magiedilettanten die Möglichkeit, ein stark eingeschränktes Studium zu absolvieren, das sie in erster Linie dafür rüstet, ihre Ottajasko als 'Bordzauberer' zu unterstützen. Diese Absolventen verstehen sich auf nicht mehr als maximal fünf Sprüche aus der Liste der Magiedilettanten (AZ 64; BÄRENRUHE, WASSERATEM und WELLENLAUF stehen hier auch menschlichen Viertelzauberern offen, dazu der AEOLITUS) und verfügen meist nicht über den Schutzgeist. Die besten unter ihnen werden als Mannschaftsmitglied einer Runar-Otta aufgenommen, um mit ihrer Kraft den Otta-Magier zu unterstützen.

THORWALER UND MAGIE

In den Hallen der Runajasko ist die Gabe, arkane Ströme zu lenken, ebenso ein Handwerk wie Skaldenkunst und See-meisterschaft, wengleich auch auf einer schicksalhaften Begabung fußend.

Allerdings teilen die wenigsten Thorwaler diese nüchterne Sichtweise, vielmehr sind arkan Begabte in der restlichen Gesellschaft oftmals Außenseiter, deren Dienste man zwar benötigen mag, die aber mit Vorsicht zu genießen sind. Zwischen Ehrfurcht und Furcht pendelt das Empfinden, und Furcht ist etwas, das der übliche gestandener Recke nur ungern verspürt. Nur in den aufgeklärteren Regionen im Süden ist man auf ein magisch begabtes Kind nicht minder stolz als auf eines, das an den Waffen besonderes Geschick zeigt. Im hohen Norden aber ist man oftmals froh, wenn ein wandernder Runajaski das 'Alfenkind' mit sich nimmt.

Zugleich aber ist Magie im Gemeinwesen der Thorwaler fest verwurzelt. Bereitwillig vermuten die abergläubischen Thorwaler hinter Alltäglichem, wie dem Zug der Sturmwolken oder einer bizarren Felsformation, Übernatürliches.

In einer Welt, in der Flussläufe und Felsformationen von Alfen und Trollingen (übelwollende Kobolde) beseelt werden, wo Gey-sire, Wasserfälle, Gletscher und Feuerfontänen von der Macht der Elementargeister künden, wo Riesen wandeln, ist das Übernatürliche ein Teil des Alltags – dem man stets mit dem nötigen Respekt begegnet.

Doch scheint es, als fiele es dem 'gewöhnlichen' Thorwaler leicht-

ter, die Magie übernatürlicher Wesenheiten zu akzeptieren, als die eines seiner eigenen Art, denn bei den magischen Wesen ist es ihre Natur, bei den Menschen jedoch ...

Der Aberglaube der Thorwaler beschert einen Reichtum an Volksglauben und Volkszauber, die das alltägliche Leben bestimmen. Mit großer Skepsis begegnet man Druiden und Hexen. Deren Eigenbrötlei und selbstgewählte Einsamkeit erfüllt die Thorwaler mit Argwohn, denn wer außerhalb der Gemeinschaft lebt, muss etwas auf dem Kerbholz haben. Kein ehrlicher Mensch wählt dieses Schicksal aus guten und freien Stücken, und nur Friedlose werden sich mit so einem einlassen.

Überall im Land gibt es Seher und Wahrsager – *Spamadr* und *Draumamadr* –, die die Zeichen des Schicksals aus Knöchelchen, Runensteinen oder dem Vogelflug zu deuten wissen. Dies sind hochgeachtete Leute, von denen es heißt, dass sie die Sprache der Götter verstünden – ihr Tun wird mithin nicht als magisch verstanden.

Selbstverständlich sind auch schädliche Zauber bekannt, gegen die all die Schutzsprüche helfen sollen, die man *Trollskrapr* nennt. Es gilt als ehrabschneidend, sich solcher hinterhältiger Mittel zu bedienen, auch wenn kaum eine Familiensaga ohne einen Sang ist, in dem ein listenreicher Vorfahre sich mit Hilfe magischer Sprüchlein gegen den boshafte, übelwollenden Nachbarn wehrt, der ihm mit Hexenwerk zu schaden sucht.

STABLEITE

Das Ritual der Stableite gleicht im Wesentlichen dem an anderen magischen Schulen, auch wenn selbstverständlich dem kulturellen Hintergrund Rechnung getragen wird. Hier wie dort zeigt der Prüfling, sobald sein Mentor ihn für reif befunden hat, vor den Augen seiner Lehrer und Mitschüler, was er in den langen Jahren seiner Ausbildung gelernt hat.

Allerdings bedarf es zudem noch eines Gesellenstücks in seinem

Handwerk. Es kommt vor, dass der Absolvent sich erst in magischen Belangen prüfen lässt, um sich dann mit voller Kraft seinem Gesellenstück zu widmen, doch wird er nicht eher als *Gandmadr* entlassen und erhält seinen Stab, den *Gandstafi*, ehe nicht beide Prüfungen vollzogen sind.

Für den magischen wie für die anderen beiden Zweige gilt nach der Leite oder Abschlussprüfung, dass der Absolvent, die Verpflichtung hat, für 'Jahr und Tag' auf Wanderschaft zu gehen, um

sein Wissen in der Praxis weiterzubilden – ein Brauch, der dem mittelländischen Handwerk entlehnt ist und vielerorts üblich ist. Wie lange diese Wanderjahre währen, ist jedem selbst überlassen. Was dem einen in drei Jahresläufen gelingen mag, dafür braucht ein anderer ein halbes Leben, und manche kehren auch nie in den Schoß der Akademie zurück. Die Rückkehr eines Wanderers aber ist immer ein großes Fest für die Sippe.

DAS SIEGEL

Wie alle Gildenmagi tragen auch die Runajaski ein unverwechselbares magisches Zeichen – das *Gandmerki*. Doch anders als bei den meisten Akademien handelt es sich beim Olporter Gildensiegel nicht um den üblichen Siegelstock, der die Handfläche des Absolventen in nur wenigen Augenblicken zeichnet, sondern um ein Thorwaler Hautbild, das in einer langwierigen Zeremonie vom Meister *Hamsbitari* – dem obersten Meister der Hautbildstecher (oder besser Hautbildbeißer, wie die Übersetzung wörtlich heißt) – gestochen wird. Dabei ist es nicht unüblich, das magisch durchwobene Zeichen nicht in der Handfläche, sondern an anderer Stelle zu tragen, wie auf dem Oberarm oder Schulterblatt. Diese Eigenart hat den Olportern den Unmut insbesondere der weißen Gildenvertreter eingebracht, die dies als mutwilligen, ja gefährlichen Bruch der Gildengesetze ansehen.

Zum Eigenwillen und Selbstverständnis der Runajaski passt es denn auch, dass nicht allein Magier das Siegel der Akademie tragen, sondern sämtliche Absolventen der Schulen, seien es Skalden, Handwerker oder sonstige Künstler, die wie auch alle Angehörigen einer Ottaskin sich ein Zeichen wählen, um ihre Zusammengehörigkeit zu zeigen.

Das *Gandmerki* zeigt eine Scheibe mit drei stilisierten Drachenköpfen, darum ein Ring mit der Inschrift »Runa Jasko Löguneyti« (Gemeinschaft der Runajasko), dazwischen die Zeichen der Elemente Wasser, Luft und Eis.

DIE MAGIE DER RUNAJASKO

Die Olporter Magier haben sich unter anderem der Erforschung der elementaren Magie gewidmet – auch wenn dies auf einem intuitiven, weniger analytischem Weg geschieht. Die Betonung liegt dabei auf Wind, Eis und Wasser, aber auch der Beherrschung des Feuers als im Norden stets präsent und vorherrschende Elemente.

Jenen Schülern, die sich Eis und Wasser zugehörig fühlen, wird statt des *IGNIFAXIUS* der *ORCANOFAXIUS* oder *FRIGIFAXIUS* gelehrt. Zugleich geht das Gerücht, dass wenigen Olporter Lehrmeistern die elementaren Analogien des *IGNISPHAERO* bekannt sind, die an entsprechend talentierte Skolari weitergegeben werden – wenn diese dazu bereit sind, als Runen-Magier an Bord einer Otta zu dienen.

Wichtigste Entwicklung der letzten Jahre ist unzweifelhaft die Wiederentdeckung der Runenrituale (siehe unten) und daraus resultierend die Rekonstruktion einer Variante des *UNITATIO*, die es dem Magier erlaubt, seinen Geist im Rahmen des Rituals auch mit Nichtmagiern in Verbindung zu bringen. Diese Form des *UNITATIO* wird bislang ausschließlich in Olport gelehrt und nicht

VOM GEWANDE, DAS EINEM OLPORTER MAGIER GEZIEMT
Einem jeden Kundigen sind sie geläufig, jene Vorschriften aus dem Convents-Regularien, die besagen, wie ein Magus sich zu welchem Behufe zu kleiden hat, um bestes Gelingen zu erzielen. Nun frage man sich, wie es wohl einem Elementarbeschwörer in dünner Elementaristenrobe auf hoher See in rauem Wetter oder Eis und Schnee ergehen würde – zitternd und frierend, mit Müh und Not die Konzentration aufrecht erhaltend. Und was würde wohl ein Elementargeist zu einer derart blaugefrorenen und verdrießlich mit den Widrigkeiten kämpfenden sterblichen Kreatur sagen?

In Olport trägt man – pragmatisch wie die Thorwaler sind – vornehmlich Wolle, auch knielang, was nicht unpraktisch an Bord ist, dann aber mit wollenen oder ledernen Hosen, zum Teil gar pelzgefüttert – und ganz gewiss nicht ohne schützendes, gefüttertes Schuhwerk. Und niemand macht sich Gedanken darüber, ob Unterkleidung und Hosen die arkanen Ströme stören könnte. Was man zu allererst von Druiden gelernt hat, ist dies: dass es beim Umgang mit anderssphärischen Mächten auf eines ankommt: deinen Willen, nicht aber deine Unterwäsche. Sprich: Regeltechnische Boni und Mali aus passender oder unpassender Kleidung (*MWW 191f.*) kommen für Olporter Magier nicht zum Tragen (sehr wohl aber solche durch unpassende oder ein Übermaß an Metallen). Ansonsten halten die Thorwaler Magier es nicht anders als ihre nicht arkan Begabten Zeitgenossen: bunte Borden, in die arkane Symbole eingewoben sind – nicht selten selbstgewoben an langen Winterabenden –, und kräftige Farben sind beliebt und alles, was schön und zugleich praktisch ist.

Was Waffen und Rüstungen angeht, ist man hier pragmatisch genug, auf den *Codex Albyricus* zu pfeifen, allein, es wird niemandem mehr als die Grundlagen beigebracht, wie man Schwert oder Axt zu führen hat, und so verlassen sich die meisten Olporter ebenfalls auf ihren Stab, führen aber gerne eine geschmückte Skraja mit sich, weil dies nun einmal so guter Brauch ist. Wattierte Gambesons sind recht häufig zu sehen, bieten sie doch gleichermaßen Schutz vor blauen Flecken auf einem schlingernenden Schiff wie auch vor den Unbildern der Kälte.

an Fremde weitergegeben. Ansonsten gelten die Angaben aus *AZ 112ff.*

VON DER RUNENMAGIE

Jahrhunderte lang hielten die Westwindklippen ein Geheimnis verborgen, von dem niemand auch nur ahnte. Durch Fügung und die Weisheit der Obersten Geweihten des Swafnirs, Bridgera Karv-solmfara, wurde vor sechs Jahren der Zugang zu einem Höhlensystem gefunden, das sich tief bis in die Wurzeln der Felsen erstreckt. Wie weit und wie tief tatsächlich, vermag kein lebender Mensch zu sagen. Dort fand sich ein lange verloren geglaubter Schlüssel zur uralten Magie der Hjaldinger: der Runenmagie.

In den letzten Jahren – insbesondere während des Thorwal-Horas-reich-Konflikts – wurde intensiv geforscht, und selbst wenn die Wiederentdeckung dieser alten Kunst noch ganz am Anfang steht, ist es doch gelungen, erste erstaunliche Ergebnisse zu erzielen.

RUNEPLIEDER UND VITKARI

Nur durch das Erlernen der SF *Runenkunde* wird die *Ritualkenntnis* (*Runenzauberei*) aktiviert, die zur Herstellung zauberwirksamer Runen benötigt wird. Ein Runenzauberer weiß um die verborgenen Bedeutungen der 38 Hjaldinga-Runi, die es ihm erlauben, das Zielobjekt, auf dem das Zauberzeichen angebracht werden soll, genau zu beschreiben (z.B. Haus, Steinpfeiler, Schiff, Fass, Schwein, Pferd, Mensch). Darum ist es mit den Zauberrunen auch möglich, lebende Wesen – die schließlich ungleich komplexer als etwa Truhen oder Wände sind – zu bezaubern (während die Arkanoglyphen der tulamidischen Tradition nur Objekte oder Orte zieren).

Zu den Hjaldinga-Runi kommen noch eine Reihe überlieferter Symbole mystischer Bedeutung wie der heilige Pottwal (Swafnir), die geflügelte Seeschlange (Seeungeheuer), der Drache (überderische Gefahren), die Sonnenscheibe mit den mehrfach gewundenen Strahlen (Losstern) und die Mondsichel (Gezeiten-, aber auch Gemütswechsel). Bei Zauberkundigen beliebt (und sonst eher argwöhnisch beäugt) ist das *Triskal*, das 'Auge der Macht' der ältesten Überlieferungen, ein in Windungen auslaufendes Dreieck, das mit der arkanen Kraft assoziiert wird.

Die Runen und Zeichen sind dabei stets durch kunstvolle Ornamente miteinander verwoben: Spiralen, Kreise, Ranken, wild verschlungene Wolkenformationen und Wellenbänder. Weitverbreitet sind vielfach miteinander verflochtene Bänder, die noch aus der Hjaldingerzeit herrühren. Das *Walknoten* genannte Flechtbandmuster hat weder Anfang noch Ende und symbolisiert den ewigen Kampf gegen die Fährnisse des irdischen Daseins ebenso wie den Kreislauf von Geburt, Leben und Tod.

Auf diese Weise werden die einzelnen Bestandteile eines hjaldingschen Zauberzeichens zu einem *Vitkari* genannten Runengewebe verbunden. Viele Vitkari sind sogar noch von zusätzlichen Schmuckzeichen umgeben und sorgsam in diese eingebettet.

Aber auch die Farben müssen sorgsam gewählt werden, um bestimmte Zauberwirkungen hervorzurufen. Da nach der Überzeugung der Thorwaler böse Geister die Farbe Rot fürchten, wird allerlei Unheil mit roten Zeichen abgewehrt. Blau in allen Varianten, vom tiefen Blaugrün bis zum hellen Violett, ist die Farbe des unergründlichen Meeres und soll unter anderem vor Feuersbrunst und Blitzschlag schützen. Grün steht für Kraft und ein langes Leben, Gelb oder Orange für unbeherrschbare Mächte und Ewigkeit, Weiß dagegen für Weisheit, Geheimnis und Tod. Der Umstand, dass die stets in hellem Weiß erscheinenden Hjaldinga-Runi aus jedem Bildnis herausstechen, hat übrigens dazu geführt, dass die Thorwaler die Bezeichnung 'Rune' auch für komplette Zauberzeichen verwenden.

Die allgemeinen Regeln zu Zauberzeichen gelten ebenso für die Runen, jedoch sind folgende Ausnahmen zu beachten:

Um eine Zauberrune zu aktivieren, muss der Erschaffer ein bestimmtes Runenlied (thorwalsch: *Galdr*) anstimmen. Dieser sorgfältig komponierte Versgesang, dessen Umfang je nach Komplexität des Zeichens von einer rituellen Eidformel bis zu einem vollständigen Heldenepos reicht, ermöglicht es dem Runenzauberer, seine arkanen Kräfte in das Zeichen fließen zu lassen.

Die Wirkung einer aktivierten Zauberrune hält bis zur nächsten Sonnenwende an; erst dann muss die Zauberrune mit AsP reaktiviert werden. Es ist den Runenzauberern derzeit keine Möglichkeit bekannt, diese Wirkungsdauer zu verkürzen oder zu verlängern.

BEKANNTE ZAUBERRUNEN

Im Folgenden sind die derzeit in Thorwal verbreiteten Runen kurz aufgelistet. Eine detailliertere Beschreibung finden Sie, zusammen mit den Regeln zur Runenzauberei, im Band *Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen* auf den Seiten 60ff.:

- Die *Rauschrune* (Hugibaniruna) erhöht die Wirksamkeit von Rauschmitteln.
- Die *Friedensrunen* (Fjötrlundruna) mindert Ängste und zerstörerische Gefühlswallungen der Lebewesen in ihrem Einflussbereich.
- Die *Ottarunen* (Ottaruna) verbindet Schiff, Mannschaft und Bordzauberer.
- Ein mit der *Finsterrunen* (Warteruna) bezaubertes Objekt oder Lebewesen kann in der Nacht von anderen Nutznießern dieser Rune leichter wahrgenommen werden.
- Die *Wogensturmrune* (Vagarokruna) erleichtert dem Ziel den Umgang mit den Mächten von Wind und Wogen und beschützt es vor den Gefahren, die von diesen Elementen ausgehen.
- Die *Felsenrunen* (Björgruna) stärkt den Widerstand des Zielobjektes gegen (physische) Einwirkungen.
- Die *Schicksalsrunen* (Wyrdruna) bewahrt das Zielobjekt vor Unglück und zieht Patzer wie ein *Mackestopp* an.
- Die *Pfeilrunen* (Boltruna) behütet das Zielobjekt oder Wesen vor Beschuss durch Fernwaffen wie Wurfäxten, Pfeilen oder Schiffsgeschützen.
- Ein mit der *Waffenrunen* (Aescruna) belegtes Objekt wird in die Lage versetzt, die im Vitkari durch ihren Wahren Namen festgelegte Wesenheit zu *verletzen*.
- Die *Drachenrunen* (Fylgjaruna) schützt vor den Gefahren der Meere, namentlich Seeungeheuern wie Seeschlangen und Riesenkraken.
- Die *Furchtunen* (Vargruna) ruft bei allen, die das Zielobjekt deutlich sehen können, große Angst hervor.
- Die *Blutrunen* (Eljudnirruna) schließlich wird bei der Erstellung in eine andere Zauberrune eingewoben und erlaubt es einem durch seine Namensrunen bezeichneten Nichtzauberer, die Zauberrune aus eigener Kraft zu reaktivieren.

Doch auch in Olport harren noch zahlreiche Geheimnisse der Entdeckung durch kühne Runenkundige und findige Skalden. Noch sind weder alle Vitkari verstanden, noch alle Zeichen bekannt, die in den Überlieferungen erwähnt werden. So wird in den Liedern der Altvorderen oft die *Elderrunen* besungen, die Zauberrune schlechthin, welche alle Zauber und Rituale verstärken soll, die an Bord eines so gezeichneten Schiffes gewirkt werden. Vom *Zeichen der Waberlohe* (Logiruna) heißt es dagegen, dass es wie ein FEUERBANN vor Flammen und Drachenglut schützt, während die gefürchtete *Haliarunen* (Totenbeschwörrunen) die Geister der gefallenen Seeleute an ihr Schiff bindet. Spötter behaupten, dass es noch eine *Narrenrunen* (Amlethruna) gäbe, die ihre Träger zu Toren mache, wofür man jedoch eine Salzrele zeichnen müsse ...

DIE SONDERFERTIGKEIT RUNENKUNDE (ZHV)

Effekt: Ein Kenner dieser Sonderfertigkeit kann mittels eines Handwerkstalents (wie *Holzbearbeitung* oder *Tätowieren*) einzeln zu erlernende (und mit AP zu bezahlende) Zauberrunen an Objekten oder auf Lebewesen anbringen und damit Schiffskiele oder thorwalsche Piraten mit Zauberwirkungen belegen (was den Einsatz von AsP erfordert). Beim Erlernen dieser Sonderfertigkeit wird die *Ritualkenntnis* (*Runenzauberei*) auf einem Startwert von 3 aktiviert. Sie kann fortan nach Spalte E gesteigert werden.

Hintergrund und Verbreitung: Die Kenntnis um zauberwirksame Runen und Vitkari (Runen-Kombinationen) wird momentan nur in der Olporter Runajasko gelehrt. Die Sonderfertigkeit ist dementsprechend nur innerhalb des thorwalschen Raumes verbreitet, dort allerdings auch bei einigen Hexen und Druiden. Berühmt sind vor allem die magiedilettantischen Runenschnitzer und Zauberbilderstecher aus Olport.

Voraussetzungen: FF 12, *Singen* 5; erfordert die Kenntnisse des Alt-Hjaldingschen (Saga-Thorwalsch) und seiner Runen (auf einem TaW von jeweils mindestens 9).

Kosten: 200 AP

ÖTTAGALDR

Die Thorwaler sind neuerdings dafür berüchtigt, die Kraft einer ganzen Schiffsbesatzung in einzelne Zauber fließen zu lassen. Das sogenannte *Ottagaldr* ist südlich des Ingval von vielen Gerüchten umgeben (siehe auch **AZ 158**). Dieses 'Bund-Lied' eines thorwalschen Runenschiffes stellt gewissermaßen eine blutmagische, erweiterte Variante des UNITATIO dar und erlaubt es einem Schiffsmagier, mit der Lebenskraft der Schiffsbesatzung zu zaubern. Dazu müssen alle Beteiligten die gleiche *Ottarune* (**SRD 70**) tragen und die SF *Ottagaldr* erlernt haben (Kosten: 200 AP für Zauberkundige, 50 AP für Nichtzauberer). Die Beteiligten müssen sich zudem an Bord eines Schiffes befinden, das mit der gleichen *Ottarune* verziert ist. Erst die Einheit von Schiff, Rune und Gesang erlaubt es den Bundsängern, ihre Kräfte zu vereinen und einem Zauberkundigen aus ihrer Mitte zukommen zu lassen.

Der zauberkundige Nutznießer muss zu Beginn des *Ottagaldr* festgelegt werden, kann aber auch während der Wirkungsdauer wechseln, wenn die Wechselnden einander berühren und je 3 AsP aufbringen. Um Lebensenergie umzuwandeln und als Astralenergie bereitzustellen, muss jedem Bundsänger eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +7 gelingen. Gelingt die Probe, kann jeder Bundsänger maximal so viele LeP einsetzen wie die RkP* seiner persönlichen *Ottarune* betragen.

Unabhängig vom Ausgang der Probe erleidet jeder Bundsänger einen Ausdauer-Verlust in Höhe der gespendeten LeP und 1 Punkt Erschöpfung. Häufig wird ein beteiligter Skalde gebeten, das Bund-Lied vor der versammelten Mannschaft anzustimmen. Der Skalde kann dann selbst keine LeP beisteuern, aber die *Selbstbeherrschungs*-Proben der anderen Bundsänger insgesamt um die Summe aus den TaW* einer *Singen*-Probe und den RkP* seiner eigenen *Ottarune* erleichtern (diese Bonuspunkte sind auf alle Beteiligten aufzuteilen und können je nach Bedarf zum Ausgleich gescheiterter Proben verwendet werden). Dieser Gesang bringt dem Skalden 3 Punkte Erschöpfung ein.

Der nutznießende Zauberkundige kann alle eingesetzten LeP als AsP für Zauber und Rituale nutzen, die gewirkt werden, während der *Ottagaldr* noch anhält. Die Macht seiner persönlichen *Ottarune* bestimmt dabei, wie stark ihn das Kanalisieren der versammelten Kraft anstrengt: Er kann so viele Zauber mit Hilfe der Mannschaffs-LeP sprechen, wie die RkP* seiner *Ottarune* betragen. Jeder Zauber kostet ihn 2 Punkte Erschöpfung.

Jede Zauber- oder Ritualprobe, die durch umgewandelte Lebensenergie gespeist wird, ist um 2 Punkte erschwert. Außerdem verbraucht jeder Zauberspruch und jedes Ritual, ohne Rücksicht auf seine sonst üblichen AE-Kosten, seien sie nun einmalig oder pro Zeiteinheit aufzuwenden, 1W6 AsP zusätzlich. Es dauert 1 SR

vom Anstimmen des Bund-Liedes bis zum Einsetzen seiner magischen Wirkung. Danach kann es ohne zusätzlichen Aufwand eine halbe Stunde (weitere 6 SR) aufrechterhalten werden. Jede weitere halbe Stunde, in welcher der *Ottagaldr* anhalten soll, erfordert jedoch eine weitere (unmodifizierte) *Selbstbeherrschungs*-Probe von allen Beteiligten und trägt allen 1 weiteren Punkt Erschöpfung ein. Misslingt einem der Beteiligten die *Selbstbeherrschungs*-Probe zur Fortsetzung des Bund-Liedes oder wird ein Beteiligter an der weiteren Teilnahme gehindert (z.B. durch Verwundungen im Kampf, Bewusstlosigkeit, feindliche Zauber oder willentliches Aufhören), erleidet der nutznießende Zauberkundige auf der Stelle 1 Punkt Erschöpfung.

Obwohl sich die Bundsänger auf den *Ottagaldr* konzentrieren müssen, können sie dabei weiterhin ihren seemännischen Tätigkeiten nachgehen, also beispielsweise rudern oder Segel setzen, nicht jedoch kämpfen. Die Sinneswahrnehmung aller Bundsänger mit Ausnahme des nutznießenden Zauberkundigen ist zudem leicht getrübt (*Sinnenschärfe*-Proben um 3 erschwert).

SALABAND

Von den Firnelfen ist bekannt, dass diese den UNITATIO (**LC 169f.**) auch dazu nutzen, ihre Kinder in der Zauberei zu unterweisen. Dazu verschmelzen sich die Geister des Schülers und des Lehrers nicht anders als man es ansonsten vom UNITATIO kennt. Der Spruch befähigt den Schüler, intuitiv mitzuverfolgen, wie sein Lehrer einen Spruch wirkt und aus diesen Eindrücken zu lernen (erfolgreiche dreimalige Anwendung des Salaband-UNITATIO, um einen Zauber mitzuverfolgen, gilt als *Spezielle Erfahrung*).

In Umkehr vermag der Lehrer Zauberversuche seines Schülers durch sein eigenes Wissen zu korrigieren und ihm so nicht nur den richtigen Weg zu weisen, sondern auch eine ansonsten verunglückte Formel zu einem guten Ende zu bringen – was insbesondere bei gefährlicheren Formeln nicht zu verachten ist.

Regeltechnisch heißt dies, dass der Lehrer seinen ZfW (maximal aber so viele Punkte wie seine ZfP* im Salaband-UNITATIO betragen) einsetzen kann, um mit den Eigenschaften des Schülers eine misslungene Zauberprobe einmalig zu wiederholen.

Die Zauberdauer beträgt eine komplette Spielrunde, die Kosten 2 AsP für jeden der beiden Beteiligten. Ansonsten gelten die üblichen Bedingungen des UNITATIO.

Diese *Variante* des UNITATIO (+2; ab ZfW 5) ist momentan ausschließlich an der Halle des Windes bekannt und auch nur für Olporter Vollzauberer erlernbar; es ist jedoch anzunehmen, dass ähnliche Varianten für die ebenfalls mit elfischen Traditionen verbundenen Akademien Donnerbach und Gerasim sowie im Kreis der Einfühlung adaptiert werden könnten (Mag2, Elß (nur Firnelfen)), ebenso von anderen Elfen, von Hexen und Druiden.

WETTERMEISTERSCHAFT (SIEHE LC 182)

Anders als ein Druide muss ein Olporter Magier nicht zwingend auf Sumus Leib stehen, um diesen Zauber zu wirken. Die WETTERMEISTERSCHAFT wird üblicherweise nur als Ritualzauber im Verbund mit anderen Magiern oder einer Ottajasko angewandt.

Dies ist eine Variante, die Olporter Magier ab ZfW 7 einsetzen können.

ANHANG D: ZEITLEISTE THORWAL

1 nJL (nach Jurgas Landung) = 1626 vor BF = 2620 vor Hal
2621 nJL = 994 BF = 1 Hal

Efferd 1010 BF: Drei Ottas besetzen Enqui und vernichten den Stützpunkt der Walfänger, der Ort bleibt besetzt.

Boron / Hesinde 1010: Ein Streit um die Auslieferung bestellten Steineichenholzes führt zur Besetzung Salzerhavens durch Hetmann Eldgrimm. In der Folge beginnt der Feldzug einiger Ottajaskos gegen Nostria. Doch das eroberte Terrain wird mangels Beute wieder aufgegeben. Nur Salza und Salzerhaven bleiben besetzt.

Peraine 1010: Der Feldzug der Orks gegen Thorwal scheitert dank des wieder entdeckten sagenhaften Schwertes Grimring, das einst dem legendären Hetmann Hyggelik gehörte.

1010 bis 1012 BF: Thorwal nimmt viele Flüchtlinge aus dem Svellttal und sogar aus dem nördlichen Mittelreich auf, die sich größtenteils zwischen Bodir und Ingval niederlassen.

Phex 1012: Tronde hält auf dem Obersten Hjalding eine Rede, in der er die staatliche Einheit Thorwals beschwört, scheitert aber mit seinem Antrag, ein stehendes Heer aufzustellen, um künftig besser gegen Gefahren wie die eines Orksturms gewappnet zu sein. In den Folgejahren sucht Tronde unermüdlich Unterstützer für seine Idee von einem geeinten thorwalschen Staat, gemäß den Ideen seines großen Vorbildes Hetmann Hardred vor 100 Jahren.

Rondra 1014: Tronde schließt mit Mardugh Orkhan einen Nichtangriffsvertrag, um Enqui vor den Rorwhed-Orks zu schützen.

Ingerimm 1014: Tronde macht den Piraten in Daspota mit seiner Hetgarde und Kämpfern von Hjalland endgültig den Garaus und gründet den Ort neu als Hetmannsstadt, die ihm direkt unterstellt ist.

Boron 1015: Die Thorwaler verlassen überstürzt Salza und Salzerhaven. Angeblich gab es unheimliche Geister- und Dämonenerscheinungen. Die Grenze zwischen Thorwal und Nostria verläuft wieder dort, wo sie sich vor dem 'Nostriefeldzug' erstreckte.

Travia 1020: Auf Dibrek findet man eine altertümliche Swafnir-Statue. Angeblich soll sie aus der Zeit kurz nach der Überfahrt aus dem Güldenland stammen. Die örtliche Swafnir-Geweihte lässt Bridgera Karvsolmfara, die oberste Swafnir-Geweihte, holen, um eine rätselhafte Runeninschrift auf der Statue zu begutachten. Die Nachforschungen führen Bridgera in die Olporter Runajasko. Durch eine Vision führt sie Haldrunir Windweiser in ein vergessenes unterirdisches Katakombensystem. Die Grundlagen für die Rückbesinnung auf den alten Glauben der Hjaldinger und die Wiederbelebung der Runenmagie werden hier gelegt.

Phex 1020: Beim Hjalding erhält Tronde endlich breitere Unterstützung für seine Idee eines geeinten Thorwals, doch noch immer sind die Traditionalisten in der Mehrheit. Eindringlich appelliert er an die Hetleute, künftig Raubfahrten, Überfälle und Scharmützel auf eigene Faust zu unterlassen, weil sich dies eines Tages für alle Thorwaler rächen werde.

Peraine 1020: Zum ersten Mal tritt der Swafnir-Geweihte Hjalder Swafnirson in Erscheinung. Hjalder behauptet, dass Swafnir ihm eine Vision gesandt habe, wonach die Thorwaler zu viele Sitten und Gebräuche der Nachfahren der verhassten Canteraner übernommen hätten und den Glauben am Walgott verraten würden. Insbesondere im Norden gewinnt Hjalder in den nächsten Jahren eine große Anhängerschaft.

Peraine 1021: Während des Obersten Hjaldings behauptet ein Anhänger Hjalder Swafnirsons, dass Swafnir mitnichten der Sohn Efferds und Rondras sei, sondern im Gegenteil ihr Vater.

Ingerimm 1021 bis Praios 1022: Orks greifen Enqui an. Mardugh Orkhan kommt den Thorwalern mit seinen Orks zur Hilfe, da er es nicht dulden will, dass sich fremde Orksippen in seinem Herrschaftsbereich niederlassen.

Boron 1022: Der erste Winddrache, ein von Tronde 1020 BF initiiertes neuer Schiffstyp, läuft zu seiner Jungfernfahrt aus.

Peraine 1022: Auf dem Hjalding gelingt es Tronde, unter Verweis auf den gerade noch abgewehrten Orkangriff auf Enqui, die Versammelten von der Einführung einer Kopfsteuer zum Aufbau einer thorwalschen Flotte zu überzeugen. Mit knapper Mehrheit wird auch ein Rat eingesetzt, der Vorschläge über die Neuordnung der Jarltümer unterbreiten soll. Thema auf dem Hjalding sind zudem die wachsenden Überfälle durch friedlosen Piraten von den nördlichen Olportsteinen. Nach dem Frühlingshjalding brechen fünf Ottas zu einer 'Einkaufsfahrt' in den Süden auf. Der selbst ernannten 'Jarlin von Gandar', Olgerda Olvarnasdottir, gelingt es unerkannt, sich mit ihrem Schiff dem Schiffsverband anzuschließen.

5. Ingerimm 1022: Die thorwalschen Schiffe erreichen das zu diesem Zeitpunkt nur unzureichend bewehrte Dröl, das nach kurzen, heftigen Kämpfen eingenommen und durch Olgerda geplündert wird.

17. bis 25. Ingerimm 1022: Olgerda trifft im askanischen Meer auf den Gandarar Kapitän Orgen Tevilsson, der sich mit zwei Schiffen ebenfalls auf Kaperfahrt befindet. Gemeinsam erbeuten sie Teile der Seidenkarawane. Am 10. Rahja überfallen sie die Galeere *Seestute*, das Prunkschiff der Rahja-Kirche. Sie stehlen den Kelch der Rahja und entführen unwissentlich den horasischen Prinzen Timor, der sich in Verkleidung an Bord befindet.

Mitte bis Ende Rahja 1022: Aufgrund des öffentlichen Drucks stellt Staatsadmiral Gilmon Quent eine Strafexpeditionsflotte in Grangor zusammen. Admiral Rubec von Chetoba übernimmt das Kommando. Nach kurzen Verhandlungen mit Nostria werden deren Hauptstadt sowie Salza als Nachschubhäfen bestimmt. Unterdessen gelingt es einigen Abenteurern im Auftrag der neuen belhankanischen Gräfin Fiaga ya Terdillion, Olgerda nach Gandar zu folgen und Prinz Timor und den heiligen Kelch den Fängen der Räuber zu entwinden und ins Horasreich zurückzubringen.

1. Praios 1023: Die Flotte verlässt Grangor, nicht ahnend, dass Timor und das Heiligtum bereits in Sicherheit sind.

11. Praios 1023: Auf der Höhe von Kendrar versenkt die *Despiona* die beiden Ottas von Hetmann Eldgrimm dem Langen. Eldgrimm und die meisten seiner Leute können sich unverletzt retten, doch müssen sie hilflos mit ansehen, wie eine nostrische Streitmacht das praktisch wehrlose Kendrar erobert.

12. Praios 1023: Die horasische Flotte erreicht die Stadt Thorwal. Admiral von Chetoba stellt ein Ultimatum, Olgerda, den Prinzen und den Kelch auszuliefern. Die Schiffe sperren den Zugang zum Hafen. Die nostrischen Streitkräfte beginnen mit der 'Rückeroberung' der Ingvaller Marschen. Einzelne Gehöfte werden 'entthorwalisiert'.

13. Praios: Das Ultimatum verstreicht. Die Horasier beschließen

daraufhin die Stadt. Dabei sind die Angreifer in der Wahl ihrer Ziele nicht zimperlich: Neben strategischen Zielen wie dem Hafen treffen die Feuerkugeln auch Wohnhäuser und sogar Tempelanlagen: Der Swafnir-Tempel wird schwer getroffen und brennt nieder, ebenso der Tsa-Tempel. In der infernalischen Feuersbrunst, verursacht durch Hylailier Feuer, kommen über 600 Menschen, Orks und Zwerge ums Leben. Aberhunderte weiterer Menschen werden zum Teil schwer verwundet, von denen mehr als 400 später sterben.

14. Praios: Die horasische Flotte erreicht den Hafen von Prem, versenkt alle dort liegenden Schiffe durch Beschuss und verschwindet danach wieder auf die offene See.

16. Praios: Thorwaler erobern bis zum 22. Praios Kendrar und die Ingvaller Marschen zurück.

30. Praios: Die horasische Strafexpeditionsflotte wird zwei Wochen nach dem Angriff auf den Premer Hafen westlich der südlichen Olportsteine gesichtet.

1. Rondra: Den Beginn des Rondramonds als gutes Omen nutzend, fällt unter dem Oberkommando der Fürsteden Rondriane von Sappenstiel ein neu formiertes nostrisches Heer mit Kavallerieunterstützung in die Ingvaller Marschen ein. Die horasische Flotte erreicht abends Gandar.

2. Rondra: Um die Thorwaler aus Kendrar in eine offene Feldschlacht zu locken, zünden die Nostrier einige Bauernhöfe in der Umgebung an. Die Thorwaler, allen voran Eldgrimm, stürmen aus der Stadt, wo sie von dem zahlenmäßig überlegenen nostrischen Heer gestellt werden. Ein Teil der Nostrier unter Führung des Prinzen Kasparbald dringt in die praktisch unbewehrte Stadt ein. Die List erkennend, ziehen sich die Thorwaler auf die *Wogenbrecher*-Ottaskin zurück und überlassen den Nostriern erneut die Stadt. Am nächsten Tag beginnen die nostrischen Streitkräfte mit der 'Rückeroberung' der Ingvaller Marschen. Die Horasier landen auf Gandar und beginnen mit dem Beschuss und Belagerung von Goldshjolmr. Zwei Tage später existieren von der Piratensiedlung nur noch rauchende Trümmer.

5. Rondra: Admiral von Chetoba nimmt formell den Hafen von Goldshjolmr in Besitz und benennt ihn in 'Neu-Goldenhelm' um. Man findet eine verkohlte Leiche, die als Olgerda identifiziert wird. Die Flotte wird in die I. und II. Flottille aufgeteilt.

8. Rondra: Nachrichten vom Kampf um Gandar und die Besetzung durch die Horasier erreichen die südlichen Olportsteine. Hetmann Frenjar Torstorson von den Lassirer Drachen ruft Ottas zusammen, um die Horasier zu vertreiben.

Die I. Flottille der horasischen Flotte bricht auf, um Piratennester auf den Inseln nördlich von Gandar auszuheben. Bis zum 22. Rondra erobert sie die restlichen nördlichen Olportsteine.

11. Rondra: Die gesamten Ingvaller Marschen südlich der Linie Kendrar-Skardan-Ingvalla sind wieder in nostrischer Hand.

13. / 14. Rondra: Fünf Ottas kreuzen vor der Insel Aso und versuchen die geringere Flottenpräsenz vor Gjoldshjolmr auszunutzen und den Ort zurückzuerobern. Die Piraten unterliegen in der Seeschlacht im Gandarfjord.

16. bis 22. Rondra: Auf Lassir treffen im Laufe der Tage eine Reihe von Schiffen ein, worauf man euphorisch die bevorstehende Schlacht feiert.

1. Efferd: Admiral von Chetoba verkündet offiziell den Zusammenschluss der Inseln Gandar, Aso, Serreka, Narken, Sorkten, Dirad, Adrak, Karkis, Inirak und dem unbewohnten Sigorast zur neuen Horaskaiserlichen Besetzung 'Firunsmeer'. Vier Tage später

bricht die I. Flottille nach Grangor auf. Die II. Flottille verbleibt zum Schutz der neuen Besitztümer im Norden.

16. Efferd: Während ihrer Beratung über einen möglichen Angriff auf Gandar erreicht die am 16. Efferd auf Lassir versammelten Hetleute und Kapitäne die Nachricht vom Auftauchen der I. horasischen Flottille auf Höhe der Insel. Es wird beschlossen, die horasischen Schiffe anzugreifen. In der darauffolgenden Schlacht gelingt es zwar, die Karavelle *Despiona* mittels Magieeinsatz zu entern, jedoch endet das Gefecht mit einer Niederlage der thorwalschen Flotte: Ein Drittel der Schiffe wird versenkt, der Rest kann mit teilweise schwersten Schäden dem horasischen Geschützfeuer nur knapp entkommen. Die Horasier erreichen am 1. Travia Grangor.

3. Boron: Das Oberste Hjalding ruft den thorwalschen Staat aus. Die bisherige mittelreichische Zeitrechnung und die Bezeichnung der Monats- und Tagesnamen wird durch alte thorwalsche Begriffe ersetzt. Tronde wird ermächtigt, einen neuen Kriegshafen zu bauen.

Der von Tronde einberufene Kriegsrat beschließt im gleichen Monat, dass Menschen im Svellttal, in Andergast und Albernien angeworben werden sollen, als Arbeitskräfte und Soldaten nach Thorwal zu kommen. Außerdem fallen alle erbeuteten Schiffe und Geschütze an den thorwalschen Staat. Das bewegliche Gut auf erbeuteten Schiffen ist Eigentum der Ottajaskos, die das Schiff aufgebracht haben.

Weiter beschließt der Kriegsrat eine Schleppestelle im Süden der Premer Halbinsel bauen zu lassen. Hierdurch soll die Fahrt um Kap Runin künftig entfallen.

Firun / Tsa: Nehult wird befestigt, um als Basis für eine mögliche Rückeroberung Kendrars zu dienen. Die beiden Mammuts, die Beorn und Phileasson seinerzeit bei ihrer Wettfahrt nach Thorwal entsandt hatten, kommen zum Einsatz, ebenso ihre beiden Kälber. Währenddessen schart Iskir Ingibjarnson, auch der 'letzte Hjaldinger' genannt, im Norden Unzufriedene um sich, die nicht mit den Beschlüssen des letzten Hjaldings einverstanden sind. Er ruft dazu auf, nach Hjaldingard aufzubrechen, um die alte Heimat zurück zu gewinnen, wo man als Freier wie ein Freier leben könne, ohne vor einem 'König Tronde' zu buckeln.

Ende Tsa: 8 Ottas mit 300 Kriegerinnen und Kriegern greifen in einem nicht mit dem Kriegsrat abgestimmten Kriegszug Grangor an. Sie landen in der Stadt und richten einige Verwüstung an. Letztlich können sie aber kaum etwas Wesentliches erreichen. Nur 37 Frauen und Männer gelingt die Rückkehr, nachdem die Grangorer sich zum Widerstand formieren.

Ingerimm: Tronde hat sich inzwischen an die Spitze der Bewegung 'Zurück nach Hjaldingard' gesetzt und Asleif Phileasson als Expeditionsleiter ernannt. Er glaubt, auf diese Weise die Unzufriedenen loszuwerden und im Erfolgsfall den Ruhm für sich reklamieren zu können. Iskir Ingibjarnson willigt letztlich ein, dass Asleif die Expedition anführt, da er bereits im Gildenland gewesen ist. Am 15. Ingerimm bricht die thorwalsche Expedition nach Westen auf.

Ingerimm / Rahja: Trondes Delegation gelingt es, von Königin Invher das Einverständnis zu erhalten, 3.000 Handwerker und Arbeiter in Albernien anzuwerben.

Rahja: In Grangor wird die *Horaskaiserliche Privilegierte Nordmeer-Compagnie* (HPNC) gegründet. Die horasische Nordmeerflotte soll nur noch die Sicherung der Versorgungskonvois übernehmen.

13. Praios 1024: Der erste Versorgungskonvoi für die besetzten Inseln im Nordmeer wird auf der Höhe von Dibrek von fünfzehn thorwalschen Schiffen unter Führung von Tronde angegriffen. Die Thorwaler locken die horasische Begleitschiffe aus dem Konvoi heraus. Maßgeblich durch den Einsatz der Olporter Magier, die zum ersten Mal im Kampf ein Runenritual gewirkt haben, gelingt es, eine Schivonelle zu versenken und zwei Schiffe zu kapern. Der eigentliche Konvoi mit dem auf den Inseln so dringend benötigten Nachschub erreicht aber ungefährdet sein Ziel. Nach dem Kampf macht im Horasiat und im Mittelreich das Gerücht die Runde, dass die Olporter sich der Blutmagie und der Dämonologie bedienen. Die Puniner Akademie beschließt, ein Verfahren gegen Olport über den Ausschluss aus der Grauen Gilde anzustrengen.

Sommer: In einer von Tronde und seiner Tochter geplanten geheimen Aktion bricht ein Thorwaler Flottenverband unter der Führung Jurgas ins Südmeer auf. Den Thorwalern gelingt es, Neubosparan zu erobern und zu halten. Unterstützt wird Jurga von Brabaker Thorwalern, die in der Folgezeit wieder engeren Kontakt zu ihrer alten Heimat halten. Der neue Hafen im Süden dient daraufhin einzelnen Ottas als Ausgangspunkt für die Jagd auf alanfanische und horasische Schiffe.

Sommer/Herbst: Die horasische Nordmeerflotte hat ihre Fahrten gegen thorwalsche Schiffe verstärkt und vermag mehrere aufzubringen.

Immer wieder kommt es in thorwalschen Landen zu mysteriösen Entführungsfällen. Es wird vermutet, dass horasische Kommandounternehmen hinter den blutigen Überfällen stecken. In keinem Fall gibt es überlebende Zeugen.

Herbst: Die HPNC streut das Gerücht, dass auf den nördlichen Olportsteinen Gold und andere wertvolle Rohstoffe entdeckt wurden. Daraufhin brechen Glücksritter aus dem Horasiat nach Norden auf.

Ende Boron: Ein Teil der Südmeerflotte kehrt unter Jurga nach Thorwal zurück.

Phex: Der Thorwaler Raskir Asleifson wird zum Gouverneur der Insel Gandar ernannt.

Frühjahr 1024 / Sommer 1025: Es gibt blutige Überfälle auf thorwalsche Dörfer und Niederlassungen der HPNC. Entführungsfälle häufen sich entlang der gesamten nördlichen Küste. Gegenseitige Beschuldigungen sind die Folge. Im Winter 1025 ist mehrfach auch die Insel Gandar Ziel solcher Überfälle.

Efferd 1025: Die horasische Kolonie auf den nördlichen Olportsteinen wird der HPNC zur Verwaltung übertragen.

Herbst 1025: Seit dem Herbst gibt es Geheimverhandlungen der Horasier mit der nostrischen Regierung, die letztlich (Anfang 1026) scheitern, weshalb die Horasier den Nostriern weitere Unterstützung verweigern.

Boron: Die HPNC lässt in Neu-Goldenhelm einen Phex-Tempel bauen. Die Handelscompagnie tritt den Gerüchten über Goldfunde halbherzig entgegen. Neu-Goldenhelm soll inzwischen 1.000 Einwohner zählen.

Ende Hesinde: Seegefecht zwischen alanfanischen und horasischen Schiffen bei der Insel Token im Südmeer.

1. Firun: Die Olporter Runajasko wird aus der Grauen Gilde ausgeschlossen. Der ODL legt Protest ein und entsendet eine Delegation nach Olport, die dort aber nicht empfangen wird.

1. Tsa: Die HPNC mietet zunächst für ein Jahr und einen Tag Schiffe der horasischen Flotte, um den notwendigen militärischen Schutz für ihre Geleitzüge zu gewährleisten. Die HPNC hat inzwischen den Walfang wieder aufgenommen und an der Nordküste Lager für Pelzjäger errichtet.

Tsa: Den Thorwalern gelingt es, Kendrar zurück zu erobern. In Folge wird die alte Grenze wieder hergestellt.

Peraïne: Nachdem bekannt geworden ist, dass tatsächlich Gloranien hinter den mysteriösen Entführungen steckt, beginnen in Kyndoch (in der mittelreichischen Markgrafschaft Windhag) unter strenger Geheimhaltung und großen Anfangsschwierigkeiten Friedensverhandlungen zwischen Thorwal und dem Horasiat. Jurga Trondesdottir leitet die thorwalsche Delegation.

Phex: Eldgrimm der Weise läuft mit über einem Dutzend thorwalscher Schiffe in Salzerhaven ein und handelt unter Ausschluss der Öffentlichkeit mit Graf Albio III. einen Frieden zwischen Thorwal und Nostria aus. Nostria sichert umfangreiche Holzlieferungen zu.

Sommer 1025/1026: Der Golf von Prem wird von einer Krakenmolchplage befallen. Jedes vierte Schiff wird attackiert, sodass Schifffahrt und Fischerei im Golf nahezu zum Erliegen kommen.

Praios 1026: Der ODL entsendet erneut eine Delegation nach Olport, um sich ein Bild über die Zustände an der Akademie zu machen und um zu prüfen, ob der Ausschluss aus der Grauen Gilde zu Recht erfolgt ist. Die Runajasko zeigt sich weiterhin nicht kooperativ.

6. Travia 1026: Der von Jurga ausgehandelte Friedensvertrag wird in Thorwal unterzeichnet.

WEITERES MATERIAL AUS DEM AVENTURISCHEN BOTE

Wie bereits zu Beginn des Abenteuers gesagt, regen wir an, dass Sie dieses Abenteuer nicht als Einzelabenteuer mit Ihren Spielern spielen, sondern es als Finale einer kleineren oder größeren Kampagne verwenden. Leider würde es den Rahmen dieses Abenteurers sprengen, dazu ausführliche Informationen zu geben.

In den folgenden **Aventurischen Boten** finden Sie nähere Informationen und kleinere Szenarios, die Sie für eine Kampagne verwenden können. Bedenken Sie dabei jedoch, dass der Bote üblicherweise die Ereignisse aus mittelreichischer (bisweilen sogar horasischer) Sicht schildert.

AB 69 – Brand in Thorwaler Werft, neue Schiffstypen

AB 80 – Orks vor Enqui

AB 81 – neue Schiffstypen, Graue Gilde ermahnt Runajasko.

AB 82 – Bericht vom Hjalting Peraine 29 Hal, Reaktion der Runajasko auf Ermahnung der Gilde, Forschungsschiff der Khunchomer Drachenei-Akademie erreicht Runajasko in Olport.

AB 83 – Überfall Olgerdas auf Drol und *Seestute*, Aufstellung einer Strafexpedition im Horasreich, Szenario zur Rettung des Prinzen und des Rahja-Artefaktes

AB 84 – Thorwal brennt, Besetzung der nördlichen Olportsteine durch Horasier, weiter Differenzen zwischen Gilde und Runajasko, Nostrier erobern Kendrar.

AB 85 – Reaktionen auf horasischen Angriff, Entwicklung in Kendrar

AB 86 – Reaktionen auf horasischen Angriff, Bericht von der Gründung des thorwalschen Staates, Bericht über Angriff auf Grangor

AB 87 – Bericht über Aufkündigung des Silem-Horas-Edikts, Entwicklung in Nostria, Nachbericht zum Angriff auf Grangor, mangelhafter Schutz der horasischen Kauffahrtschiffe im Südmeer

AB 88 – Angriff auf Kusmarina, Thorwaler planen Überfahrt nach Gildenland, Rücktritt des horasischen Staatsadmirals, thorwalsche Delegation beim Großen Baihir in Albernia.

AB 89 – Thorwaler Expedition nach Gildenland, Gründung der HPNC

AB 90 – Thorwaler planen Angriff auf Zyklopeninseln, Hintergrundartikel Gjalskerland, Seeschlacht bei Dibrek.

AB 91 – Thorwaler Niederlage bei den Zyklopeninseln

AB 92 – Reaktionen auf Angriff auf Zyklopeninsel, Entführungsfälle im Norden Thorwals, Kampf zwischen Horasiern und Thorwalern vor Gjalskerländer Küste, Situation auf den nördlichen Olportsteinen, Bericht über thorwalsche Südmeerexpedition

AB 94 – Flucht von thorwalschen Gefangenen aus dem Horasiat, Rückkehr der thorwalschen Südmeerflotte

AB 95 – Früher Wintereinbruch in Thorwal, weitere Entführungsfälle und Morde in Thorwal, Lage der HPNC

AB 96 – Lage der HPNC, Ausschluss der Runajasko aus der Grauen Gilde, nostrisch-horasische Allianz vor dem Aus, Lage vor Kendrar

AB 97 – Lage in Nostria, Entführungsserie in Thorwal reißt nicht ab.

AB 98 – OdL legt Widerspruch gegen Ausschluss der Runajasko aus der Gilde ein, Thorwaler erobern Kendrar, Meeresplage im Golf von Prem, erste Gerüchte über Friedensverhandlungen zwischen Thorwal und Horasiat, Lage in Nostria.

AB 99 – Friedensverhandlungen, Szenariovorschlag dazu, Separatfrieden zwischen Nostria und Thorwal, Thorwaler Delegation bei Hochzeitsfest in Vinsalt

AB 100 – Meeresplage, Szenariovorschlag zu der Entführungsserie, Friedensverhandlungen

AB 101 – Friedensvertrag zwischen Thorwal und Horasreich

AB 102 – Geheimzusätze zum Friedensvertrag?

AB 103 – Sieg über die Orks in Albernia, Thorwaler Drachenschiffe auf dem Großen Fluss, unklare Lage in Thorwal

Weitere – ‘halboffizielle’ – Informationen und Szenarien finden Sie im Fanzine **Thorwal Standard** (derzeit noch lieferbar sind die Hefte 10 bis 16; Bestellung bei Ragnar Schwefel, Bastianstr. 24, 13357 Berlin), das auch im Internet unter <http://www.thorwal-standard.de> erreicht werden kann, ebenso auf der Seite des **Thorwal-Briefspiels** <http://www.thorwal.de> und in dem E-Zine **Thorwal-Standarte** <http://www.thorwal-standarte.de>.

ORTE UND WEGSTRECKEN



- 0: Salza – Anwerbung nicht-thorwalscher Helden
- 1: Thorwal – Morde und Beratungen
- 2: Nostria – Durchbruch von Jurgas Tommelflotte
- 3: Schlacht auf dem Tommel
- 4: Olport – Attacke der Vinskrap
- 5: Leskari – Der korrupte Richter
- 6: Die Lawine und die Eisklingenschlucht
- 7: Firnya Kharjanda Sala – Gloranas Lager und die Dunkle Halle

- A: Anreise nicht-thorwalscher Helden
- B/C: Fahrt von Jurgas Tommelflotte
- b: Marsch Jolnorr' und der Fjaringer
- D: vermutlicher Rückweg der Helden nach Thorwal
- E: Fahrt nach Olport
- F: Von Olport nach Leskari
- f: Frunugars einsamer Marsch
- G: Expedition zur Darken Hjalla

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

DIE DUNKLE HALLE

VON PATRICK FRITZ UND MICHELLE SCHWEFEL

Der Krieg zwischen den Thorwalern und dem Horasreich ist zu Ende und hat einem misstrauisch beäugten Frieden Platz gemacht. In diese aufgeladene Atmosphäre platzen nun Neuigkeiten, die das wacklige Gleichgewicht im aventurischen Nordwesten wieder zerstören können: Umtriebe der Schwarzpelze, mysteriöse Entführungen und Verwüstungen abgelegener Siedlungen und eine geheimnisvolle Mordserie suchen die Lande nördlich des Tommel heim, und sowohl die Interessen der horasischen Nordmeer-Compagnie als auch des jungen thorwalschen Staatsgebildes sind bedroht. Zeit also, die Segel zu setzen und nach Norden aufzubrechen, wo der Schlüssel zur Lösung der Mysterien in Sturm und Eis verborgen ist.

In der *Dunklen Halle* finden Sie nicht nur die Handlung des Abenteuers und einen zeitlichen Überblick über den Krieg zwischen den Thorwalern und dem Horasreich, sondern auch detaillierte Informationen zum Leben in Thorwal, zu den Neuerungen in der thorwalschen Religion und Gesellschaft, zur Zauberei an der Runajasko zu Olport, zu neuen thorwalschen Schiffstypen und vieles mehr.

Zum Leiten dieses Abenteuers sind für den Meister Kenntnis der Boxen *Schwerter und Helden*, *Zauberei und Hexenwerk* sowie *Götter und Dämonen* empfehlenswert; Kenntnis der Spielhilfen *Geographia Aventurica* und *Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen* ist für den Meister hilfreich, aber nicht erforderlich.

€ 15,00 • SFr 26,70



I0385

FANPRO

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene
Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright ©2003 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath,
H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer.

ISBN 3-89064-385-X

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 122

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 6
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
HOCH / MITTEL

ERFAHRUNG
(HELDEN)
ERFAHREN BIS EXPERTE

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
INTERAKTION, ZAUBEREI,
TALENTEINSATZ,
KAMPFFERTIGKEITEN,
HINTERGRUNDWISSEN

ORT UND ZEIT
THORWAL UND
NORDAVENTURIEN;
WINTER 1026 BF / 33 HAL

